

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *GALLERY WALK*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPS MTS SHIROTHUL FUQOHA' GONDANGLEGI
MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

**Tasya Nor Intan Pratiwi
NIM. 18130016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2022**

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *GALLERY WALK*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPS MTS SHIROTHUL FUQOHA' GONDANGLEGI
MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan (S. Pd)*



Oleh:

Tasya Nor Intan Pratiwi

NIM. 18130016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *GALLERY WALK*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPS MTS SHIROTHUL FUQOHA' GONDANGLEGI
MALANG**

SKRIPSI

Oleh:



Tasya Nor Intan Pratiwi

NIM.18130016

Telah diperiksa dan disetujui pada Juni 2022

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 19731212 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *GALLERY WALK*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPS MTS SHIROTHUL FUQOHA' GONDANGLEGI
MALANG**

SKRIPSI

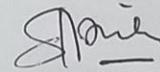
Dipersiapkan dan disusun oleh
Tasya Nor Intan Pratiwi (18130016)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2022 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau
sarjana Pendidikan (S.Pd)

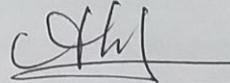
Panitia Ujian

Tanda Tangan

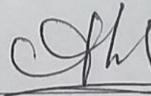
Ketua Sidang
Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si
NIP. 19720320 200901 2 004



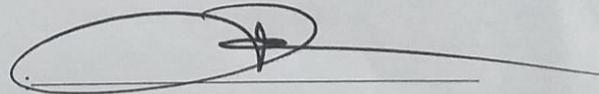
Sekretaris Sidang
DR. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 19731212 200604 2 001



Pembimbing
DR. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 19731212 200604 2 001



Penguji Utama
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan rasa syukur alhamdulillah dan teriring do'a

Kupersembahkan karya ini kepada:

Bapak, Ibunda, Kakek dan Nenek tercinta yang senantiasa selalu mendoakanku dan tulus menorehkan kasih sayangnya kepadaku serta selalu sabar membimbing dan merawatku dan segala jenis pengorbanan yang tak sampai kapanpun dapat terbalaskan.

Semua kyai, bu nyai, ustadz/ah, guru dan dosenku atas ilmu yang panjenengan torehkan untukku sehingga menjadi seseorang yang tahu.

Seluruh saudara-saudaraku yang turut serta memberikan support dan do'a dalam perjalanan Pendidikan hingga saat ini.

Seluruh sahabat-sahabatku Musyrif/ah di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly khususnya mabna Ummu Salamah 90, Asma' Binti Abi Bakar '01, Ar-Razy '12, keluarga Majesty, keluarga EM dan seluruh teman seperjuangan Angkatan Gamagrahita P.IPS '18 yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam menghadapi perjalanan suka maupun duka menuju pendewasaan.

Ya Allah ya Rabb, beribu rasa syukur kepada-Mu kupanjatkan, engkau telah menghadirkan orang-orang yang mencintai dan penuh kasih sayang. Semoga dengan rahmat dan keagunganmu senantiasa engkau berikan mereka Kesehatan dan kebahagiaan dunia-akhirat.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani hamba kecuali menurut kemampuannya...”

(QS Al-Baqarah:286)

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 27 Juni 2022

PEMBIMBING

DR. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Tasya Nor Intan Pratiwi
Lamp : -

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahwa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Tasya Nor Intan Pratiwi

NIM : 18130016

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS MTS Shirothul Fuqoha' Gondanglegi Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



DR. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 19731212 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini ditulis oleh Tasya Nor Intan Pratiwi, mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh strata satu sarjana pendidikan (S.Pd), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 10 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Tasya Nor Intan Pratiwi

NIM. 18130016

ABSTRAK

Pratiwi, Tasya Nor Intan. 2022. *Pengembangan Metode Pembelajaran Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS MTS Shirothul Fuqoha' Gondanglegi Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro M.Si.

Pentingnya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran IPS yaitu untuk mengetahui perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan dalam memecahkan masalah sosial dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan metode pembelajaran *Gallery Walk* yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran IPS untuk kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Menjelaskan perencanaan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang. (2) Menjelaskan implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang, (3) Menjelaskan hasil implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang.

Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Pengukuran validitas hasil pengembangan diukur menggunakan angket penilaian oleh validator ahli metode, ahli materi, guru IPS, siswa kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Mengenai pengukuran kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS, peneliti membandingkan nilai rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) terdapat 5 proses pengembangan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*. (2) Penilaian produk melalui angket mendapatkan nilai: ahli metode 90%, ahli materi 78%, guru IPS 92%. Seluruh nilai ini dinyatakan "Tidak Perlu Revisi". (3) Hasil perhitungan *Uji Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, IPS, *Gallery Walk*, Kreativitas

ABSTRACT

Pratiwi, Tasya Nor Intan. 2022. *Development of the Gallery Walk Learning Method to Increase Student Creativity in Social Studies Subjects at MTS Shirothul Fuqoha 'Gondanglegi Malang*. Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro M.Si.

The importance of creativity in social studies learning activities is to find out changes in behavior, knowledge, and skills in solving social problems that can be applied in everyday life. This encourages researchers to develop the Gallery Walk learning method that can increase the creativity of students in accordance with the Social Sciences learning curriculum for class VII MTS Shirothul Fuqoha'.

The purpose of this study is to (1) explain the planning for the development of the Gallery Walk learning method in increasing the creativity of students in social studies subjects for MTS Shirothul Fuqoha' Malang students. (2) Explaining the implementation of the Gallery Walk learning method in increasing students' creativity in social studies subjects for MTS Shirothul Fuqoha' Malang students, (3) Explaining the results of implementing the Gallery Walk learning method in increasing students' creativity in social studies subjects for MTS Shirothul Fuqoha' Malang students .

The research method in this thesis uses the R&D (Research and Development) research method with the ADDIE development model. The measurement of validity of the development results was measured using an assessment questionnaire by validators of method experts, material experts, social studies teachers, and students of class VII B as the experimental class and class VII C as the control class. Regarding the measurement of students' creativity in social studies subjects, the researchers compared the average score between the experimental class and the control class.

The results of the study are as follows: (1) there are 5 development processes, namely: Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate. (2) Product assessment through questionnaires got scores: 90% method expert, material expert 78%, social studies teacher 92%. All of these values are stated as "No Revision Needed". (3) The results of the calculation of the Paired Samples Test obtained a significance value (2-tailed) of 0.000. Because $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that the Gallery Walk learning method can increase the creativity of students.

Keywords: Learning Methods, Social Studies, Gallery Walk, Creativity

مستخلص

براتبوي، تاشيا نور إنتان. ٢٠٢٢. تطوير أساليب التعليم في "Gallery Walk" لزيادة إبداع متعلمي في موضوعات الدراسات الاجتماعية في المدرسة الثانوية صراط الفقهاء غوندانج لاغي، مالانج. البحث الجامعي، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج: د.ح. نعمة الزهرة الماجستير

تكمّن أهمية الإبداع في أنشطة تعليم الدراسات الاجتماعية في معرفة التغيرات في السلوك والمعرفة والمهارات في حل المشكلات الاجتماعية ويمكن تطبيقها في الحياة اليومية. وهذا تشجع الباحثة على تطوير طريقة تعليم "Gallery Walk" التي يمكن أن تزيد من إبداع الطلاب وفقا لمنهج تعليم الدراسات الاجتماعية للصف السابع المدرسة الثانوية صراط الفقهاء.

أهداف هذا البحث هو (١) شرح التخطيط تطوير أساليب التعليم في "Gallery Walk" لزيادة إبداع متعلمي في موضوعات الدراسات الاجتماعية في المدرسة الثانوية صراط الفقهاء مالانج، (٢) شرح تطبيق أساليب التعليم في "Gallery Walk" لزيادة إبداع متعلمي في موضوعات الدراسات الاجتماعية في المدرسة الثانوية صراط الفقهاء مالانج، (٣) شرح نتائج تطبيق أساليب التعليم في "Gallery Walk" لزيادة إبداع متعلمي في موضوعات الدراسات الاجتماعية في المدرسة الثانوية صراط الفقهاء مالانج. استخدم هذ البحث طريقة البحث والتطوير (RnD) مع أسلوب تطوير ADDIE. تم قياس صحة نتائج التطوير باستخدام استبيانات التقويم من قبل خبراء التحقق من الأساليب، وخبراء المواد، ومعلمي الدراسات الاجتماعية، وطلاب الصف السابع B كفصل تجريبي والصف السابع C كفئة مراقبة. فيما يتعلق بقياس إبداع الطالب في موضوعات الدراسات الاجتماعية. قارنت الباحثة متوسط الدرجة بين الصف التجريبي والصف الضابط.

فنتائج البحث هي كما يلي: (١) هناك ٥ عمليات تطويرية وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم. (٢) تقويم المنتج من خلال الاستبيانات يحصل على الدرجات: خبراء الأساليب ٩٠٪، خبراء المواد ٧٨٪، معلمو الدراسات الاجتماعية ٩٢٪. يتم ذكر كل هذه القيم "لا يلزم المراجعة". (٣) حصلت نتائج حساب اختبار العينات المزدوجة (Paired Samples Test) على قيمة معنوية (2-الذيل) قدرها 0.000. لأن $0.05 > 0.000$ ثم H_0 مرفوض ويتم قبول H_1 . لذلك يمكن استنتاج أن طريقة التعليم في Gallery Walk يمكن أن تزيد من إبداع الطلاب.

الكلمات المفتاحية: طرق التعليم، الدراسات الاجتماعية، معرض المشي، الإبداع

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, serta hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) dengan baik dan lancar.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk dan perantara bagi umatnya dalam menuju dari gelap gulita menuju terang benderang.

Skripsi ini dalam penyelesaiannya, penulis tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, rasa hormat, izinkan penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada semua pihak. Ungkapan rasa terimakasih ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, sekaligus Wali Dosen penulis terimakasih atas arahan yang telah diberikan kepada penulis.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.SI. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, petunjuk atau arahan dan bimbingan yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak ibu dosen Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama belajar di Universitas ini.
6. Seluruh staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membantu kelancaran administratif.

7. Kepada bapak ibu orang tuaku beserta keluarga tercinta, yang telah bersusah payah memenuhi segala kebutuhan, arahan, pengorbanan, serta dengan iringan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Ibu Vina Zahrotul Isma, S.Pd selaku guru IPS kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' yang telah memberikan waktunya dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Kepada teman- teman seperjuangan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2018 yang telah memberikan motivasi dan dukungan kebersamaan.

Demikian pengantar skripsi yang telah penulis sampaikan, semoga Allah SWT membalas semua amal kebajikannya atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga juga penelitian ini dapat digunakan dengan sebaik- baiknya oleh penulis dalam melaksanakan penelitian di lapangan, serta dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 10 Juni 2022



Tasya Nor Intan Pratiwi

NIM. 18130016

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulis Transliterasi Arab- Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	l
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	m
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	h
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو= aw

أي= ay

أو= û

أي= î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Penelitian	10
H. Asumsi Pengembangan	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Pikir	33
BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35

A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Desain Uji Coba Produk	40
BAB IV	49
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Hasil Produk Pengembangan	49
B. Hasil Data Pengembangan	66
C. Hasil Data Uji Coba	73
BAB V	90
PEMBAHASAN	90
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	90
B. Kesimpulan	98
C. Saran Pemanfaatan	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Orisinalitas Penelitian	30
Tabel 3. 1 Kriteria Kelayakan Metode Pembelajaran	47
Tabel 3. 2 Kategori Tingkat Kreativitas	48
Tabel 4. 1 Silabus MTS Shirothul Fuqoha' (Kompetensi Dasar dan Materi).....	52
Tabel 4. 2 Pengembangan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	53
Tabel 4. 3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Gallery Walk.....	62
Tabel 4. 4 Lembar Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4. 5 Lembar Validasi Ahli Metode.....	68
Tabel 4. 6 Lembar Validasi RPP	70
Tabel 4. 7 Lembar Validasi Guru IPS MTS Shirothul Fuqoha'	72
Tabel 4. 8 Nilai Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4. 9 Paired Samples Statistics	75
Tabel 4. 10 Paired Samples Correlations	76
Tabel 4. 11 Paired Samples Test	77
Tabel 4. 12 Frequency Tabel P1	79
Tabel 4. 13 Frequency Tabel P2	79
Tabel 4. 14 Frequency Tabel P3	80
Tabel 4. 15 Frequency Tabel.....	81
Tabel 4. 16 Frequency Tabel P5	81
Tabel 4. 17 Frequency Tabel P6	82
Tabel 4. 18 Frequency Tabel P 7	83
Tabel 4. 19 Frequency Tabel P8	83

Tabel 4. 20 Frequency Tabel P9	84
Tabel 4. 21 Frequency Tabel P10	85
Tabel 4. 22 Frequency Tabel P11	85
Tabel 4. 23 Frequency Tabel P12	86
Tabel 4. 24 Frequency Tabel P13	87
Tabel 4. 25 Frequency Tabel P14	87
Tabel 4. 26 Frequency Tabel P15	88
Tabel 4. 27 Kategori Hasil Kreativitas.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Alur Desain Uji Coba Produk	41
Gambar 3. 2 Model Analisis data kualitatif (diadaptasi dari Miles dan Huberman, 1994).	45
Gambar 4. 1 Flowchart Metode Pembelajaran Gallery Walk	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survey Lapangan	105
Lampiran 2 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian.....	106
Lampiran 3 Surat Selesai Pelaksanaan Penelitian.....	107
Lampiran 4 Lembar Surat Izin Penggunaan Instrumen	108
Lampiran 5 Lembar Persetujuan Penggunaan Instrumen	109
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Metode Pembelajaran	110
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 8 Pedoman Wawancara	116
Lampiran 9 Bahan Ajar	118
Lampiran 10 RPP	155
Lampiran 11 Wawancara Guru IPS Kelas VII.....	158
Lampiran 12 Pedoman Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Gallery Walk</i>	158
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Gallery Walk</i>	161
Lampiran 14 Hasil Unjuk Kerja Siswa kelas Kontrol.....	162
Lampiran 15 Hasil Unjuk Kerja Kelas Eksperimen.....	163
Lampiran 16 Daftar Nilai Siswa.....	164
Lampiran 17 Lembar Angket	165
Lampiran 18 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument Angket.....	167
Lampiran 19 Biodata Peneliti	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang sekolah lanjutan setelah peserta didik menempuh pendidikan di Sekolah Dasar(SD).¹ Jenjang pendidikan SMP ditempuh peserta didik selama 3 tahun, mulai dari kelas VII sampai kelas IX. Berdasarkan UU No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Penyelenggaraan Pendidikan pada Pasal 17 Ayat (3) menyebutkan bahwa pendidikan dasar, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: (1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur; (3) Berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif; (4) Sehat, mandiri, dan percaya diri, (5) Toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.²

¹ Utama, dkk. *Pembelajaran Matematika Kolaboratif Lesson Study dan Kecakapan Abad-21 di SMP.*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021), hlm. 170.

² Inswide. *Wawasan Pendidikan Karakter*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), hlm.51.

Format sekolah yang menjanjikan akan perbaikan masa depan yaitu sekolah yang memiliki paradigma pendidikan yang maju. Pendidikan harus mampu menumbuhkan dan mengembangkan potensi peserta didik yang memiliki keunggulan kompetitif untuk menghadapi tantangan masa depan. Hal tersebut bisa diwujudkan melalui pendidikan islam , yang dikenal dengan Madrasah Tsanawiyah (MTS). Madrasah Tsanawiyah (MTS) adalah salah satu lembaga pendidikan formal setara Setara Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang diakui di Indonesia serta memiliki keunggulan dalam membangun komitmen keagamaan, tentunya memiliki prospek yang sangat baik.³ Aspek kemandirian yang selama ini dimiliki Madrasah Tsanawiyah merupakan modal utama dalam memperbaiki kualitas dunia pendidikan di Indonesia, hal ini dikarenakan mayoritas Tsanawiyah berdiri atas inisiatif masyarakat.⁴

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah diharapkan juga mampu mempersiapkan siswa siswanya untuk memiliki wawasan dan perilaku sosial yang tinggi. Pendidikan tentang sosial di sekolah bersinggungan dengan mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.⁵ Pembelajaran

³ Husen, A Rofik, dkk. *Masa Depan Madrasah Tsanawiyah*. Jurnal Administrasi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. NO. 28 (1), 2021.

⁴ At-Taubany, *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. (Depok: Kencana, 2017). Hlm 45.

⁵ Suharni, *Pembelajaran IPS Model Cari Jodoh dengan Kartu Kwartet (Carjotet)*, (Pekalongan: NEM, 2021), hlm. 12.

IPS di SMP lebih bersifat pada pengenalan mengenai “Seni Kehidupan”. Landasan pengkajian dari berbagai aspek kehidupan tersebut diambil dari berbagai sumber ilmu sosial yakni: Sosial Budaya, Geografi, Politik, Ekonomi, Sosiologi, dan Sejarah. Oleh karena itu materi IPS yang diajarkan kepada peserta didik, lebih dititik beratkan kepada dunia peserta didik dan lingkungannya.

Implementasi pembelajaran IPS di sekolah harus dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan pembelajaran IPS mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja tetapi aspek-aspek yang lain seperti aspek afektif dan psikomotorik. Tujuan kognitif pembelajaran IPS lebih mengarah pada tujuan memperoleh pengetahuan, pengertian, intelegensi, dan keterampilan berpikir siswa. Kemudian tujuan afektif pembelajaran IPS adalah menekankan pada perasaan, emosi, dan derajat penerimaan dan penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan. Sedangkan tujuan psikomotorik dapat dikelompokkan pada tujuh kelompok besar yaitu: penginderaan, kesiapan bertindak, respons atau sambutan terbimbing, mekanisme atau tindakan yang otomatis, keterampilan yang dilakukan secara hati-hati, adaptasi dan keaslian.⁶

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan adanya kemampuan kreativitas dari guru untuk menumbuhkan kreativitas terhadap siswa.

⁶ Agus Subagyo, *Media Enikki Dalam Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), hlm. 5.

Kreativitas siswa akan muncul apabila guru sebagai pendidik memiliki kemampuan kreativitas yang memadai. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk dan gagasan apa saja yang sebelumnya tidak ada yang membuatnya. Ia dapat menghasilkan kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan saja perangkuman, namun mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.⁷

Setiap individu tentu pernah menghadapi suatu kesulitan dalam hidupnya, yang harus disertai agar tetap survive.⁸ Tidak jarang melalui seringnya menghadapi kesulitan tersebut, seseorang justru terbiasa untuk berpikir kreatif. Akan tetapi tidak berarti setiap individu harus diberi kesulitan terlebih dahulu agar dapat mengembangkan kreativitasnya. Sehingga dalam memecahkan masalah diperlukan kemampuan kreatif, karena dalam mencari pemecahan masalah perlu untuk menggunakan pengetahuan yang telah diketahui dalam situasi baru yang belum dikenal.⁹

Kreativitas sifatnya *given* atau tersedia sejak lahir. Namun tumbuh dan berkembangnya kreativitas siswa juga dapat dipengaruhi oleh proses dan lingkungan yang diterima siswa. Faktor lingkungan juga mengambil

⁷ Suhaya, *Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas*. Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. No. 1. April 2016.

⁸ Ayu Sri Menda Bri Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Bogor: Guepedia, 2019), hlm.9.

⁹ Sistiana Widayari, *Pembelajaran Berbasis Konteks Dan Kreativitas (Strategi Untuk Membelajarkan Sains di Abad 21)* (Yogyakarta: Penerbit Deepublisher, 2019), hlm.3.

peran yang esensial di dalamnya.¹⁰ Kreativitas sendiri tidak bisa dilepaskan dari dua aspek yaitu aspek baru dan aspek manfaat. Kreativitas selalu berhubungan dengan sesuatu yang baru serta apa manfaat atas produk atau gagasan yang dihasilkan. Tanpa mempertimbangkan dua aspek tersebut, kreativitas hanya akan terjebak sebagai sesuatu yang unik, tidak sejalan aturan atau norma, dan menyimpang.

Implementasi di lapangan bahwa pembelajaran IPS bahwa pembelajaran IPS masih dalam pemaparan teori saja. Proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas, masih menunjukkan pembelajaran di sekolah masih belum dapat meningkatkan kemampuan kreatif siswa secara maksimal, khususnya berpikir kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Selain itu permasalahan dalam pembelajaran IPS dalam proses pembelajaran seorang guru hanya melakukan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru *teacher center*, hal ini juga menjadi salah satu faktor siswa menjadi pasif. Selain itu kurangnya alat peraga juga membuat siswa menjadi sedikit pemahamannya, karena pada tingkat pendidikan dasar ini seorang siswa membutuhkan pembelajaran yang konkrit.

Dalam pemaparan diatas sama dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti. Dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas VII MTS Shirothul Fuqoha', dan observasi peneliti menghasilkan permasalahan berupa pengaruh kegiatan belajar yang

¹⁰ Thomas Gunawan Wibowo, *Menjadi Guru Kreatif* (Bekasi: Media Maxima, 2016), hlm.16.

dilaksanakan di sistem pembelajaran luring, dan sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah yaitu setiap mata pelajaran tidak lebih dari 2 jam. Karena keterbatasan waktu tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang maksimal, dan guru memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan banyak menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga hal tersebut berdampak pada tingkat kreativitas peserta didik, dimana mereka masih sangat pasif untuk mengemukakan pendapatnya, dan jika diberikan sebuah permasalahan hanya beberapa orang peserta didik yang mampu menyelesaikannya. Hal ini menunjukkan bahwasannya kreativitas peserta didik kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti mengenai tingkat kreativitas peserta didik, maka peneliti ingin mengembangkan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Metode pembelajaran *Gallery Walk* merupakan cara belajar aktif yang mendorong peserta didik untuk mengenal dan mendalami materi melalui kreativitas, interaksi/komunikasi dan kerjasama.¹¹ Semua peserta didik nantinya akan memajang hasil karya mereka di dalam ruangan kelas. Setiap peserta didik akan berkeliling untuk mempelajari hasil karya teman mereka. Hasil karya

¹¹ Kampus Guru Cikal & Komunitas Guru Belajar, *Surat Kabar Guru Belajar-Praktik Literasi Bermakna*, (Tangerang: Kampus Guru Cikal, 2019). Hlm.46.

yang dimaksud adalah materi yang sudah diberikan oleh guru, namun dibuat dalam bentuk kreatif oleh peserta didik.

Penggunaan metode pembelajaran *Gallery Walk* sangat baik digunakan. Menurut Nining dan Mistinah salah satu strategi untuk menghidupkan kelas biasa menjadi bukan kelas biasa pada mata pelajaran IPS adalah melalui metode pembelajaran *Gallery Walk*.¹² Peserta didik tidak hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi disini guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan tercipta suasana belajar ruang aktif, kreatif dan inovatif. Melalui metode pembelajaran *Gallery Walk* diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan sebuah metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS, dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Metode pembelajaran *Gallery Walk* ini disajikan dalam bentuk berkelompok dan dilaksanakan didalam kelas. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS MTS Shirothul Fuqoha’ Gondanglegi Malang.**

¹² Nining Mariyaningsih & Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran*, (Surakarta: CV Oase Group, 2018). Hlm.163.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi guru IPS dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa dalam menyajikan dan mengembangkan hasil karya.
2. Peserta didik pasif dalam mengajukan pertanyaan.
3. Kurangnya efektifitas penggunaan dalam penggunaan metode pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi hanya pada tingkat kelas VII. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan metode pembelajaran *Gallery Walk*, untuk meningkatkan kreativitas belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' .

D. Rumusan Masalah

Selain rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang?

2. Bagaimana implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang?
3. Bagaimana hasil implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang?

E. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tiga tujuan yaitu:

1. Menjelaskan perencanaan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang.
2. Menjelaskan implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang.
3. Menjelaskan hasil implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Metode pembelajaran *Gallery Walk* merupakan salah satu metode pembelajaran dari model *Cooperative Learning* yang berbentuk pameran karya. Adapun spesifikasi metode pembelajaran *Gallery Walk* yaitu:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan sintaks pada metode *Gallery Walk*.
2. Pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* pada mata pelajaran IPS.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang disusun ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa peningkatan kreativitas guru di MTS Shirothul Fuqoha' untuk menciptakan metode pembelajaran, khususnya dalam pengembangan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS), selain manfaat teoritis diharapkan pula manfaat dari pengembangan ini berdampak pada kebermanfaatan secara praktis diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Peneliti dapat menjawab beberapa permasalahan yang sedang diteliti.
 - b. Menambah pengetahuan dan pengalaman baru membaur lingkungan penelitian.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan wawasan baru dalam mengembangkan metode pembelajaran baru yang menarik, kreatif, inovatif dan efektif.
 - b. Menambahkan metode pembelajaran baru sebagai alat untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.
3. Bagi Siswa
 - a. Mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran IPS.

- b. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi mata pelajaran IPS.
4. Bagi Lembaga Sekolah
- a. Menambah khazanah baru pentingnya pengembangan metode pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS secara khusus dan mata pelajaran lainnya secara umum.

H. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan judul “Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirothul Fuqoha’ Pada Mata Pelajaran IPS” dapat diasumsikan bahwa:

1. Metode pembelajaran *Gallery Walk* ini dapat digunakan untuk kelas VII pada mata Pelajaran IPS.
2. Metode pembelajaran *Gallery Walk* dikemas dengan semenarik mungkin pada mata pelajaran IPS untuk kelas VII MTS Shirothul Fuqoha’.
3. Materi yang disajikan dalam metode pembelajaran *Gallery Walk* sesuai dengan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan silabus mata pelajaran IPS kelas VII MTS Shirothul Fuqoha’.
4. Produk pengembangan metode pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman siswa, yang akan berdampak pada proses belajar dan hasil belajar siswa.
5. Dengan adanya metode pembelajaran *Gallery Walk* ini dapat berdampak positif pada prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS.

6. Metode pembelajaran *Gallery Walk* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih kreatif dalam mata pelajaran IPS dan tentunya dapat memecahkan masalah belajar yang dialami peserta didik kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Metode adalah cara kerja bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.¹³ Menurut Ngalimun metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴ Menurut Hamdani Metode merupakan cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.¹⁵ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan pendidikan yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi ini dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, yang telah dirumuskan sebelum kegiatan dilakukan. Dalam kegiatan interaksi ini guru dengan sadar merencanakan kegiatan mengajarnya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sumber daya yang ada.¹⁶ Kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika strategi pembelajaran yang terkait dalam pendekatan dalam pengelolaan kegiatan

¹³ APA: Metode. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 19 April 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/metode>

¹⁴ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2014), hlm. 14.

¹⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 80.

¹⁶ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern* (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2013), hlm.11.

pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis, sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan.

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷ Terdapat macam-macam metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan, oleh karena itu pemilihan metode yang tepat akan menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan permenristekdikti No: 44 Tahun 2015 Pasal 14, dalam memilih metode sebaiknya guru mempertimbangkan hal-hal berikut ini:

- a. Kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- b. Kondisi siswa
- c. Lingkungan
- d. Kondisi guru
- e. Materi pembelajaran

Menurut Darmadi metode pembelajaran adalah sebuah cara yang ditempuh oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.¹⁸ Menurut Daryanto metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau cara pematapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi atau bahan

¹⁷ Dedi Yusuf Aditya, *Pengaruh Peerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal SAP, Universitas Indraprasta. No.2 th.I Desember 2016.

¹⁸ Luthfi,dkk, *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran* (Malang: CV IRDH, 2020), hlm.48.

ajar.¹⁹ Sedangkan Abdurrahman Ginting mengartikan metode pembelajaran sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan, serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik.²⁰

Wina Sanjaya mengungkapkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.²¹ Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam menyampaikan materi, agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal.

2. Metode Pembelajaran Gallery Walk

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Gallery Walk terdiri dari dua kata yaitu *Gallery* dan *Walk*. *Gallery* adalah pameran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pameran merupakan pertunjukan hasil karya seni, barang hasil produksi, dan lain sebagainya.²² Sedangkan *Walk* artinya berjalan, melangkah. Dilihat dari istilahnya kata *Gallery* berarti pameran untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada masyarakat umum, dan kata *Walk* artinya berjalan.

¹⁹ Tatik Suryani & Endang Mastuti Rahayu. *Metode Pembelajaran*. (Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII), hlm. 20.

²⁰ Abdurrahman Ginting, *Esesnsi Praktis Belajar Pembelajaran*. (Bandung: Humaniora, 2014), hlm. 42.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Cetakan Ke 12)*. (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2016), hlm. 147.

²² APA: Pameran. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 20 April 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pameran>

Untuk itu *Gallery Walk* disebut juga sebagai *Gallery* berjalan atau *Gallery* belajar.

Menurut Siberman *Gallery* belajar adalah cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah dipelajari oleh siswa selama ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *Gallery Walk* merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu memunculkan gaya emosional peserta didik, dalam memperoleh pengetahuan baru dan mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung.²³

Menurut Nuraeni, metode pembelajaran *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada aspek kerjasama untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kelompoknya.²⁴ Dalam metode pembelajaran tersebut peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan interaksi antar peserta didik lainnya, dan peserta didik dengan guru. Sehingga dengan banyaknya interaksi tersebut peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dan mendorong siswa menginspirasi siswa untuk membuat karya berupa gambar, skema dan lain-

²³ Nining Mariyaningsih & istina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. (Surakarta: Kekata Publisher, 2018), hlm. 100.

²⁴ Nindia Dwi Nuraini, "Penerapan Model *Gallery Walk* dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih di MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono Sidoarjo", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019, hlm.15.

lain, sesuai hal-hal apa yang diperoleh ketika diskusi di setiap kelompok untuk dijadikan pameran dan dipresentasikan di depan kelas.

b. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Metode pembelajaran *Gallery Walk* merupakan salah satu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah dipelajari peserta didik selama proses belajar. Menurut Salim, langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk* adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- 2) Bagikan tugas yang akan dikerjakan.
- 3) Berdasarkan tugas yang telah dibagi buatlah resume.
- 4) Hasil resume dituliskan di kertas plano.
- 5) Masing-masing anggota kelompok berkunjung ke anggota kelompok yang lain.
- 6) Klarifikasi dari guru.

Menurut Andestia, Wakidi, dan M. Basri, adapun langkah-langkah dalam menerapkan metode pembelajaran *Gallery Walk* yaitu:²⁶

- 1) Memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dengan memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian lanjut mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

²⁵ Haidir dan Salim, *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)* (Medan: Perdana Publishing, 2014), hlm. 146.

²⁶ Ira Andestia, Wakidi, dan M. Basri, *Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk (GW) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Jurnal PESAGI, Universitas Negeri Bandar Lampung. No. 1 th.IX April 2017.

- 3) Guru menjelaskan prosedur belajar menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.
- 4) Membentuk kelompok.
- 5) Membentuk kelompok diskusi dan mulai berkomentar.
- 6) Guru mengatakan “Berputar!”, tiap kelompok berputar searah jarum jam dari tempat diskusi mereka ke tempat diskusi kelompok lainnya.
- 7) Presentasi. Setiap mengunjungi setiap stan diskusi, peserta didik kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian merangkum semua komentar dan menjawab pertanyaan yang diterima dalam waktu 5-10 menit. Perwakilan kelompok lalu mempresentasikan hasil diskusi.
- 8) Klarifikasi dan penarikan kesimpulan.

Adapun langkah-langkah penerapan metode pembelajaran menurut Vhalery, yaitu sebagai berikut:²⁷

- 1) Membuat dan mengumpulkan pertanyaan, pada tahap ini guru membuat pertanyaan sesuai materi pelajaran yang dapat diperdebatkan. Pertanyaan tersebut kemudian ditempelkan di dinding kelas, bagan flip yang berdiri sendiri, meja dan papan tulis. Membuat kelompok, guru membuat 5 kelompok dan menentukan tugas masing-masing kelompok. Setiap kelompok wajib memiliki spidol berwarna untuk menulis komentar pada setiap pertanyaan dari kelompok lain.

²⁷ Randika Vhaley, *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Galeery Walk dengan Tipe Learning Together pada Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMA Tri Dharma Palembang*. Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. No. 1 th.IX April 2019.

- 2) Menentukan posisi galeri kelompok dan komentar, pada tahapan ini setiap kelompok sudah berada di posisi masing-masing, dan beberapa kelompok keliling untuk memberikan komentar pada statement atau pertanyaan dari kelompok lain.
- 3) Rotasi, pada tahapan ini setiap kelompok melakukan perpindahan posisi searah jarum jam.
- 4) Mulai presentasi, pada tahapan ini masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan komentar yang telah dilakukan.

Adapun langkah-langkah menurut Nur Chalid dalam menerapkan metode pembelajaran *Gallery Walk* yaitu sebagai berikut:²⁸

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Setiap kelompok diberi kertas plano atau flip chart.
- 3) Tentukan topic atau tema pelajaran.
- 4) Hasil kerja kelompok ditempel di dinding.
- 5) Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain. Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.
- 6) Koreksi bersama-sama.
- 7) Klarifikasi dan menyimpulkan.

Adanya variasi langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk* yang dikemukakan diatas, bukanlah bersifat mutlak

²⁸ Nur Cholid, *Menjadi Guru Profesional* (Semarang: CV Presisi Cipta Media, 2021), hlm. 89.

melainkan dapat diberikan variasi sesuai tujuan belajar yang akan dilaksanakan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Penting sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar, juga harus memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran tersebut sehingga akan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan metode pembelajaran *Gallery Walk* diantaranya yaitu:²⁹

- 1) Akan timbul budaya kerjasama dalam memecahkan sebuah masalah dalam diri peserta didik.
- 2) Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran. Membiasakan peserta didik untuk saling menghargai dan mengapresiasi hasil belajar peserta didik yang lain.
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif secara fisik maupun mental.
- 4) Peserta didik akan mulai terbiasa untuk bersikap saling menghargai dan mengapresiasi hasil belajar peserta didik yang lain.
- 5) Peserta didik tidak bergantung pada guru sebagai sumber belajar.
- 6) Meningkatkan kemampuan kognitif yang meliputi analisis, evaluasi dan sintesis.

Selain memiliki kelebihan, metode pembelajaran *Gallery Walk* juga memiliki kekurangan yaitu:

²⁹ Wina Sajaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), hlm.250.

- 1) Apabila anggota kelompok terlalu banyak, maka akan ada peserta didik yang bergantung pekerjaannya pada peserta didik yang lain.
- 2) Pengaturan kelas yang lebih rumit.
- 3) Untuk menciptakan kesadaran kerjasama dalam berkelompok cukup membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 4) Guru harus lebih ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan setiap individu didalam kelompok.
- 5) Membutuhkan pengawasan yang efektif agar tercapai tujuan **pembelajaran.**

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata *to create*, yang artinya menciptakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreatif memiliki beberapa makna yaitu (1) memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, (2) bersifat (mengandung) daya cipta. Kreativitas sendiri mengandung arti (1) kemampuan untuk mencipta, daya cipta, (2) perihal berkreasi.³⁰

Menurut Ausubel dalam tafsirannya tentang hakikat kreativitas yaitu, *Creative achievement... reflecta rare capacity for developing insight, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity.* Berdasarkan rumusan tersebut, seorang kreatif adalah seorang yang memiliki kemampuan kapasitas pemahaman,

³⁰ Trianto Ibnu Badar, *Desain Pengembangan Tematik*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm. 71.

sensitivitas dan apresiasi yang melebihi dari seorang yang tergolong intelijen.³¹

Adapun pengertian kreativitas menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- a. Menurut Semiawan (dalam Faisal Abdullah) mengemukakan kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam sebuah seni, permesinan dan metode metode baru.³²
- b. Menurut Tajalan (dalam Edi Waluyo) menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran merupakan bagian suatu sistem yang tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Kreativitas berperan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif.³³
- c. Menurut Guntur Tajalan dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan mematikan kreativitasnya.³⁴
- d. Menurut Torrance (1981) kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan.
- e. Menurut Barron (1982) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini merupakan bukan berarti harus

³¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm. 176.

³² Faisal Abdullah, *Bakat dan Kreativitas*, (Palembang: Noer Fikri, 2015), hlm121.

³³ Edi Waluyo, Skripsi “Pengaruh Kreativitas Gur dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa” (Yogyakarta UNNEY, 2013), hlm. 18.

³⁴ Guntur Tajalan, *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*, (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2012), hlm. 124.

sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.³⁵

- f. Menurut Munandar kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.³⁶

Kreativitas merupakan hal yang penting dan dibutuhkan oleh manusia untuk menjadikan hidup lebih baik. Hasrat manusialah yang menyebabkan proses kreatif seolah tidak pernah berhenti. Hal ini sejalan dengan teori hedonisme yang beranggapan bahwa tujuan hidup manusia di dunia ini adalah untuk mencari kesenangan. Padahal sesungguhnya tidak ada manusia yang ingin hidup susah. Melalui berbagai cara setiap orang selalu ingin mencari cara untuk keluar dari permasalahan yang dihadapi, mulai dari pemenuhan kebutuhan biologisnya, mewujudkan rasa aman, kebutuhan untuk berafiliasi dengan orang lain, kebutuhan akan harga diri, dan akhirnya ingin mencapai suatu hierarki tertinggi yaitu aktualisasi diri. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, manusia perlu memikirkan berbagai cara (berpikir divergen) dan mencari berbagai alternatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan kata lain kreativitas dibutuhkan oleh manusia untuk mempertahankan hidup dan melanjutkan kehidupannya. Seperti yang terdapat dalam QS. Yunus ayat 101.

³⁵ Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Bogor: Guepedia, 2019), hlm. 141.

³⁶ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), hlm. 25.

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۚ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Artinya: “Katakanlah, “perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi” Tidaklah mermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang beriman.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu baru sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang diterapkan dalam pemecahan masalah.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas Siswa

Menurut Munandar terdapat alasan kenapa kreativitas perlu dikembangkan dalam diri anak, yaitu : pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya yang merupakan salah satu kebutuhan manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam pemecahan masalah. Ketiga, kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dirinya. Seperti yang terdapat dalam QS. Ra'd ayat 11.

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ
حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ
وَالٍ

Artinya: “Bagi Manusia ada malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, dimuka dan di belakangnya, mereka menjaga atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali kali ada perlindungan bagi mereka selain dia”.

Adapun tujuan dikembangkannya kreativitas siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui kemampuan dan teknik yang dikuasai.
- 2) Mengenalkan dan menentukan dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan dan toleransi yang tinggi terhadap pengalaman yang berbeda.
- 4) Membuat anak menjadi puas terhadap dirinya sendiri sendiri

c. Faktor Pendorong Kreativitas

Menurut Jean Piaget, ada beberapa faktor perkembangan kreativitas anak yaitu:³⁷

- 1) Anak sudah mampu menampilkan operasi-operasi mental.
- 2) Anak mulai mampu berpikir logis dalam bentuk sederhana.
- 3) Anak mulai berkembang kemampuannya untuk memelihara identitas diri
- 4) Konsep tentang ruang sudah semakin meluas.
- 5) Anak sudah amat menyadari akan adanya masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.
- 6) Anak sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek konkret.

d. Ciri-ciri Kreativitas

Terdapat beberapa ciri-ciri kreativitas yang dimiliki oleh individu kreatif. Guilford (dalam Munandar, 1992) membedakan ciri kognitif

³⁷ Maryam B. Gainau, *Psikologi Anak*. (Yogyakarta: PT Kanisius, 2014), hlm. 90

(*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*) yang berhubungan dengan kreativitas.³⁸

- 1) Ciri-ciri kognitif (*aptitude*) adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan *orisinalitas* dalam berpikir dan *elaboration* (membangunkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.
- 2) Ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, yang meliputi: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai.

Kedua jenis ciri-ciri kreativitas itu diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud. Anak kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi, dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya, dengan kata lain melakukan sesuatu yang amat berarti, penting, dan disukai oleh mereka. Mereka juga tidak takut berbuat sesuatu dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak setuju orang lain atau merupakan suatu kesalahan.

³⁸ Maryam B. Gainau, *Pengembangan Potensi Diri Anak dan Remaja*. (Yogyakarta: PT Kanisius, 2019), hlm. 34.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan bertujuan untuk menjaga keaslian dan menghindari plagiarisme dalam sebuah penelitian yang diteliti. Dalam orisinalitas penelitian ini peneliti mencoba memberi pemahaman mengenai penelitian yang berkaitan dengan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas agar lebih mudah di pahami. Hal tersebut tidaklah lepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan judul penelitian ini. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek objek penelitian maupun subjek penelitian. Meskipun demikian, terdapat hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu. Berikut beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Dengo, Dalam Jurnal yang berjudul “Pengembangan Metode *Gallery Walk* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA”. Penelitian ini dimuat dalam Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Gallery Walk* dan pada bidang mata pelajaran yang IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.³⁹
2. Penelitian oleh Lailan Fadilah Harahap dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Strategi *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Muhammadiyah 15”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam

³⁹ Fitri Dengo, *Pengembangan Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, IAIN Sultan Amai Gorontalo. No 1(6) Februari 2018.

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara . dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *Gallery Walk* pada mata pelajaran Fiqih, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁴⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Asti Adealila dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Gallery Walk* Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa MAN Batam”. Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Putera Batam. Dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Gallery Walk* sebagai media komunikasi pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa MAN Batam.⁴¹
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuly Yanti dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thara Saifuddin Jambi. Dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.⁴²

⁴⁰ Lailan Fadilah Harahap, ”Pengaruh Strategi *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Muhammadiyah 15”. *Skripsi*, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2018.

⁴¹ Nurul Asti Adealila, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Galley Walk* Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran Terhadap Minta Belajar Siswa MAN Batam”. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Putera Batam. 2020.

⁴² Yuly Yanti, “Penerapan Metode *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi”. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Saifuddin Jambi. 2019.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nining Kurniasih yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Kelas IV MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dalam skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV.⁴³

⁴³ Nining Kurniasih, “Penerapan Model Pembelajaran *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Kelas IV MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS”. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2019.

Tabel 2. 1 Orisinalitas Penelitian

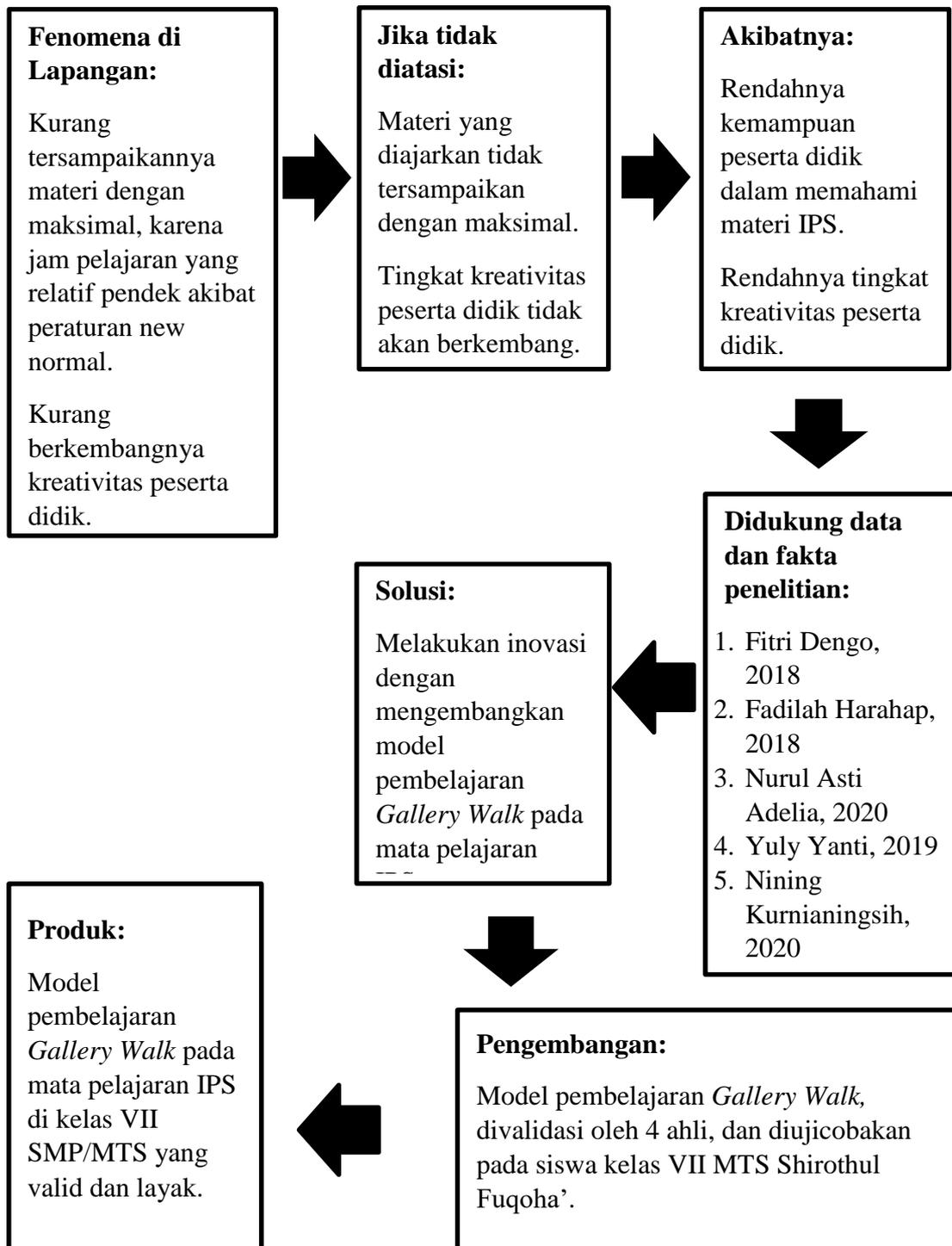
No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
		•	•	
1.	Nama Peneliti: Fitri Dengo Judul: Penerapan Metode <i>Gallery Walk</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA. Bentuk penelitian: Jurnal Penerbit: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Tahun terbit: 2018	• Membahas metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .	• Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK. • Objek penelitian yang berbeda • Tempat penelitian yang berbeda	Dalam penelitian yang peneliti angkat lebih berfokus pada model pengembangan <i>Research and Development (R&D)</i> , dimana dalam penelitian ini mengamati pengembangan metode pembelajaran yang akan dikembangkan. Metode yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> dalam mata pelajaran IPS kelas 7 MTS Shirothul Fuqoha' Gondanglegi, Malang. Tujuan pengembangan metode
2.	Nama Peneliti: Fadilah Harahap (2018). Judul: Pengaruh Strategi <i>Gallery Walk</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Muhammadiyah 15. Bentuk Penelitian: Skripsi Penerbit: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Tahun terbit: 2018	• Mengkaji <i>Gallery Walk</i> .	• Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. • Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTS Muhammadiyah 15 Medan. • Meneliti pengaruh strategi <i>Gallery Walk</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTS Muhammadiyah 15.	Dalam penelitian yang peneliti angkat lebih berfokus pada model pengembangan <i>Research and Development (R&D)</i> , dimana dalam penelitian ini mengamati pengembangan metode pembelajaran yang akan dikembangkan. Metode yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> dalam mata pelajaran IPS kelas 7 MTS Shirothul Fuqoha' Gondanglegi, Malang. Tujuan pengembangan metode

			<ul style="list-style-type: none"> • Berfokus pada mata pelajaran fiqih. 	pembelajaran <i>Gallery Walk</i> ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas 7 di MTS Shirothul Fuqoha' Gondanglegi, Malang.
3.	<p>Nama Peneliti: Nurul Asti Adealila. Judul: Pengaruh Penggunaan Model <i>Gallery Walk</i> Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa MAN Batam. Bentuk Penelitian: Skripsi Penerbit: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Putera Batam Tahun terbit: 2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. • Subjek penelitian ini adalah siswa MAN Batam. • Meneliti pengaruh penggunaan model <i>Gallery Walk</i> sebagai media komunikasi pembelajaran terhadap minat belajar siswa MAN Batam. • Tidak berfokus pada mata pelajaran tertentu. 	
4.	<p>Nama Peneliti: Yuly Yanti Judul: Penerapan Metode <i>Gallery Walk</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi".</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji metode <i>Gallery Walk</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian ini menggunakan metode PTK. • Objek penelitian siswa MI • Meneliti penerapan metode <i>Gallery Walk</i> 	

	<p>Bentuk Penelitian: Skripsi Penerbit: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thara Saifuddin Jambi Tahun terbit: 2019</p>		<p>untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika bangun datar kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berfokus pada mata pelajaran matematika, materi bangun datar. 	
5.	<p>Nama Peneliti: Nining Kurniasih Judul: Penerapan Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Kelas IV MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS. Bentuk Penelitian: Skripsi Penerbit: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun: 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji <i>Gallery Walk</i>. • Meneliti penerapan <i>Gallery Walk</i> untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. • Membahas media pembelajaran di mata pelajaran IPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menggunakan metode PTK. • Objek penelitian kelas MI kelas IV 	

C. Kerangka Pikir

Adanya peraturan baru dari pemerintah mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dari daring ke luring, tak terkecuali VII MTS Shirothul Fuqoha', menyebabkan terjadi masalah belajar baik dari pendidik maupun peserta didik. Masalah tersebut diantaranya adalah pembelajaran pada masa new normal dimana ditetapkannya pembelajaran dengan waktu yang pendek, menyebabkan kurang tersampainya materi dengan maksimal dan terjadi kurang berkembangnya kreativitas anak. Proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan metode dan model yang sama membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Terlebih dengan mata pelajaran IPS yang merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dan terpadu. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran yang menarik agar siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik, memudahkan pemahaman terhadap materi serta tetap berkembangnya kreativitas dari peserta didik. Maka dikembangkanlah metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch, yakni model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Dimana peneliti nantinya akan menggunakan model ini secara berurutan yang meliputi:

1. Analisis yang meliputi mencari sebuah permasalahan yang akan diteliti.
2. Desain atau perencanaan, dalam langkah ini peneliti akan mendesain sebuah produk yang dapat memecahkan permasalahan yang di dapatkan di lapangan.
3. Pengembangan, yaitu menciptakan sebuah produk yang telah di desain.
4. Implementasi, yaitu melakukan uji coba produk yang dikembangkan.
5. Evaluasi, yang mana pada tahapan ini dilakukan evaluasi apakah produk ini berhasil digunakan.

Model ADDIE adalah model yang dapat membantu guru mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ADDIE merupakan desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien, serta prosesnya bersifat interaktif yakni evaluasi di setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir fase adalah produk awal bagi fase berikutnya. Model ADDIE dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan perangkat

dan infrastruktur program pelatihan atau suatu pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung proses pembelajaran dengan beberapa tahapan.⁴⁴

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki prosedur dalam pengembangannya yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), analisis kurikulum, analisis metode pembelajaran dan analisis kreativitas siswa. Pada tahapan ini peneliti memulai penelitian dengan proses observasi dan wawancara dengan guru IPS kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'. Setelah mengetahui kondisi lapangan dan permasalahan yang terjadi di kelas, peneliti merencanakan untuk melakukan pengembangan produk yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'. Pada tahap inilah peneliti juga akan menganalisis kepada siswa tentang materi IPS yang belum dikuasai, dan mencari tahu kemampuan kreatif siswa.

2. *Design* (desain/perancangan)

Dalam tahapan ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Setelah ditemukan rumusan tujuan pembelajaran, peneliti akan melaksanakan

⁴⁴ Saringatun Mudrikah, dkk. *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*, (Jakarta: CV Pradina Pustaka Group, 2021), hlm. 27.

tes berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam tahapan ini peneliti mulai mendesain produk yang akan dikembangkan untuk menjawab permasalahan yang telah ditemukan peneliti pada saat observasi. Rancangan produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah metode pembelajaran *Gallery Walk*. Rancangan produk produk yang akan dikembangkan berfokus pada:

- a. Pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* hanya terbatas pada mata pelajaran IPS saja.
- b. Objek pengembangan produk metode pembelajaran *Gallery Walk* hanya terbatas pada siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dirumuskan. Namun sebelum dilaksanakan implementasi harus dilakukan uji coba terlebih dahulu. Pada tahapan ini peneliti memulai untuk membuat sebuah produk metode pembelajaran *Gallery Walk*. Sehingga variasi langkah-langkah metode pembelajaran yang nantinya juga akan diterapkan dalam penelitian ini, dan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Sebelum produk digunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi dan revisi produk yang akan dilakukan oleh validator materi, desain, pembelajaran. Dilakukannya validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk, untuk di uji cobakan pada siswa kelas

VII MTS Shirothul Fuqoha'. Validasi ini harus berdasarkan validator yang ahli dalam bidangnya dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen IPS, ahli materi bertugas menilai materi yang telah disusun dalam sebuah metode yang sedang dikembangkan. Penilaian yang diberikan oleh seorang ahli materi yaitu menilai dari segi materi, sistem pengoperasian dalam menyajikan materi, serta ahli materi juga memberikan perbaikan dan masukan dalam menyajikan materi oleh peneliti.

b. Ahli Desain

Ahli desain adalah orang yang memiliki keahlian dalam desain metode pembelajaran, serta memiliki latar belakang S2 Pendidikan. Penilaian yang diberikan oleh ahli desain yaitu memberikan nilai kelayakan pada sebuah desain, dan memberikan masukan atau perbaikan terhadap peneliti.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seorang guru kelas yang sudah berpengalaman sebagai guru IPS. Penilaian yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu berupa masukan, dan perbaikan terhadap pembelajaran atau uji coba yang dilakukan peneliti.

4. *Implementation* (implementasi / eksekusi)

Tahap implementasi merupakan langkah untuk menerapkan sistem yang telah dibuat oleh peneliti. Pada tahapan ini semua telah

dikembangkan dan di instal sedemikian rupa, sesuai dengan peran dan fungsinya untuk dapat diimplementasikan di dalam kelas. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba pada mata pelajaran IPS di VII MTS Shirothul Fuqoha', dimana yang sebagai subjeknya adalah siswa kelas VII. Setelah peneliti melakukan uji coba awal, peneliti kemudian melakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan dan kualitas dari produk yang dikembangkan, yaitu metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'.

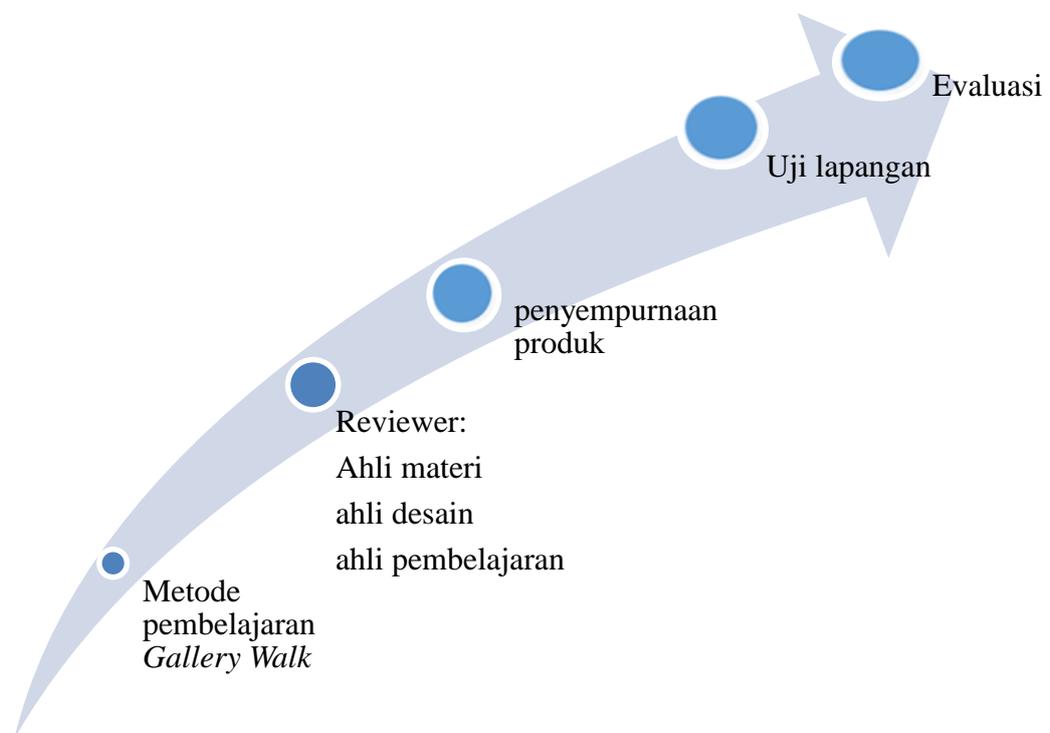
5. Evaluation (evaluasi/umpan balik)

Tahap evaluasi merupakan proses apakah metode yang dibuat peneliti berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi, dimana evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan peneliti. Pada tahapan ini peneliti melakukan penyebaran angket. Apabila angket hasilnya menunjukkan masih kurang, maka akan dilakukan revisi produk dan uji coba produk kembali, sampai produk yang dikembangkan tersebut layak untuk digunakan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Uji Coba Desain

Dilakukannya uji coba dalam pengembangan produk harus dilakukan, supaya produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, tepat guna dan tepat sasaran. Uji coba produk merupakan salah satu syarat bagi peneliti, yang wajib dilakukan dalam mengambil penelitian model pengembangan. Desain uji coba untuk produk pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'. Pada penelitian ini dilaksanakan melalui berbagai tahapan atau langkah-langkah, mulai dari observasi lapangan sampai pada pembuatan metode pembelajaran *Gallery Walk* dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa ahli. Pelaksanaan uji validasi dengan cara menyerahkan produk pengembangan yang telah dibuat beserta sejumlah angket penilaian kepada validator, untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan yang dihasilkan peneliti sekaligus memberikan kritik dan saran perbaikan agar produk tersebut valid.



Gambar 3. 1 Alur Desain Uji Coba Produk

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'. Pemilihan sekolah VII MTS Shirothul Fuqoha' sebagai tempat penelitian adalah karena jaraknya lebih dekat, lebih efisien, serta hemat uang serta tenaga. Sedangkan untuk pemilihan kelas VII sebagai objek penelitian ini adalah karena metode pembelajaran *Gallery Walk* dirasa tepat untuk diaplikasikan di kelas VII dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik dan instrumen pengumpulan data akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Observasi

Pada tanggal 14 Januari 2022 peneliti melakukan observasi pra penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti merupakan observasi tidak terstruktur, karena pada waktu itu masih pada tahap penentuan fokus penelitian. Observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya untuk kedepannya observasi digunakan untuk melihat bagaimana respon siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Gallery Walk*.

Dalam observasi pra penelitian tersebut dilakukan peneliti untuk mengetahui beberapa aspek, yaitu untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas VII, mengetahui proses pembelajaran IPS di kelas, mengetahui jumlah siswa kelas VII, dan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPS kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'.

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan wakil kepala sekolah, guru IPS kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'. Wawancara ini dilakukan agar peneliti memperoleh dan mengetahui informasi tentang objek dan aspek-aspek yang akan diteliti. Adapun aspek-aspek dalam wawancara yang telah dilakukan peneliti adalah tentang permasalahan kreativitas siswa, hasil belajar yang kurang dari standar KKM yang telah ditentukan, penggunaan metode pembelajaran, jumlah siswa, waktu kegiatan pembelajaran, cara-cara yang digunakan untuk permasalahan siswa yang kurang aktif, kreatif dan kurang dalam hasil belajarnya terutama dalam mata pelajaran IPS.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk menambah informasi tentang bukti tingkat kreativitas siswa, dan bukti hasil belajar siswa. Adapun aspek dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti adalah proses pembelajarannya dan bukti hasil karya siswa dalam mata pelajaran IPS.

d. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang dibuat oleh peneliti yang lengkap dan sesuai dengan variabel

penelitian, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan peneliti.⁴⁵

Pada penelitian ini angket digunakan sebagai alat untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Angket ini diberikan kepada siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.

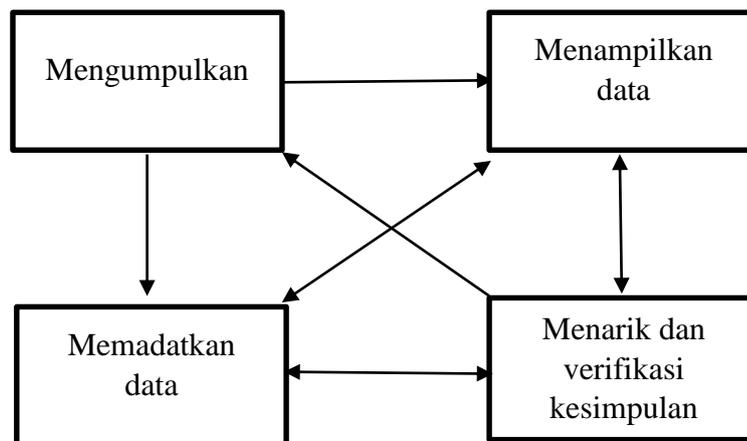
4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan melalui tes dan angket.

a. Analisis Data Kualitatif Deskriptif

Data yang bersifat kualitatif seperti data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, akan dideskripsikan melalui teknik deskriptif persentase. Sementara itu untuk hasil uji coba produk akan diinterpretasikan, dan akan dijelaskan secara kualitatif. Miles dan Huberman menggambarkan teknik analisis data kualitatif sebagai berikut:

⁴⁵ Nizamuddin, dkk, *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*, (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021), hlm. 159.



Gambar 3. 2 Model Analisis data kualitatif (diadaptasi dari Miles dan Huberman, 1994).

Berikut adalah tahapan analisis data kualitatif setelah tahapan pengumpulan data yakni sebagai berikut:

- 1) Memadatkan data atau reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, meringkas, dan mentransformasikan data mentah.
- 2) Menampilkan data merupakan proses rangkaian organisasi informasi untuk dapat membantu penarikan kesimpulan.
- 3) Menarik dan verifikasi kesimpulan merupakan proses penyimpulan hasil penelitian, sekaligus memverifikasi kesimpulan tersebut yang didukung oleh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif deskriptif merupakan teknik analisis data berupa angka dari hasil validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Perolehan data yang berupa penilaian berbentuk

angka kemudian disusun dengan skala bertingkat. Teknik analisis kuantitatif deskriptif ini digunakan peneliti untuk mengolah data pada setiap butir pernyataan, maupun untuk mengolah data secara keseluruhan dalam penelitian. Pengembangan ini selanjutnya akan diolah dengan cara dibuat persentase dengan menggunakan rumus analisis sebagai berikut⁴⁶:

Rumus untuk mengolah data skor pertanyaan:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum xi$ = Jumlah Total Skor Yang Diperoleh

$\sum x$ = Jumlah Skor Ideal

100% = Konstanta

Penemuan valid atau tidak validnya metode pembelajaran *Gallery Walk* pada mata pelajaran IPS kelas VII, dengan menggunakan cara analisis data mentah yang berupa angka-angka yang telah ditabulasikan, kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif dengan rating scale yang dikembangkan oleh Sugiyono. Pedoman dasar dalam menentukan kevaliditasan serta dasar

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.95.

pengambilan keputusan untuk merevisi produk menggunakan kriteria atau klasifikasi penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Kelayakan Metode Pembelajaran

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Metode Pembelajaran <i>Gallery Walk</i>	Keterangan
80-100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
60-79%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
50-59%	Kurang Valid	Perlu Revisi
<50%	Tidak Valid	Perlu Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, metode pembelajaran *Gallery Walk* jika mendapatkan rentan skor sebesar 80%-100% maka akan dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi. Jika metode pembelajaran *Gallery Walk* yang divalidasi mendapat rentan skor 60%-79%, maka masuk dalam kriteria cukup valid dan tidak perlu direvisi. Jika metode pembelajaran *Gallery Walk* mendapat rentan nilai 50%-59%, maka kriterianya tidak valid dan perlu direvisi. Jika metode pembelajaran *Gallery Walk* mendapat rentan skor kurang dari 50%, maka kriterianya tidak valid dan harus direvisi. Skor inilah yang akan digunakan dalam menentukan validitas produk serta layak atau tidaknya produk untuk digunakan.

Untuk menganalisis kreativitas peserta didik peneliti peneliti menggunakan pedoman pada kategori yang sudah dimodifikasi oleh purwanto.⁴⁷ Sebagaimana akan disajikan dalam tabel 3.2.

⁴⁷ E Astuti. "Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMP/MTS di Kecamatan Prembun", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 2(2), (2016). 65

Tabel 3. 2 Kategori Tingkat Kreativitas

Kategori	Interval
Tidak kreatif	≤ 54
Kurang kreatif	55 – 59
Cukup kreatif	60 – 75
Kreatif	76 – 85
Sangat kreatif	85 – 100

Kategori tingkat kreativitas diatas dapat membantu peneliti dalam mengkategorikan tingkat kreativitas peserta didik kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' pada mata pelajaran IPS, dengan menggunakan persebaran angket yang akan diisi oleh siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa metode pembelajaran *Gallery Walk*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Desain* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evolution* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Analisis (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis metode pembelajaran, dan analisis kreativitas siswa. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama untuk mengetahui permasalahan diperlukannya penelitian, sehingga tujuan intruksional dapat ditentukan.⁴⁸ Tujuan intruksional akan mempermudah pengembangan metode pembelajaran yang layak dan sesuai dengan kondisi lapangan. Tahap analisis kebutuhan bertujuan

⁴⁸ Ais Rosyida, *Pengembangan Media Komik UNTUK Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Qalamuna Pendidikan, Sosial, dan Agama, No. 1 Vol. 11, 2019. Hlm. 53.

untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran IPS di kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' dilaksanakan. Pada tahapan ini peneliti melaksanakan wawancara dengan guru IPS dan observasi di salah satu kelas VII. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2022 dengan salah satu guru IPS di kelas VII.

Berdasarkan wawancara yang diperoleh narasumber, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, guru sering menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), namun jika siswa masih dalam kesulitan dalam memahami pelajaran, guru menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan waktu dua jam pelajaran yakni dalam waktu 80 menit, menurut beliau waktu tersebut sangatlah kurang maksimal, terutama untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Guru IPS mengungkapkan bahwasanya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, beliau menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), guru memberikan sebuah permasalahan kepada peserta didik untuk diselesaikan secara mandiri dan menyelesaikan tugasnya dengan mencari penjelasan dan solusi yang tepat dengan kreatifitas masing-masing peserta didik. Menurut guru IPS terdapat beberapa faktor yang dapat menjadi sebab menurunnya kreativitas kelas VII di MTS Shirothul Fuqoha' yaitu kurangnya usaha peserta didik untuk berkreasi dan tidak

adanya sarana dan fasilitas yang dapat mendukung pengembangan kreativitas.

Menurut Ibu Vina selaku guru IPS kelas VII juga menyatakan pendapatnya tentang peningkatan kreativitas peserta didik sangatlah diperlukan. Berdasarkan apa yang ditemukan di lapangan, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan produk metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum adalah perangkat pendidikan yang merupakan jawaban terhadap kebutuhan dan tantangan masyarakat.⁴⁹ Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang digunakan oleh MTS Shirothul Fuqoha' sudah masuk kategori K.13. Berikut adalah perangkat pembelajaran yang digunakan guru IPS kelas VII MTS Shirothul Fuqoha':

⁴⁹ Sarinah. *Pengantar Kurikulum*. Yogyakarta: Deepublish. Hlm. 12.

Tabel 4. 1 Silabus MTS Shirothul Fuqoha' (Kompetensi Dasar dan Materi)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran
<p>3.4 Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia - Pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat Indonesia - Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia - Peninggalan-peninggalan masa Hindu-Budha
<p>4.1 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa Hindu-Budha dan Islam</p>	

Pada penelitian ini, peneliti hanya akan berfokus pada materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha, sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'. Berikut adalah rincian dari Kompetensi dasar serta indikator pencapaian yang dikembangkan.

Tabel 4. 2 Pengembangan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
<p>3.4 Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan letak lokasi kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Mataram Kuno, Kanjuruhan, medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit.</p> <p>3.4.2 Mencontohkan Bukti-bukti peninggalan Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Mataram Kuno, Kanjuruhan, medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit.</p> <p>3.4.3 Menerangkan sumber sejarah Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Mataram Kuno, Kanjuruhan, medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit.</p> <p>3.4.4 Mengemukakan perkembangan politik, sosial, ekonomi, dan budaya Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Mataram Kuno, Kanjuruhan, medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit.</p>
<p>4.1 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya,</p>	<p>4.1.1 Mempresentasikan hasil lembar kerja tentang teori masuknya dan pengaruh Hindu-budha terhadap masyarakat di Indonesia</p>

geografis, dan pendidikan sejak masa Hindu-Budha dan Islam	
--	--

c. Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis sarana dan prasarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terpenuhinya sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran *Gallery Walk* yang peneliti rancang. Sarana dan prasarana yang dimaksud disini adalah ketersediaan alat dan bahan seperti kertas Asturo, alat tulis di koperasi sekolah sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Bu Okita S. Pd selaku guru di MTS Shirothul Fuqoha' menyatakan perlunya kelengkapan sarana dan prasarana kelas untuk menunjang kegiatan belajar siswa, salah satunya dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Berikut wawancara di sekolah MTS Shirothul Fuqoha' bersama Ibu Okita S. Pd:

“Sekolah dalam menunjang kegiatan belajar peserta didik, tentunya juga menyediakan perlengkapan Alat Tulis Kantor ATK di koperasi siswa, meskipun kurang lengkap. Tapi untuk hal yang pokok seperti buku, bolpoin, pulpen tetap ada. Jadi jika peserta didik tidak menemukan di koperasi siswa, bisa mencarinya di luar Sekolah”.⁵⁰

⁵⁰ Okita S.Pd Wawancara tentang kelengkapan sarana dan prasarana sekolah, 27 Mei 2022 jam 16.00.

Dari wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwasannya kesiapan siswa dalam menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* sudah ada dan dapat mempermudah implementasi pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

d. Analisis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan di MTS Shirothu Fuqoha' cukup bervariasi, seperti metode ceramah dan *Problem Based Learning* (PBL). Metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pedagogi yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik belajar tentang subjek dalam konteks masalah yang kompleks, multifaset, dan realistis (tidak harus bingung dengan pembelajaran berbasis proyek).⁵¹ Upaya peneliti untuk menambah peningkatan metode pembelajaran di sekolah yang lebih bervariasi dan unik, dikembangkanlah metode pembelajaran *Gallery Walk*. Metode pembelajaran *Gallery Walk* akan lebih mudah disukai oleh siswa dikarenakan terdapat kegiatan belajar yang menarik dan unik.

e. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui siswa yang menjadi dasar

⁵¹ Rus Hartata. 2020. *Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah dengan Problem Based Learning (PBL)*. Klaten: Lakeisha. Hlm. 13.

peneliti untuk menyusun metode yang akan dikembangkan. Metode yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Siswa kelas VII pada umumnya berusia 11-12 tahun. Menurut Piaget pada usia tersebut perkembangan intelektual siswa berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini siswa sudah mampu berpikir logis, rasional, dan sudah mulai dapat berpikir abstrak.⁵² piaget juga menambahkan pada tahap ini siswa sudah mulai mampu membayangkan peranan-peranan sebagai orang dewasa. Selain itu siswa sudah mampu menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya untuk mengaitkan pengetahuan baru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 12 Februari 2022, secara umum siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik. Pembelajaran yang menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) membuat siswa yang mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari cukup sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba. Selain itu menurut Sanjaya pembelajaran yang menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) tidak dapat diterapkan pada setiap materi pembelajaran.⁵³ Upaya guru IPS kelas VII untuk

⁵² Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Bumi Aksara). Hlm. 29.

⁵³ Ponidi, dkk. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu : CV Adanu Abimata. Hlm.83.

meningkatkan kreativitas peserta didik, guru di setiap pertemuan sering memberikan tugas.

Menurut Ibu Vina selaku guru IPS kelas VII juga menyatakan pendapatnya tentang perkembangan kreativitas siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' pada mata pelajaran IPS.

“Siswa kelas VII disini memang kurang dalam menghasilkan suatu karya, bahkan bisa dibilang tidak ada. mungkin dengan metode yang anda kembangkan tersebut bisa mengembangkan kreativitas mereka.”

Dari pendapat Ibu Vina tersebut sudah jelas sekali bahwasannya diperlukan metode pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk berkarya dan mampu menumbuhkan kreativitas belajar siswa secara mandiri maupun berkelompok.

2. Hasil *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah *desain* atau perancangan. Perencanaan penelitian ini peneliti membuat metode pembelajaran yang memacu siswa untuk berkreaitivitas, yang meliputi rumusan tujuan pembuatan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan alur metode pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi, dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan metode pembelajaran.

a. Rumusan Tujuan Pembuatan Metode Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain metode pembelajaran yaitu menentukan kreativitas siswa setelah menggunakan metode pembelajaran. teknik perumusan tujuan menggunakan SMAR (*Spesifik, measurable, applicable, dan realistic*):⁵⁴

- 1) *Spesifik*, hanya mengukur satu jenis kemampuan yang spesifik, tidak boleh mengukur beberapa kemampuan sekaligus atau kemampuan yang terlalu umum.
- 2) *Measurable*, indikator dapat diukur dan memiliki kriteria yang jelas atau pasti.
- 3) *Applicable*, dapat dipakai
- 4) *Realistic*, berwujud perilaku nyata yang realistis untuk dapat diobservasi.

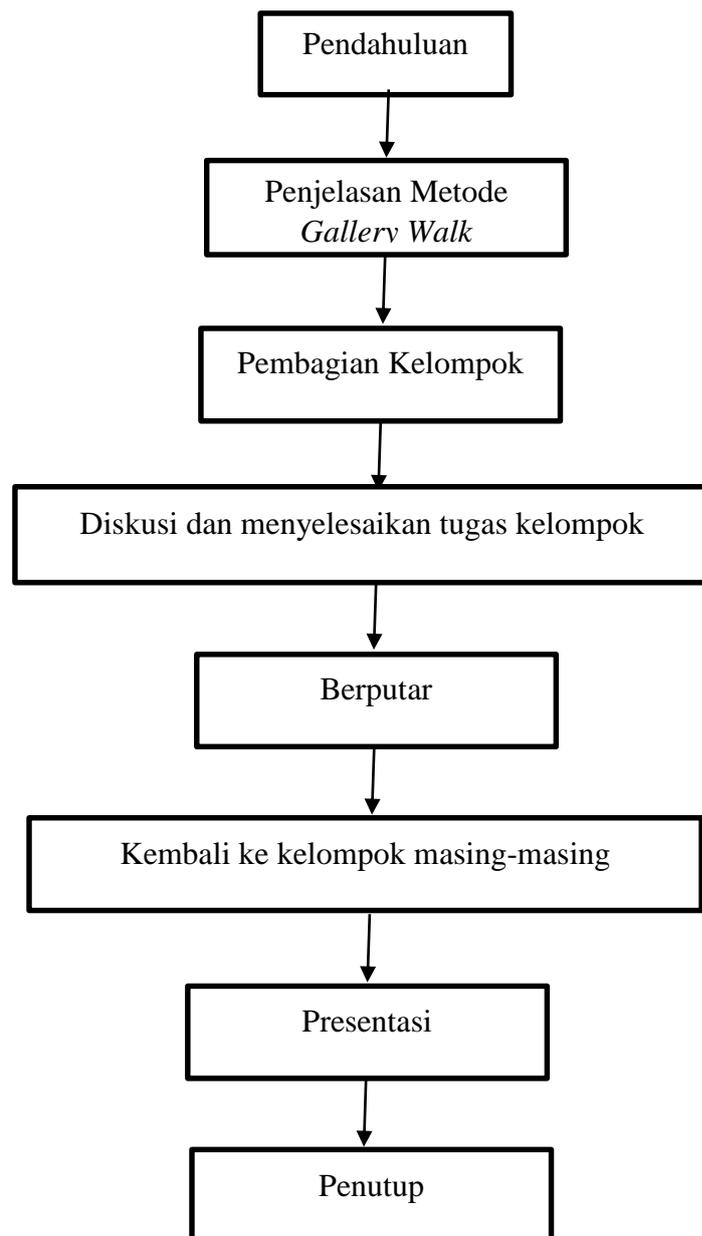
Hasil dari rumusan tujuan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* yaitu:

1. Dengan diberikan metode pembelajaran *Gallery Walk*, siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' dapat meningkatkan kreativitas siswa.
2. Dengan adanya metode pembelajaran *Gallery Walk*, siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' dapat lebih aktif dalam belajar
3. Dengan diberika metode pembelajaran *Gallery Walk*, siswa kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' dapat lebih kreatif.

⁵⁴ Yowelna Tarumasely. 2022. *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Lamongan: Academia Publication. Hlm. 40.

b. Pembuatan *Flowchart* Metode Pembelajaran

Flowchart merupakan diagram alir yang digunakan untuk menggambarkan alur proses metode pembelajaran *Gallery Walk*. Berikut adalah *Flowchart* metode pembelajaran *Gallery Walk*.



Gambar 4. 1 Flowchart Metode pembelajaran Gallery Walk

Alur metode pembelajaran pada gambar 1.4 dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Memulai kegiatan dengan mengucapkan salam pembuka, memberikan motivasi, memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.
2. Guru menjelaskan prosedur metode pembelajaran *Gallery Walk*.
3. Bagilah peserta didik menjadi 5-6 peserta didik.
4. Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya di kertas plano/flip, kemudian ditempel di dinding. Setiap kelompok menelaah dan mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan topic/tema pelajaran yang telah ditentukan. Hasil kesimpulan kerja kelompok dituliskan dengan rapi, kreatif dan menarik di kertas plano yang telah disediakan kemudian hasilnya ditempel di dinding kelas untuk dipamerkan.
5. Salah seorang anggota menjadi penjaga dan anggota lainnya menyebar untuk mempelajari hasil diskusi kelompok lain.
6. Anggota kelompok bergabung kembali untuk berdiskusi dan menambah informasi yang telah didapatkan.
7. Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
8. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.

c. Pengumpulan Objek Rancangan

Pengumpulan objek berdasarkan dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat. Tahapan pengumpulan objek yang harus dilakukan yaitu:

1. Mengumpulkan Materi

Materi disusun sesuai dengan referensi yang ada serta dibuat secara runtut untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi.

2. Pengumpulan Gambar

Gambar diunduh dari berbagai sumber yang kemudian dimasukkan ke dalam bahan ajar untuk pendukung materi.

d. Penyusunan Instrumen Uji Kelayakan

Instrument dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli metode, ahli materi dan validasi angket. Angket tersebut diisi oleh peserta didik setelah pembelajaran selesai.

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

a. Pembuatan Metode Pembelajaran

Tahap ketiga dari model ADDIE adalah *develop* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan metode yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, metode direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Dalam pembuatan metode pembelajaran terdapat 3 tahapan, yaitu:

1) Desain Metode Pembelajaran

Berikut merupakan hasil desain metode pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan *Flowchart* yang telah dirancang, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Gallery Walk

	Langkah <i>Gallery Walk</i>	Aktivitas Guru
1.	Langkah 1 Memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran dan mempersiapkan pembelajaran.	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran dan mempersiapkan pembelajaran.
2.	Langkah 2 Menjelaskan tentang prosedur metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .	Guru menjelaskan tentang prosedur metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .
3.	Langkah 3 Bagilah peserta didik menjadi 5-6 peserta didik.	Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri 5-6 peserta didik.
4.	Langkah 4 Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya di kertas karton, kemudian ditempel di dinding.	Guru meminta setiap kelompok untuk membuat galeri, gambar-gambar, mencatat hasil diskusinya di kertas plano/flip atau yang lainnya, kemudian ditempel di dinding.
5.	Langkah 5 Salah seorang anggota menjadi penjaga dan anggota lainnya menyebar untuk mempelajari hasil diskusi kelompok lain.	Menginstruksikan pada semua kelompok untuk mulai keliling searah jarum jam sesuai dengan instruksi guru.
6.	Langkah 6 Anggota kelompok bergabung kembali untuk melakukan diskusi dengan kelompok asal dan menambah informasi yang telah didapatkan.	Guru meminta semua kelompok untuk kembali ke kelompok asal mereka untuk berdiskusi kembali. Hasil kesimpulan kerja kelompok dituliskan dengan rapi, kreatif dan menarik di kertas plano yang telah disediakan kemudian hasilnya

		ditempek di dinding kelas untuk dipamerkan.
7.	Langkah 7 Mempresentasikan singkat hasil diskusi didepan kelas.	Guru menginstruksikan untuk menyiapkan yang akan dipresentasikan di depan kelas.
8.	Langkah 8 Pemberian penguatan dan kesimpulan	Guru memberikan penguatan dan kesimpulan di akhir presentasi.

2) Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahapan untuk mengecek apakah metode pembelajaran dapat berjalan dengan baik sebelum diaplikasikan terhadap siswa. Tahapan ini dilakukan pada saat proses pembuatan metode Pembelajaran.

b. Validasi Metode Pembelajaran

Hasil metode pembelajaran divalidasi oleh Fitri Kurnia Rahim M.Pd (Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam). Hasil dari validasi berupa penilaian serta saran tentang metode pembelajaran yang terdapat pada angket yang telah disediakan oleh peneliti yang selanjutnya akan diperbaiki sesuai dengan saran para ahli.

4. Hasil *Implementation* (Penerapan)

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *implementation* atau menerapkan. Setelah dinyatakan layak oleh validator, metode pembelajaran diterapkan di kelas, yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2022. Peneliti melaksanakan perbandingan pada responden dengan memilih dua kelas sebagai objek penelitian. Peneliti memilih kelas VII B dan kelas VII C. Kelas VII B merupakan kelas

eksperimen sedangkan kelas VII C menjadi kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas pembandingan tanpa perlakuan, artinya kelas ini tetap melaksanakan pembelajaran konvensional.

Pada tahap ini peneliti menerapkan semua kegiatan pada metode pembelajaran, dan sesuai dengan RPP dan materi yang sudah divalidasi dan direvisi sesuai saran dan kritik para ahli. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi, motivasi siswa dan memberi tahu tujuan pembelajaran, setelah itu peserta didik menyimak dan mengamati penjelasan peneliti tentang tahapan kegiatan pembelajaran dengan metode *Gallery Walk*.

Langkah selanjutnya peneliti memberikan gambaran mengenai materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha, dan dilanjutkan dengan pembentukan kelompok dengan cara berhitung. Peserta didik terbagi menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok memiliki ketua dan sekretaris sesuai dengan kesepakatan anggota kelompok masing-masing. Kemudian setiap ketua kelompok maju untuk menerima kertas asturo dan menerima tema yang akan di diskusikan bersama kelompok masing-masing.

Kegiatan selanjutnya setiap kelompok mulai menelaah dan mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan topik atau tema yang mereka dapat. Setiap Kelompok diberi waktu 40 menit untuk

menuliskan yang mereka dapat dengan rapi, kreatif dan menarik dikertas asturo. Langkah selanjutnya yaitu dari kegiatan metode pembelajaran *Galery Walk* ini adalah setiap kelompok menaruh semua hasil kerja kelompoknya di meja. Masing-masing kelompok kemudian berputar searah jarum jam untuk mengamati dan mencari informasi hasil kerja kelompok lainnya secara bergilir.

setelah semua kelompok selesai berputar ke semua kelompok, peserta didik kembali ke kelompok masing-masing dan dikoreksi bersama. Kemudian dilanjutkan setiap kelompok mengklarifikasi hasil kunjungan dari masing-masing kelompok dan menyimpulkannya bersama. Kemudian setiap kelompok mendapat kesempatan untuk mempresentasikan karya mereka di depan kelas. Tahapan terakhir setelah pembelajaran berlangsung adalah siswa diperkenankan untuk mengisi angket responden yang berisi 15 pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil dari pengisian angket tersebut untuk mengetahui kelayakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.

5. Hasil *Evaluate* (Penilaian)

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Hasil evaluasi didapatkan dari evaluasi data validasi metode pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi ahli metode dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan metode pembelajaran. selain itu dari analisis data dari responden metode pembelajaran yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui kelayakan

metode pembelajaran. kemudian produk akhir yang berupa “Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirothul Fuqoha’ Pada Mata Pelajaran IPS” akan berhasil apabila telah melakukan revisi validasi dan revisi.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Analisis Data Kelayakan Materi

Materi dari metode pembelajaran diuji kelayakannya oleh ahli materi yaitu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi atau materi pada metode pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan indikator *Self Introduction, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, User Friendly*. Terdapat lima kategori penilaian yaitu: Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup Baik (3), Tidak Baik (2), Sangat Tidak Baik (1). Setelah pengujian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli. Hasil penilaian dari ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Tujuan Pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan		√				
2	Paparan materi pada modul sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan		√				
3	Materi disajikan secara runtut	√					

4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	√				
5	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi	√				
6	Permasalahan yang disajikan dapat dengan konteks tugas dan lingkungan siswa	√				
7	Bahasa dalam modul mudah dipahami siswa	√				
8	Kecocokan materi modul dengan kompetensi yang dibutuhkan	√				
9	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit	√				
10	Materi modul dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain	√				
12	Materi dalam modul sesuai dengan perkembangan teknologi	√				
13	Materi modul dapat dipelajari dimana saja	√				
14	Materi modul dapat dipelajari kapan saja	√				
Jumlah		55				

Data kuantitatif yang didapat dari analisa ahli materi jika diperhitungkan persentasenya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{70} \times 100\%$$

$$P = 78\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data kuantitatif oleh ahli materi untuk metode pembelajaran *Gallery Walk*, jika dipersentasekan memperoleh 78% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Tidak Perlu Revisi”.

2. Lembar Validasi Metode Pembelajaran

Lembar validasi metode pembelajaran diuji oleh ahli metode yaitu Fitri Kurnia Rahim, M.Pd. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi atau materi pada metode pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan indikator Peragaan, minat dan perhatian, motivasi, apersepsi, dan korelasi..terdapat 5 kategori penilaian yaitu: Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup Baik (3), Tidak Baik (2), Sangat Tidak Baik (1). Setelah pengujian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli. Hasil penilaian dari ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Lembar Validasi Ahli Metode

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Kegiatan pembelajaran menciptakan suasana pemahaman terhadap materi pembelajaran	√					
2	Kegiatan pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang berkesan	√					
3	Kegiatan pembelajaran menekankan penerapan konsep belajar sambil melakukan	√					
4	Kegiatan pembelajaran dapat diikuti siswa dengan perhatian		√				

5	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa beban	√				
6	Kegiatan pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran		√			
7	Kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran		√			
8	Kegiatan pembelajaran membuat siswa mudah mempelajari hal yang baru		√			
9	Kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa	√				
10	Konsentrasi belajar siswa dapat terbentuk		√			
11	Hasil pembelajaran lebih bermakna	√				
Jumlah		50				

Data kuantitatif yang didapat dari analisa ahli metode pembelajaran jika diperhitungkan persentasenya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data kuantitatif oleh ahli materi untuk metode pembelajaran *Gallery Walk*, jika

dipersentasekan memperoleh 90% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Tidak Perlu Revisi”.

3. Lembar Validasi RPP

Materi dari metode pembelajaran diuji kelayakannya oleh ahli metode yaitu Ibu Hayyun Lathifathi Yasri, M.Pd Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi metode yang akan dilakukan uji coba. Setelah pengujian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli. Hasil penilaian dari ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Lembar Validasi RPP

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
Format							
1	Komponen RPP minimal terdapat tujuan, langkah-langkah dan penilaian pembelajaran	√					
2	RPP disusun secara runtut	√					
3	Mencantumkan nama satuan pendidikan	√					
4	Mencantumkan Tema/Mata pelajaran	√					
5	Mencantumkan kelas/Semester	√					
Kegiatan Pembelajaran							
6	Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran	√					
7	Memberikan apresiasi dan motivasi	√					
8	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√					
9	Skenario pembelajaran disusun sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i>	√					
10	Penyampaian materi menggunakan metode <i>Galery Walk</i>	√					

11	Skenario pembelajaran tersusun secara runtut	√					
12	Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar	√					
13	Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan siswa		√				
14	Ketetapan penarikan kesimpulan		√				
15	Terdapat kegiatan pemberian umpan balik	√					
Bahasa							
16	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	√					
17	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	√					
Jumlah		83					

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi diatas dengan skor 97 yang berdasarkan dengan perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{83}{85} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data kuantitatif dari validasi RPP untuk metode pembelajaran *Gallery Walk*, jika dipersentasekan memperoleh 97% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Tidak Perlu Revisi”.

4. Lembar Validasi Metode Pembelajaran oleh Guru IPS MTS Shirothul Fuqoha'

Metode pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti juga diuji kelayakannya oleh guru IPS yaitu Ibu Vina Zahrotul Isma, S.Pd Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi metode yang akan dilakukan uji coba. Setelah pengujian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli. Hasil penilaian dari ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Lembar Validasi Guru IPS MTS Shirothul Fuqoha'

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Kegiatan pembelajaran menciptakan suasana pemahaman terhadap materi pembelajaran	√					
2	Kegiatan pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang berkesan	√					
3	Kegiatan pembelajaran menekankan penerapan konsep belajar sambil melakukan	√					
4	Kegiatan pembelajaran dapat diikuti siswa dengan perhatian	√					
5	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa beban		√				
6	Kegiatan pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran		√				
7	Kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran	√					
8	Kegiatan pembelajaran membuat siswa mudah		√				

	mempelajari hal yang baru					
9	Kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa	√				
10	Konsentrasi belajar siswa dapat terbentuk	√				
11	Hasil pembelajaran lebih bermakna	√				
Jumlah		51				

Berdasarkan hasil dari penilaian guru IPS tentang metode *Gallery Walk* diatas dengan skor yang berdasarkan dengan perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data kuantitatif oleh ahli materi untuk metode pembelajaran *Gallery Walk*, jika dipersentasekan memperoleh 92% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Tidak Perlu Revisi”.

C. Hasil Data Uji Coba

1. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan penelitian dalam mengimplementasikan metode pembelajaran *Gallery Walk*, peneliti telah memperoleh

perbedaan hasil penilaian kreativitas antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut adalah pemaparannya:

Tabel 4. 8 Nilai Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Eksperimen (VIIB)	Kontrol(VIIC)
1	80	78
2	80	76
3	78	75
4	90	85
5	90	75
6	78	75
7	76	78
8	94	85
9	90	80
10	80	80
11	78	75
12	80	75
13	76	75
14	90	85
15	94	76
16	76	85
17	76	85
18	90	78
19	94	75
20	94	80
21	94	75
22	76	78
23	90	75
24	76	75
25	94	75
26	94	80
27	76	78
28	80	76
29	76	78
30	78	78
31	76	76
32	94	75
33	94	75
34	80	85
35	76	78
36	76	76

37	80	75
Jumlah	3094	2884

Analisa data hasil kreativitas kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut, kemudian dibandingkan dengan melakukan uji T-Test, untuk mengetahui perbandingan rata-rata nilai dari kedua kelas dan mengetahui hasil kreativitas siswa. Pengukuran keakuratan hasil, peneliti menggunakan SPSS 2, Berikut adalah pemaparannya:

Tabel 4. 9 Paired Samples Statistics

Paired Samples Test					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	KONTROL	77,9459	37	3,55860	,58503
	EKSPERIMEN	83,6216	37	7,58416	1,24683

Pada output ini telah diketahui ringkasan hasil statistic deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk nilai kelas kontrol telah diperoleh rata-rata hasil kreativitas atau mean sebesar 77,9459. Sedangkan untuk nilai kelas eksperimen telah diperoleh rata-rata hasil kreativitas sebesar 83,6216. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai objek penelitian adalah sebanyak 37 siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada kelas kontrol sebesar 3,55860 dan kelas eksperimen sebesar 7,58416. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk kelas kontrol sebesar 58503 dan kelas eksperimen sebesar 1,24683.

Nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas kontrol 77,9459 < kelas eksperimen 83,6216, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kreativitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji paired sample correlation yang terdapat pada tabel output “Paired Samples correlations” berikut:

Tabel 4. 10 Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	KONTROL & EKSPERIMEN	37	,026	,879

Output diatas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan output diatas diketahui nilai koefisien korelasi (*Correlation*) sebesar 0,026 dengan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,879. Nilai Sig. 0,879 > probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Tabel 4. 11 Paired Samples Test

Paired Samples Test				
		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	KONTROL - EKSPERIMEN	-5,67568	8,29342	1,36343

Paired Samples Test					
		Paired Differences		T	df
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Lower	Upper		
Pair 1	KONTROL - EKSPERIMEN	-8,44084	-2,91051	-4,163	36

		Sig. (2-tailed)
Pair 1	KONTROL - EKSPERIMEN	,000

Uji Paired Samples Test diatas digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil kreativitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berikut adalah hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil kreativitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dengan hasil kreativitas kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil kreativitas siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dengan hasil kreativitas siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Menurut Singgih Santoso pedoman pengambilan keputusan dalam Uji Paired Samples Test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut:⁵⁵

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwasannya hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya, kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik mendapatkan nilai rata-rata tinggi daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan pemaparan hasil implementasi kepada siswa uji coba yakni pada kelas eksperimen, peneliti melakukan penyebaran angket terhadap kelas eksperimen setelah pembelajaran dengan metode pembelajaran *Gallery Walk* selesai. berikut adalah penjabaran hasil dari penyebaran angket:

⁵⁵ Singgih Santoso. 2014. *Statistic Non Parametrik: Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputndo. Hlm.43.

Tabel 4. 12 Frequency Tabel P1

P1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	6	16.2	16.2	16.2
	3.00	2	5.4	5.4	21.6
	4.00	11	29.7	29.7	51.4
	5.00	18	48.6	48.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Pertanyaan 1 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan gagasan baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya senang mengajukan banyak pertanyaan”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah SS (Sangat Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 48,6%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 13 Frequency Tabel P2

P2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	10,8	10,8	10,8
	TS	17	45,9	45,9	56,8
	N	4	10,8	10,8	67,6
	S	8	21,6	21,6	89,2
	SS	4	10,8	10,8	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 2 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya malas melakukan

kegiatan eksperimen atau percobaan”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah TS (Tidak Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 45,9%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 14 Frequency Tabel P3

P3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	2,7	2,7	2,7
	TS	7	18,9	18,9	21,6
	N	2	5,4	5,4	27,0
	S	18	48,6	48,6	75,7
	SS	9	24,3	24,3	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 3 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator mengkombinasikan beberapa ide sehingga muncul karya baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya senang membaca buku yang relevan dengan bahan ajar selain buku yang telah diwajibkan”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah S (Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 48,6%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreaivitas peserta didik

Tabel 4. 15 Frequency Tabel

P4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	2,7	2,7	2,7
	N	1	2,7	2,7	5,4
	S	16	43,2	43,2	48,6
	SS	19	51,4	51,4	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 4 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan hal-hal yang berbeda, dengan pernyataan “Saya bersemangat untuk hadir dalam pembelajaran ini”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah SS (Sangat Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 51,4%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 16 Frequency Tabel P5

P5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	16,2	16,2	16,2
	TS	15	40,5	40,5	56,8
	N	2	5,4	5,4	62,2
	S	6	16,2	16,2	78,4
	SS	8	21,6	21,6	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 5 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator mengkombinasikan beberapa ide sehingga muncul karya baru,

dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya malas mencari informasi selain dari LKS dan Modul”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah TS (Tidak Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 40,5%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 17 Frequency Tabel P6

P6					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	5,4	5,4	5,4
	TS	8	21,6	21,6	27,0
	N	1	2,7	2,7	29,7
	S	20	54,1	54,1	83,8
	SS	6	16,2	16,2	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 6 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan hal-hal yang berbeda, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya mudah melihat kekurangsempurnaan suatu penyesuaian soal”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah S (Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 54,1%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat cukup meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 18 Frequency Tabel P 7

P7					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	16,2	16,2	16,2
	TS	8	21,6	21,6	37,8
	N	5	13,5	13,5	51,4
	S	12	32,4	32,4	83,8
	SS	6	16,2	16,2	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 7 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya malas untuk mengerjakan soal yang tidak rutin”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah S (Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 32,4%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat cukup meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 19 Frequency Tabel P8

P8					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	8,1	8,1	8,1
	TS	14	37,8	37,8	45,9
	N	2	5,4	5,4	51,4
	S	9	24,3	24,3	75,7
	SS	9	24,3	24,3	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 8 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, dengan

pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya menyelesaikan tugas individual tanpa bantuan orang lain”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah TS (Tidak Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 37,8%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 20 Frequency Tabel P9

P9					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	2,7	2,7	2,7
	TS	6	16,2	16,2	18,9
	N	4	10,8	10,8	29,7
	S	11	29,7	29,7	59,5
	SS	15	40,5	40,5	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 9 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan hal-hal yang berbeda, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya bersemangat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah SS (Sangat Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 40,5%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 21 Frequency Tabel P10

P10					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	8,1	8,1	8,1
	TS	4	10,8	10,8	18,9
	N	1	2,7	2,7	21,6
	S	20	54,1	54,1	75,7
	SS	9	24,3	24,3	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 10 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan gagasan baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya mempertahankan gagasan saya terhadap kritikan dari teman”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah S (Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 54,1%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat cukup meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 22 Frequency Tabel P11

P11					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	8,1	8,1	8,1
	TS	13	35,1	35,1	43,2
	N	5	13,5	13,5	56,8
	S	11	29,7	29,7	86,5
	SS	5	13,5	13,5	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 9 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan gagasan baru baru, dengan pernyataan “Dalam

pembelajaran ini saya berani mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan orang lain”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah TS (Tidak Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 35,1%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 23 Frequency Tabel P12

P12					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	10,8	10,8	10,8
	N	2	5,4	5,4	16,2
	S	17	45,9	45,9	62,2
	SS	14	37,8	37,8	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 12 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya optimis akan kebenaran soal yang saya buat walaupun berbeda dengan teman-teman”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah S (Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 45,9%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik

Tabel 4. 24 Frequency Tabel P13

P13					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	8,1	8,1	8,1
	TS	10	27,0	27,0	35,1
	N	2	5,4	5,4	40,5
	S	9	24,3	24,3	64,9
	SS	13	35,1	35,1	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 13 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan gagasan baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya takut menerima pembelajaran yang sulit”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah SS (Sangat Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 35,1%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat cukup meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 25 Frequency Tabel P14

P14					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	5,4	5,4	5,4
	TS	2	5,4	5,4	10,8
	N	4	10,8	10,8	21,6
	S	14	37,8	37,8	59,5
	SS	15	40,5	40,5	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 14 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator mengkombinasikan beberapa ide sehingga muncul karya

baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya suka mempertimbangkan masukan dan kritikan dari teman maupun guru untuk penyempurnaan penyelesaian tugas”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah SS (Sangat Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 40,5%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 4. 26 Frequency Tabel P15

P15					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	5	13,5	13,5	13,5
	TS	16	43,2	43,2	56,8
	S	10	27,0	27,0	83,8
	SS	6	16,2	16,2	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Pertanyaan 15 merupakan pertanyaan yang memiliki indikator menghasilkan gagasan baru, dengan pernyataan “Dalam pembelajaran ini saya suka mengabaikan kesempatan yang diberikan guru untuk menampilkan gagasan di depan kelas”. Dari hasil *Frequency* diatas yang mendapatkan skor tinggi adalah TS (Tidak Setuju), dengan perolehan nilai sebesar 43,2%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Adapun perhitungan angket dengan menggunakan persentase, yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 27 Kategori Hasil Kreativitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Kreatif	23	62.2	62.2	62.2
	Cukup Kreatif	7	18.9	18.9	81.1
	Kreatif	7	18.9	18.9	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Tabel diatas telah membuktikan bahwasannya keberhasilan produk bisa terlihat dari respon baik dari siswa. Terlihat bahwasannya terdapat 23 siswa yang bisa dikategorikan mendapat kriteria sangat kreatif, 7 siswa cukup kreatif, dan 7 siswa dalam kategori kreatif.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya dari lima indikator angket yakni kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, menghasilkan gagasan baru, mengkombinasikan beberapa ide sehingga muncul karya baru dan menghasilkan hal-hal yang berbeda telah ditemukan hasil yang baik berupa respon yang baik dari peserta didik. Maka dapat disimpulkan melalui penyebaran angket tersebut secara keseluruhan metode pembelajaran *Gallery Walk* dinyatakan layak.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

metode pembelajaran *Gallery Walk* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk meningkatkan kreativitas siswa di MTS Shirothul Fuqoha' pada mata pelajaran IPS. Produk metode pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, dimana peneliti sebelum mengembangkan metode telah melakukan pra-observasi. Metode pembelajaran *Gallery Walk* yang dikembangkan akan memudahkan peserta didik untuk dapat berkreativitas dan mencapai tujuan pembelajaran.

1. Perencanaan Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Langkah pelaksanaan perencanaan pengembangan metode pembelajaran menggunakan tahapan yang dicanangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an yaitu ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE peneliti memiliki pedoman dalam mengembangkan metode *Gallery Walk*, dengan tahapan yang runtut dan jelas.

Tahapan pertama kali dalam penelitian ini adalah mengadakan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pertama dilaksanakan di MTS Shirothul Fuqoha' yang merupakan target

penelitian. Peneliti pada tahapan ini melakukan analisis kebutuhan siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, metode pembelajaran dan karakteristik siswa. Analisis kebutuhan yang dilaksanakan merupakan sebagai upaya dalam mengetahui permasalahan yang dialami oleh para peserta didik. Kemudian dilaksanakan analisis kurikulum untuk mengetahui pencapaian pembelajaran, perangkat pembelajaran dan menyelaraskan dengan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Analisis kebutuhan selanjutnya adalah sarana dan prasarana sekolah. Dimana analisis ini berguna untuk mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran *Gallery Walk* yang peneliti rancang. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap metode yang digunakan oleh guru IPS di MTS Shirothul Fuqoha' dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. kemudian terdapat analisis karakteristik siswa, dimana analisis ini digunakan dasar dalam mengembangkan metode pembelajaran *Gallery Walk*.

Tahapan setelah proses analisis kebutuhan dirasa usai dan sesuai, selanjutnya peneliti melaksanakan tahapan yang kedua yakni *Design*. Dalam tahapan ini peneliti memulainya dengan membuat rumusan tujuan pembuatan metode pembelajaran, dengan teknik rumusan tujuan SMAR (*Spesifik, Measurable, Applicable* dan *Realistic*). Sehingga ditemukan tujuan dari pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* di MTS Shirothul Fuqoha'. Kemudian

dilanjutkan dengan pembuatan *Flowchart* metode pembelajaran *Gallery Walk* yang menggambarkan alur proses pengembangan produk. Setelah itu dilakukan pengumpulan objek rancangan yang terdiri dari pengumpulan materi, gambar yang akan ditampilkan dalam materi. Peneliti dalam tahapan ini juga mulai menyusun instrumen penelitian yang berbentuk angket untuk diujikan terhadap para ahli yang terdiri dari ahli metode, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Sebelum metode pembelajaran yang dirancang diimplementasikan di kelas, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti dalam tahap pengembangan ini melihat kelayakan metode yang dirancang setelah mendapat penilaian kelayakan oleh validator. Adapun hasil penilaian mendapat 78% dari validator ahli materi, 90% dari validator ahli metode pembelajaran, RPP 92%, dan 92% validator guru IPS Shirothul Fuqoha', dan 37 responden siswa memberikan penilaian terhadap metode yang telah telah diuji cobakan.

2. Implementasi Metode Pembelajaran

Langkah setelah proses pengembangan selesai, mulai dari analisis, desain, pengembangan desain produk *Gallery Walk* yang harus di validasi oleh para ahli, selanjutnya metode pembelajaran *Gallery Walk* ini perlu untuk di implementasikan kepada responden uji lapangan. Implementasi ini merupakan sebagai penilaian akhir

dan pencapaian tujuan dari diadakannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan peneliti. Peneliti dalam menguji keberhasilan produk yang dikembangkan, menggunakan dua kelas yang berbeda yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas ini nantinya akan diberi perlakuan yang berbeda, dimana kelas VII B yang merupakan kelas eksperimen dan kelas VII C yaitu sebagai kelas kontrol dalam penelitian ini.

Selama pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan desain metode pembelajaran yang telah dirancang. Dimulai dengan pendahuluan yang berisi salam pembuka, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. setelah itu peneliti melaksanakan tahapan kegiatan inti, dimana disini pembelajaran sudah menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Kegiatan inti dimulai dari penjelasan bagaimana metode pembelajaran *Gallery Walk* akan. Setelah itu peneliti membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, dimana masing-masing kelompok memiliki tema atau topik yang berbeda-beda. Setelah mereka sudah berkumpul dalam kelompok mereka masing-masing, kegiatan selanjutnya yaitu berdiskusi dalam waktu yang telah ditentukan, kemudian lanjut untuk menuliskan hasil diskusi mereka di kertas asturo dengan kreativitas mereka masing-masing.

Kegiatan selanjutnya yaitu masing-masing kelompok berputar searah jarum jam menuju ke kelompok lainnya, untuk mencari informasi dan melihat karya kelompok lainnya. kemudian masing-masing kelompok kembali ke kelompok asal, untuk melaksanakan klarifikasi dan mengoreksi bersama. Kegiatan akhir dari pembelajaran *Gallery Walk* ini adalah masing-masing kelompok secara bergantian melakukan presentasi didepan kelas, yang didalamnya juga terdapat kegiatan Tanya jawab untuk memperdalam materi. Adapun kegiatan penutup, peneliti memberikan refleksi, quiz dan kesimpulan. kemudian sebelum pembelajaran ditutup peneliti membagikan angket untuk dijawab oleh peserta didik kelas VII B. proses pembelajaran untuk kelas control memiliki sistem pembelajaran yang berbeda dengan kelas eksperimen. Perbedaannya adalah kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Selama kegiatan pembelajaran *Gallery Walk* di implementasikan di dalam kelas eksperimen, peneliti menemukan kekurangan di dalamnya yaitu guru mengalami kesulitan karena jumlah siswa yang terlalu banyak, akibatnya ketika terdapat anggota kelompok yang terlalu banyak, akan menimbulkan salah satu siswa menggantungkan hasil kerja kelompok ke salah satu siswa saja. Peneliti dalam menyelesaikan kendala yang ditemukan tersebut, peneliti harus lebih cermat dalam memperhatikan unjuk kerja setiap

siswa dalam beberapa kelompok tersebut, dengan menegur dan mengingatkan Kembali bahwasannya mereka sedang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

3. Hasil Implementasi Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Hasil implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat dilihat dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada validator ahli. Nilai tersebut menjadi acuan peneliti untuk mengetahui seberapa layak metode atau produk yang telah dikembangkan. Terdapat dua sistem penilaian, yaitu penilaian secara kuantitatif dan penilaian secara kualitatif yang berbentuk kritik dan saran dari validator.

Hasil penilaian dari validasi ahli metode, ahli materi, ahli pembelajaran dan responden siswa uji coba lapangan. Penilaian angket ahli metode mendapatkan nilai sebanyak 90%, hasil validitas tersebut masuk dalam kategori valid dan “Tidak Perlu Revisi”, sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai 78% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitas adalah cukup layak dan “Tidak Perlu Revisi”. Penilaian yang diperoleh dari guru IPS, mendapatkan nilai 92%, hasil validitas tersebut dinyatakan valid “Tidak Perlu Revisi”.

Adapun hasil dari implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* yaitu terdapat perbedaan hasil antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah peneliti melakukan uji T-Test untuk

mengetahui perbandingan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapati output yaitu untuk nilai kelas kontrol telah diperoleh rata-rata hasil kreativitas atau mean sebesar 77,9459. Sedangkan untuk kelas eksperimen telah diperoleh rata-rata hasil kreativitas sebesar 83,6216. Kemudian telah didapati perbedaan nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada kelas control sebesar 3,55860 dan kelas eksperimen sebesar 7,58416. Terakhir Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada kelas control sebesar 3,55860 dan kelas eksperimen sebesar 7,58416. Setelah itu diketahui nilai Std. Error Mean untuk kelas control sebesar 58503 dan kelas eksperimen sebesar 1,24683.

Nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas control 77,9459 < kelas eksperimen 83,6216, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kreativitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji paired sample correlation. Output menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel kelas control dan kelas eksperimen. Berdasarkan output diatas diketahui nilai koefisien korelasi (*Correlation*) sebesar 0,026 dengan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,879. Nilai Sig. 0,879 > probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara kelas control dan kelas eksperimen.

Peneliti kemudian melakukan uji paired samples test untuk mengetahui perbedaan hasil kreativitas kelas antara kelas control dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun hasil dari penyebaran angket yang telah diisi oleh siswa telah didapati hasil 23 siswa yang bisa dikategorikan mendapat kriteria sangat kreatif, 7 siswa cukup kreatif, dan 7 siswa dalam kategori kreatif.

Kesimpulannya metode pembelajaran *Gallery Walk* telah memberikan dampak yang baik bagi peningkatan kreativitas siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Retno Handayani, Anna Fitri Hindriana, dan Handayani yang meneliti penggunaan metode Gallery untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dan mendapatkan kesimpulan yang sama dengan hasil penelitian yang peneliti laksanakan, dimana dengan metode pembelajaran *Gallery Walk* kreativitas siswa meningkat, sehingga pemanfaatan metode ini mampu mengubah hasil kereativitas siswa.⁵⁶

⁵⁶ Retno Rakhmayanti, dkk. 2018. *Penerapan Metode Gallery Walk Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Pencemara Lingkungan DiKelas X SMA Negeri 1 Gegesik*. Jurnal Pendidikan dan Biologi, Universitas Kuningan. No 2(10).

B. Kesimpulan

Produk metode pembelajaran *Gallery Walk* ini telah melewati serangkaian validasi kepada ahli metode, ahli materi, guru pembelajaran IPS MTS Shirothul Fuqoha'. Hasil kesimpulan dari produk metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MTS Shirothul Fuqoha' menggunakan jenis penelitian *Research & Development*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation*).
2. Implementasi pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dilaksanakan sesuai dengan hasil dari pengembangan metode yang peneliti kembangkan, yaitu terdapat delapan Langkah dalam pelaksanaannya yakni (1) Pembukaan, (2) menjelaskan prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Gallery Walk*, (3) pembagian kelompok, (4) diskusi dan menyelesaikan hasil kemudian ditempel di dinding (5) setiap anggota kelompok kecuali yang berjaga berputar searah jarum jam menuju kelompok lain, (6) kembali ke kelompok masing-masing dan kembali berdiskusi, (7) presentasi, (8) pemberian kesimpulan dan penguatan.
3. Hasil implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* menunjukkan perbedaan hasil kreativitas antara kelas control dan

kelas eksperimen. Hasil uji *Paired Samples Statistics* menunjukkan nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas control 77,9459 < kelas eksperimen 83,6216, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kreativitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan *Uji Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

C. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan metode pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai metode tambahan belajar siswa.
2. Pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* juga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Faisal. 2013. *Bakat dan Kreativitas*. Palembang: Noer Fikri.
- Abdurrahman Ginting, *Esesnsi Praktis Belajar Pembelajaran*. (Bandung: Humaniora, 2014), hlm. 42.
- Adealila, Nurul Asti. 2020. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Galley Walk Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran Terhadap Minta Belajar Siswa MAN Batam*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Batam: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Putera Batam.
- Aditya, Dedi Yusuf. 2016. Pengaruh Peerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*, Universitas Indraprasta. No.2 (1).
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Andestia, Ira, dkk. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk (GW) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Jurnal PESAGI, Universitas Negeri Bandar Lampung. No. 1 th.IX.
- APA: Metode. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 19 April 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/metode>
- APA: Pameran. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 20 April 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pameran>.
- Ardiansyah, A, dkk.,. 2015. *Eksplorasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran Matematika Setting Problem Based Learning*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Unuversitas Negeri Semarang.
- Astuti, E. 2016. Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMP/MTS di Kecamatan Prembun, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 2(2) 65” 83.
- At-Taubany, T. 2017. *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Depok: Kencana
- Badar, Trianto Ibnu. 2013. *Desain Pengembangan Tematik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Cholid, Nur. 2021, *Menjadi Guru Profesional* (Semarang: CV Presisi Cipta Media), hlm. 89.
- Dengo, Fitri. 2018. Pengembangan Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, No 1(6).
- Gainau, Maryam B. 2014. *Psikologi Anak*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Gainau, Maryam B. 2019. *Pengembangan Potensi Diri Anak dan Remaja*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Haidir dan Salim. 2014. *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*. Medan: Perdana Publishing.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Harahap, Lailan Fadilah. 2018. *Pengaruh Strategi Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Muhammadiyah 15*. Skripsi Tidak diterbitkan. Medan: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Hartata, Rus. 2020. *Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah dengan Problem Based Learning (PBL)*. Klaten: Lakeisha.
- Husen, A Rofik, dkk. 2021. Masa Depan Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Universitas Pendidikan Indonesia. NO. 28 (1), 7” 10.
- Inswide. 2021. *Wawasan Pendidikan Karakter*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Kampus Guru Cikal & Komunitas Guru Belajar. 2019. *Surat Kabar Guru Belajar-Praktik Literasi Bermakna*. Tangerang: Kampus Guru Cikal.
- Kurniasih, Nining. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Kelas IV MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi Tidak diterbitkan. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Luthfi,dkk. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang: CV IRDH.
- Mariyaningsih, Nining & istina Hidayati. 2018. *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata Publisher.
- Mariyaningsih, Nining & Mistina Hidayati. 2018. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran*. Surakarta: CV Oase Group.
- Mudrikah, Saringatun, dkk. 2021. *Perencanaan PEMBELAJARAN DI Sekolah Teori dan Implementasi*. Jakarta: CV Pradina Pustaka Group.
- Munandar, Utami. 2021. *Mengembangkan Bakat da Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nizamuddin, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Nuraini, Nindia Dwi. 2019. *Penerapan Model Gallery Walk dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih di MA Hasyim Asy’ari Bangsri Sukodono Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Ponidi, dkk. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu : CV Adanu Abimata.
- Presindo, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rakhmayanti, Retno, dkk. 2018. *Penerapan Metode Gallery Walk Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Pencemara Lingkungan DiKelas X SMA Negeri 1 Gegek*. *Jurnal Pendidikan dan Biologi*, Universitas Kuningan. No 2(10).

- Rosyida, Ais. 2019. *Pengembangan Media Komik UNTUK Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Qalamuna Pendidikan, Sosial, dan Agama, No. 1 (11).
- Sanjaya, Wina Sajaya. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2016 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Cetakan Ke 12)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santoso, Singgih. 2014. *Statistic Non Prametrik: Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputndo.
- Sitepu, Ayu Sri Menda Br. 2019. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Bogor: Guepedia.
- Sitepu, Ayu Sri Menda Bri. 2019. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Bogor: Guepedia..
- Subagyo, Agus. 2022. *Media Enikki Dalam Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni. 2021. *Pembelajaran IPS Model Cari Jodoh dengan Kartu Kwartet (Carjotet)*. Pekalongan: NEM.
- Suhaya. 2016. Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. No. 1(1), 12” 15.
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-Model Pembelajaran Modern*. Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-Model Pembelajaran Modern*. Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Suryani, Tatik & Endang Mastuti Rahayu. 2018. *Metode Pmbelajaran*. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII.
- Sutama, dkk. 2021. *Pembelajaran Matematika Kolaboratif Lesson Study dan Kecakapan Abad-21 di SMP*. Surakarta: MuhammadiyahUniversity Press.
- Tajalan, Guntur. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Tarumasely, Yowelna. 2022. *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Lamongan: Academia Publication.
- Vhaley, Randika. 2019. Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Galeery Walk dengan Tipe Learning Together pada Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMA Tri Dharma Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. No. 1(9) 4”14.
- Waluyo, Edi. 2013. *Pengaruh Kreativitas Gur dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar SIswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNNEY.
- Wibowo, Thomas Gunawan. 2016. *Menjadi Guru Kreatif* . Bekasi: Media Maxima.
- Widyarani, Sistiana. 2019. *Pembelajaran Berbasis Konteks Dan Kreativitas (Strategi Untuk Membelajarkan Sains Di Abad 21)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublisher.

- Yanti, Yuly. 2019. *Penerapan Metode Gallery Walk untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi*. Skripsi Tidak diterbitkan. Jambi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Saifuddin Jambi.
- Yaqin, Ainul. 2020. *Pendidikan Akhlak-Moral Berbasis Teori kognitif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survey Lapangan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398, Faksimile (0341) 552390, Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor 231/Un.03 1/TL 00 1/02/2022 18 Februari 2022
Sifat Penting
Lampiran -
Hal Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MTs Shirothul Fuqoha' Gondanglegi
Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	Tasya Nor Intan Pratiwi
NIM	18130016
Jurusan	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	Genap - 2021/2022
Judul Proposal	Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTs Shirothul Fuqoha' Pada Mata Pelajaran IPS

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon: (0341) 552398 Faximile: (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 956/Un.03.1/TL.00.1/04/2022
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

11 April 2022

Kepada
 Yth. Kepala MTS Shirotul fuqoha'
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Tasya Nor Intan Pratiwi
 NIM : 18130016
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk untuk Meningkatkan kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirotul Fuqoha' pada Mata Pelajaran IPS
 Lama Penelitian : April 2022 sampai dengan Juni 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dr. Muhammad Walid, MA
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Selesai Pelaksanaan Penelitian



SURAT KETERANGAN

No. 72/MTS.SHIFA/SM.02/Ket/VI/2022

Berdasarkan surat tertanggal 5 Oktober 2021 dengan No. B-117/Ps/HM.01/10/2021, kami kepala Madrasah Tsanawiyah Shirothul Fuqoha' Gondanglegi Malang menerangkan bahwa :

Nama : TASYA NOR INTAN PRATIWI
 NIM : 18130016
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester/Tahun Akademik : Genap/ 2021—2022
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk untuk meningkatkan kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTs Shirothul Fuqoha' pada Mata Pelajaran IPS.

Telah mengadakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Shirothul Fuqoha' pada bulan April s/d Juni 2022. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gondanglegi, 14 Juni 2022

Kepala Madrasah



Hj. Himatul Khoiriyah, M.Pd

Lampiran 4 Lembar Surat Izin Penggunaan Instrumen

SURAT IZIN PENGGUNAAN INSTRUMEN

Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian studi sarjana Farmasi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan ini saya:

Nama : Tasya Nor Intan Pratiwi
NIM : 18130016
Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirothul Fuqoha` pada Mata Pelajaran IPS.

Meminta izin Kepada:

Nama : Nining Kumiasih, S. Pd
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Kelas IV MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS

Untuk dapat menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian dalam skripsi dengan judul yang tertera diatas.

Demikian surat permohonan izin ini saya buat. Atas perhatian dan kesediaannya, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,



Tasya Nor Intan Pratiwi

Lampiran 5 Lembar Persetujuan Penggunaan Instrumen**SURAT PERSETUJUAN PENGGUNAAN INSTRUMEN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nining Kurniasih, S. Pd
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Kelas IV MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS

Menyatakan bahwa benar mahasiswa Farmasi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan identitas :

Nama : Tasya Nor Intan Pratiwi
NIM : 18130016
Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' pada Mata Pelajaran IPS.

Telah meminta izin kepada saya untuk menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang saya susun di dalam penelitian saya. Oleh karena itu, melalui surat ini, saya menyatakan telah menyetujui permohonan saudara Tasya Nor Intan Pratiwi untuk menggunakan instrumen penelitian tersebut guna kepentingan kepentingan dengan judul yang sudah tertera di atas.

Hormat saya,



Nining Kurniasih, S. Pd

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Metode Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI METODE PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirothul Fuqoha’ Pada Mata Pelajaran IPS”.

B. Indikator

No	Indikator	Butir	Jumlah
1	Peragaan	1, 2, dan 3	3
2	Minat dan Perhatian	4 dan 5	2
3	Motivasi	6 dan 7	2
4	Apersepsi	8 dan 9	2
5	Korelasi dan Konsentrasi	10 dan 11	2

C. Petunjuk

1. Pada kolom penilaian, berilah tanda (\checkmark) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
Keterangan:
5: Sangat Baik
4: Baik
3: Cukup Baik
2: Tidak Baik
1: Sangat Tidak Baik
2. Pada kolom keterangan mohon berilah komentar maupun saran-saran revisi mengenai butir angket.
3. Pada kesimpulan penilaian, berilah pilihan dengan melingkari salah satu kategori yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

D. Lembar Penilaian Instrumen Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Kegiatan pembelajaran menciptakan suasana pemahaman terhadap materi pembelajaran	√					
2	Kegiatan pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang berkesan	√					
3	Kegiatan pembelajaran menekankan penerapan konsep belajar sambil melakukan ???	√					
4	Kegiatan pembelajaran dapat diikuti siswa dengan perhatian		√				
5	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa beban	√					
6	Kegiatan pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran		√				
7	Kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran		√				
8	Kegiatan pembelajaran membuat siswa mudah mempelajari hal yang baru		√				
9	Kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa	√					
10	Konsentrasi belajar siswa dapat terbentuk		√				
11	Hasil pembelajaran lebih bermakna	√					

E. Kritik dan Saran Secara Keseluruhan

Sebelum pembelajaran, peserta didik harus sudah paham dengan baik konsep pembelajaran menggunakan metode *Gallery Walk*, pelaksanaannya, tujuannya, serta prosedur/teknisnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh pengajar.

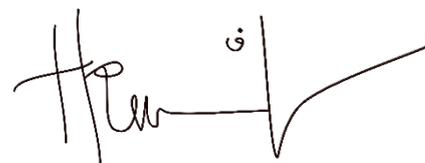
Peserta didik sebaiknya diberikan kebebasan untuk berkreasi membuat catatan, tidak terbatas pada media karton saja, sehingga peserta didik lebih antusias dan dapat mengembangkan kreatifitasnya.

F. Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka materi dinyatakan:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
√	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
	Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Malang, 6 Juni 2022



(Fitri Kurnia Rahim, M.Pd)

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan isi materi yang akan digunakan dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirothul Fuqoha' Pada Mata Pelajaran IPS".

B. Indikator

No	Indikator	Butir	Jumlah
1	<i>Self Introduction</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7	7
2	<i>Self Contained</i>	8 dan 9	2
3	<i>Stand Alone</i>	10 dan 11	2
4	<i>Adaptive</i>	12 dan 13	2
5	<i>User Friendly</i>	14 dan 15	2

C. Petunjuk

- Pada kolom penilaian, berilah tanda (\checkmark) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
Keterangan:
5: Sangat Baik
4: Baik
3: Cukup Baik
2: Tidak Baik
1: Sangat Tidak Baik
- Pada kolom keterangan mohon berilah komentar maupun saran-saran revisi mengenai butir angket.
- Pada kesimpulan penilaian, berilah pilihan dengan melingkari salah satu kategori yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

D. Lembar Penilaian Instrumen Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Tujuan Pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan		✓				
2	Paparan materi pada modul sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan		✓				
3	Materi disajikan secara runtut	✓					
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah		✓				
5	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi		✓				
6	Permasalahan yang disajikan dapat dengan konteks tugas dan lingkungan siswa		✓				
7	Bahasa dalam modul mudah dipahami siswa	✓					
8	Kecocokan materi modul dengan kompetensi yang dibutuhkan		✓				
9	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit		✓				
10	Materi modul dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain		✓				
11	Materi modul dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain		✓				
12	Materi dalam modul sesuai dengan perkembangan teknologi		✓				
13	Materi modul dapat dipelajari dimana saja		✓				
14	Materi modul dapat dipelajari kapan saja	✓					

E. Kritik dan Saran Secara Keseluruhan

- Banyak pada ppt banyak detail. Mudah read.
 - Untuk memudahkan review.
 - Bisa ditambah lagi di kelas.

F. Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka materi dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
<input type="checkbox"/>	Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Malang 27 Mei 2022


 Rizki Samudra (NIM)
 NIM: 197606192005620007

Lampiran 8 Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

No	Komponen	Sub Komponen
1	Mengetahui informasi awal keadaan sekolah dan permasalahan siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah siswa - Kondisi siswa saat pembelajaran - Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran - Permasalahan yang sering dialami siswa - Karakteristik serta kemampuan siswa sebelum dilaksanakan penelitian
2	Mengetahui respon guru pada penggunaan metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pendapat guru tentang respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> - Pendapat guru mengenai penerapan metode pembelajaran <i>Galley Walk</i> dalam proses pembelajaran

Pedoman Wawancara Sebagai Analisis Kebutuhan Tentang Kreativitas Siswa dan Metode Pembelajaran

No	Hal Yang Ditanyakan	Jawaban
1	Langkah apa saja yang bapak/ibu lakukan agar siswa dapat meningkatkan kreativitasnya?	Sejauh ini selama saya menjadi guru IPS dalam hal meningkatkan kreativitas siswa, setia pertemuan saya memberikan tugas untuk dipecahkan sesuai kreativitas mereka.
2	Faktor apakah yang menyebabkan kreativitas siswa menurun?	Sebenarnya setiap anak memiliki factor penurunan kreativitas yang berbeda, namun yang banyak ditemukan yaitu siswa takut salah saat menjawab atau mengerjakan tugas yang diberikan.
3	Apakah peserta didik pernah merasa malas dan bosan saat mata pelajaran IPS karena metode pembelajaran yang monoton?	Bosan itu pasti ada, tapi bagaimana kitanya menyikapi dan mencari solusi ketika mulai terlihat tanda-tanda siswa mulai bosan.
4	Apakah terkadang bapak/ibu guru menggunakan metode pembelajaran	Metode yang sering saya gunakan adalah metode PBL (<i>Problem Based</i>

	yang unik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS?	<i>Learning</i>). Dan terkadang saya juga pake metode ceramah ketika materi dirasa membutuhkan pemahaman siswa.
5	Apakah di sekolah ini memperbolehkan siswanya untuk menggunakan HP saat materi pembelajaran IPS berlangsung?	Untuk HP disini kami sepakat untuk tidak memperbolehkan, karena takutnya ketika siswa membawa HP membuat siswa hilang focus dan sembunyi-sembunyi untuk Fmembuka hal lain yang mengganggu konsentrasi belajar siswa.
6	Apakah bapak/ibu pernah mengenal metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> sebagai metode pembelajaran IPS?	Metode <i>Gallery Walk</i> pernah dengar, tapi saya belum mendalami bagaimana kegiatannya dan saya belum mencobanya.
7	Apakah menurut bapak/ibu metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> cocok untuk diaplikasikan kepada siswa kelas VII mata pelajaran IPS?	Dari penjelasan anda tadi tentang metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> , saya rasa metode tersebut bisa anda aplikasikan di kelas VII khususnya, karena sejauh ini mereka belum membuat sebuah karya dari kegiatan belajar mereka.

Lampiran 9 Bahan Ajar

Ilmu Pengetahuan Sosial

MTS/SMP Plus

Tahun Pelajaran 2021-2022

Kelas

7

KURIKULUM 2013



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

**MODUL PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SMP/MTS KELAS 7
MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA
HINDU-BUDHA
2022**

Oleh: Tasya Norintan Pratiwi (18130016)

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	113
DAFTAR GAMBAR	114
KOMPETENSI INTI	115
KOMPETENSI DASAR	115
INDIKATOR	116
TUJUAN PEMBELAJARAN	116
Peta Konsep	117
Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha	118
A. Masuknya Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia	118
B. Pengaruh Hindu-Budha Terhadap Masyarakat Indonesia	120
C. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	125
1. Kerajaan Kutai	125
2. Kerajaan Tarumanegara	126
3. Kerajaan Sriwijaya	128
4. Kerajaan Mataram Kuno	130
5. Kerajaan Kanyuruhan (Kanjuruhan)	131
6. Kerajaan Medang	133
7. Kerajaan Kediri	135
8. Kerajaan Singhasari	136
9. Kerajaan Pajajaran	137
10. Kerajaan Majapahit	138
D. Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Budha	140
Rangkuman	144
Glosarium	144
Latihan Soal	145
Kunci Jawaban	150
DAFTAR PUSTAKA	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Konsep Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha	3
Gambar 2 Peta Jalur Perdagangan Laut Asia Tenggara	4
Gambar 2 Nekara Moko.....	8
Gambar 3 Wayang Mahabarata.....	6
Gambar 4 Prasasti Kebon Kopi.....	12
Gambar 5 Candi Borobudur dan Candi Jago	24
Gambar 6 Arca Kendedes	25
Gambar 7 Relief Perahu Layar Candi Borobudur	25

KOMPETENSI INTI

- KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori

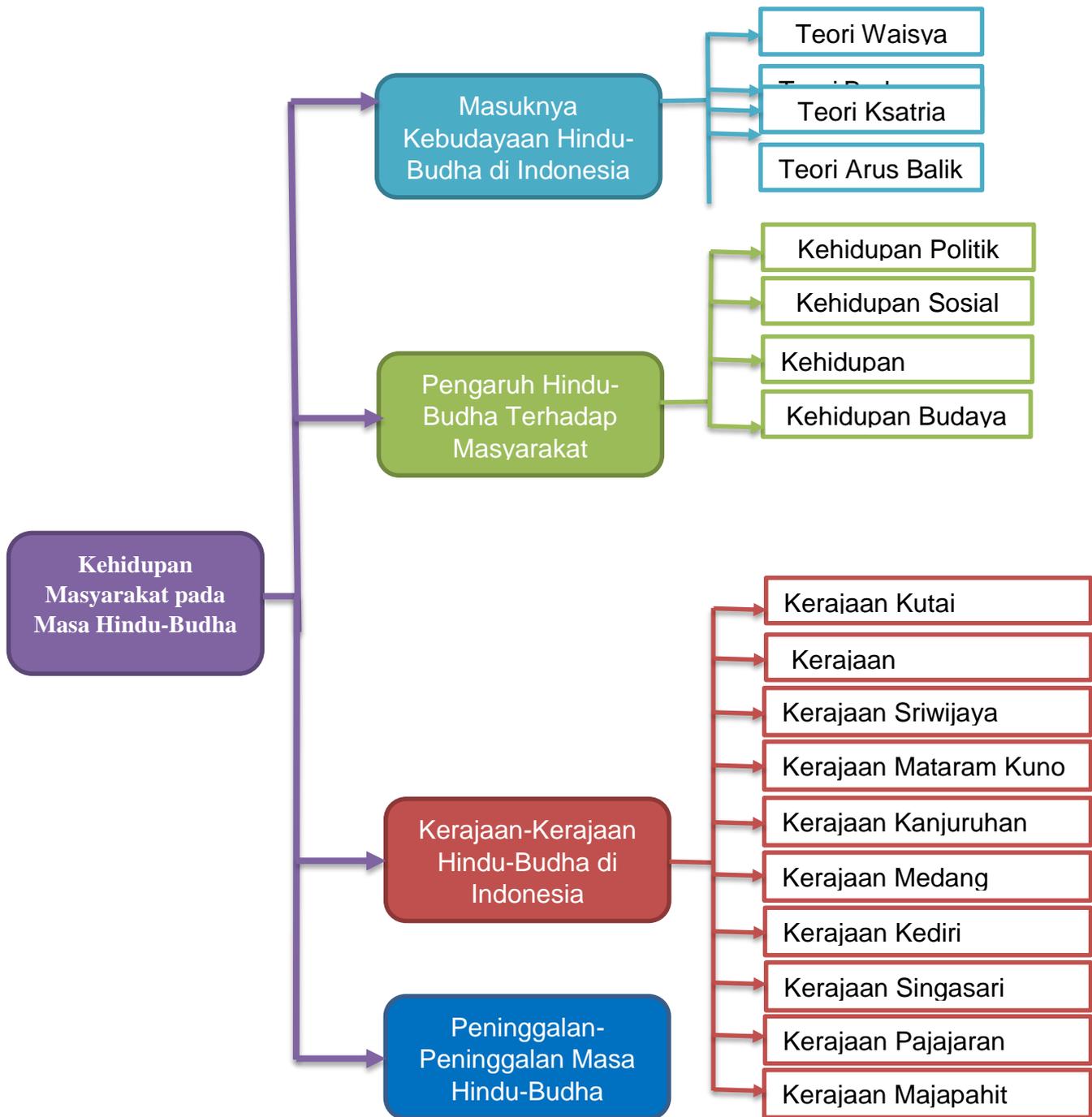
- 3.4 Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.
- 4.1 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam bangsa kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis dan perubahan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam.

INDIKATOR

- 3.3.1 Menunjukkan letak lokasi kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Matarama Kuno, Kanjuruhan, Medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit.
- 3.3.2 Menunjukkan buktibukti peninggalan kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Matarama Kuno, Kanjuruhan, Medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit.
- 3.3.3 Menyebutkan sumber sejarah kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Matarama Kuno, Kanjuruhan, Medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit..
- 3.3.4 Menganalisis perkembangan kehidupan politik, sosial, ekonomi, dan budaya kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Matarama Kuno, Kanjuruhan, Medang, Kediri, Singhasari, Pajajaran, dan Majapahit.

- 1) Siswa mampu menjelaskan kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha
- 2) Siswa mampu menentukan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia.
- 3) Siswa mampu menjelaskan pengaruh HinduBudha terhadap masyarakat Indonesia.
- 4) Siswa mampu mengetahui macam-macam kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Peta Konsep

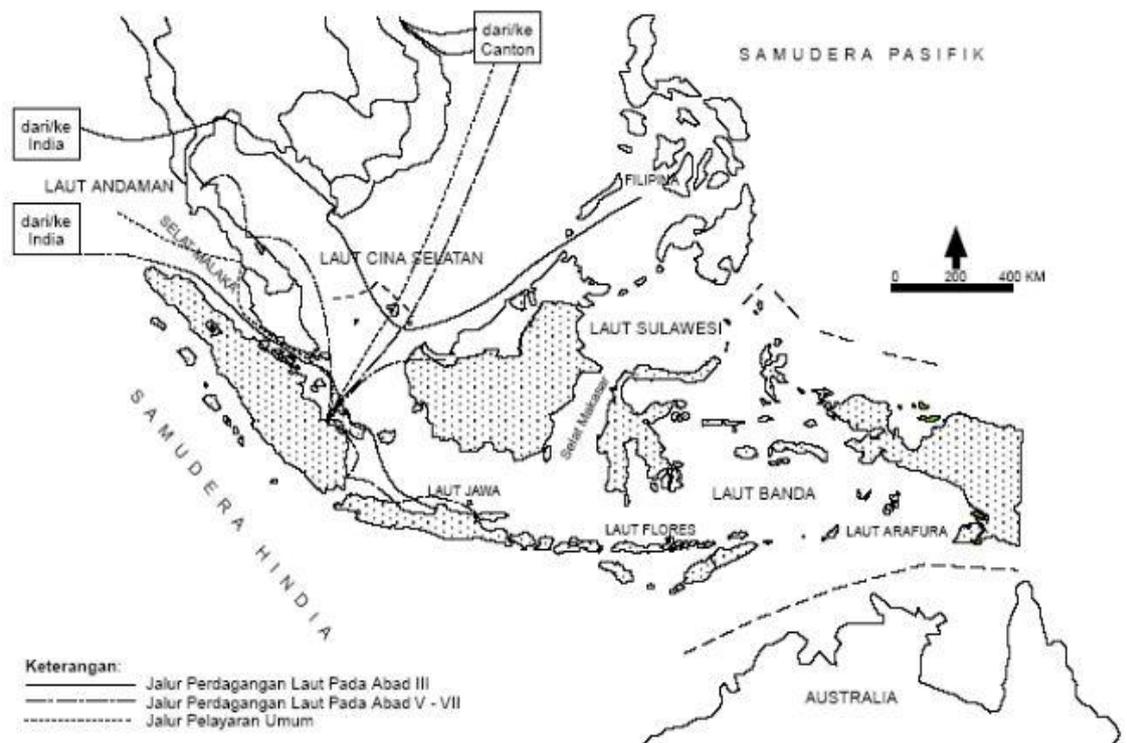


Gambar 1 Peta Konsep Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha

Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha

Lahirnya kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Budha merupakan salah satu bukti adanya pengaruh kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia. Pada masa pemerintahan kerajaan-kerajaan ini, tradisi agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia berkembang pesat. Kapan kerajaan-kerajaan itu berdiri? Kebudayaan apa yang telah dihasilkan dari perkembangan kerajaan-kerajaan itu? Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dijawab dengan menyimak penjelasan berikut ini.

A. Masuknya Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia



Gambar 1 Peta Jalur Perdagangan Laut Asia Tenggara

(Sumber:

<https://berpengetahuan123.blogspot.com/2016/05/perdagangan-di-kawasan-asia-tenggara.html>)

Sampai saat ini terdapat perbedaan pendapat mengenai cara dan proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia. Berikut

beberapa teori masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia (Abdurakhman & Pradono, 2019).

Teori Waisya

Teori Waisya dikemukakan oleh Prof. Dr. N.J. Krom. Menurut teori itu penyebaran kebudayaan Hindu-Budha di Nusantara dilakukan oleh para pedagang. Sebelum pulang ke India, mereka harus menunggu datangnya angin muson selama enam bulan. Mereka berdagang dan menikahi pribumi sambil menyebarkan agama.

1. Teori Kesatria

Teori Kesatria dikemukakan oleh R.C. Majumdar, J.L. Moens, C.C Berg, dan Mookerji. Teori menyatakan bahwa penyebaran kebudayaan Hindu-Budha di Nusantara dilakukan oleh kaum Kesatria yang beserta tentaranya kemudian mendirikan kerajaan-kerajaan di Nusantara.

2. Teori Brahmana

Teori Brahmana dikemukakan oleh J.C. Van Leur. Ia menyatakan bahwa kaum Brahmana merupakan pelaku penyebaran kebudayaan Hindu-Budha di Nusantara. Alasannya, kaum Brahmana dianggap sebagai golongan yang paling memahami ajaran agama, serta adanya temuan-temuan prasasti yang menggunakan huruf Sanskerta dan huruf Pallawa.

3. Teori Arus Balik

Teori Arus Balik dikemukakan F.DK. Bosch. Teori ini menyatakan bahwa penyebaran kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia disebarkan oleh orang-orang Indonesia yang pergi ke India lalu belajar agama dan budaya Hindu-Budha. Selanjutnya mereka menyebarkan agama dan Budaya yang telah didapatkan di India saat kembali ke Nusantara.

B. Pengaruh Hindu-Budha Terhadap Masyarakat Indonesia

Pengaruh agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia sangat kuat. Hal ini dapat dilihat dari hasil akulturasi yang ada diberbagai bidang. Menurut Prof F.D.K. Bosch disebut *fecundation* (penyuburan), yaitu penyuburan budaya Indonesia oleh budaya Hindu-Budha. Kenyataan menunjukkan bahwa kebudayaan Hindu-Budha tidak menghilangkan budaya asli Indonesia. Pengaruh Hindu Budha di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Bidang Pemerintahan

Sejak zaman pra aksara, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Kepala suku dipilih yang terkuat diantara mereka yang dikenal dengan primus intepares (Basahona, Hamis, 2018). Disamping menjadi pemimpin kepala suku juga berperan sebagai panglima perang. Kepala suku merupakan orang pilihan yang mengetahui tentang adat istiadat dan upacara pemujaan roh nenek moyang, dan dianggap sebagai wakil nenek moyangnya (Enembe, Yolies, 2018).

Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh seorang raja. Raja tidak lagi dipilih oleh rakyatnya, akan tetapi diturunkan secara turun menurun. Raja juga dianggap sebagai dewa dan dianggap sebagai puncak dari segala hal dalam negara.

2. Bidang Sosial

Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan antar kelompok masyarakat, yang disebut sistem kasta (Anwar, 2016). Sistem ini membedakan masyarakat berdasarkan fungsinya. Golongan Brahmana (pendeta) menduduki golongan pertama. Kesatria (bangsawan,

prajurit) menduduki golongan kedua. Waisya (pedagang dan petani) menduduki golongan ketiga, sedangkan Sudra (rakyat biasa) menduduki golongan terendah atau golongan keempat.

3. Bidang Ekonomi

Pada zaman pra aksara aktivitas ekonomi masyarakat masih menggunakan sistem barter. Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina pada awal masehi, kegiatan perdagangan di Indonesia berkembang pesat. Masyarakat Indonesia mulai saat itu telah mengenal sistem perdagangan menggunakan uang, sistem timbangan dan komoditas perdagangan.

4. Bidang Agama

Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Hal ini menyebabkan pusat-pusat perdagangan di Indonesia juga menjadi pusat-pusat kerajaan dan pusat penyebaran agama Hindu-Budha. Dengan demikian banyak masyarakat yang menganut Hindu-Budha. Meski demikian sistem kepercayaan terhadap roh nenek moyang yang berkembang pada masa pra aksara tidak punah.

5. Bidang Seni Budaya

Sebelum masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha, telah berkembang kebudayaan asli Indonesia. Kemudian setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadilah proses perpaduan antara dua kebudayaan tersebut, perpaduan tersebut Akulturasi (Nurhajarini, Dwi Ratna, 2015). Hasil akulturasi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Arca

Arca adalah patung yang dibuat dengan tujuan utama sebagai media keagamaan, yaitu sarana menuja tuhan atau dewa-dewinya (Sudita, 2017). Bangsa Indonesia belajar

membuat arca dewa dari budaya India. Arca nusantara yang sederhana dikembangkan menjadi seni arca yang kualitasnya lebih baik, namun arca yang dihasilkan adalah berupa arca dewa atau perwujudan raja yang hidup. pembuatan arca ini berlangsung sampai pada zaman Tumapel-Singasari.

b. Relief

Relief adalah gambar dalam bentuk ukiran yang dipahatkan pada dinding candi dan merupakan penggambaran dari kisah atau karya sastra kuno (Megawati, Shienney, 2021). Dengan datangnya pengaruh seni relief dari India, relief yang terpahat pada candi-candi tampil sebagai relief tinggi yang khas Nusantara, menggambarkan suasana Nusantara, (bukan gambaran versi India). Sejak zaman Tumapel-Singasari, relief dipahat menampilkan seni relief nusantara asli yaitu wayang yang dipahat sebagai relief rendah.

c. Music

Sebelum kedatangan pengaruh India Bangsa Indonesia sudah memiliki tradisi musik yang tinggi. Pada saat itu alat musik yang berkembang antara lain nekara, kendang, kecet, dan kemanak. Masuknya pengaruh India menyebabkan penambahan beberapa alat musik, diantaranya vina (gitar besenar tiga) dan harpa.



Gambar 2 Nekara Moko

(Sumber:<https://sumbersejarah1.blogspot.com/2018/11/pengertian-nekara-dan-moko-beserta-fungsinya.html>)

d. Wayang

Budaya India juga berpengaruh pada wayang. Wayang adalah symbol kehidupan manusia bahkan merupakan bayangan dari kemanusiaan itu sendiri (Haes, 2020). Wayang dan musiknya (gamelan) merupakan kebudayaan asli dari Nusantara berkaitan dengan pemujaan terhadap roh para leluhur, namun budaya India memperkaya wayang dengan menyumbangkan beragam cerita, yaitu seperti cerita Mahabarata dan Ramayana. Jadi wayang dan gamelannya merupakan asli Nusantara. Sementara cerita yang dimainkannya bersal dari India. Dalam wayang juga terdapat aspek politik, yaitu penyampaian kritik-kritik sosial.



Gambar 3 Wayang Mahabarata

(Sumber: <https://umbelen.com/jawa/cerita-wayang-mahabarata/>)

e. Bidang Sastra

Sebelum masuknya pengaruh Hindu-Budha di Nusantara berupa sastra lisan. Dengan masuknya Hindu-Budha, sejak zaman Mataram sampai dengan zaman Majapahit dikenal sastra tembang yang disebut *kakawin* (kawi-an), memasuki zaman Majapahit pertengahan irama kakawin digeser oleh iraa kidung

f. Bidang Pananggalan (Kalender)

Sebelum masuknya Hindu-Budha, di Nusantara sudah mengenal kalender dengan perhitungan satu pecan terdiri 5 dan 7 hari diakai bersama, setahun dibagi atas 20 bukan serta perhitungan *pawukon*. Dengan masuknya Hindu-Budha keduanya dipadukan dan menjadi kalender Saka yang dilengkapi dengan hari pasaran (Pon, Wage, Kliwon, Legi, dan Pahing), serta *wuku* dan *paringkelan*.

g. Bidang Aksara dan Bahasa

Masuknya Hindu-Budha di Nusantara menyebabkan Nusantara memasuki zaman sejarah dengan mulai menggunakan huruf Palawa dan bahasa Sanskerta. Salah

satu buktinya adalah ditemukan 7 yupa di Tepian sungai Mahakam di Kalimantan Timur. Huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta merupakan cikal bakal bahasan dan aksara Jawa Bali yang masih digunakan samapi sekarang.

A. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

1. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad 400-500 M. Kerajaan ini merupakan kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Kerajaan ini terletak di tepi sungai Mahakam, Kalimantan Timur (Astuti, 2019).

a. Kehidupa Politik

Raja pertama Kutai adalah Kudungga diyakni belum dipengaruhi Hindhu. Informasi awal Kutai diketahui melalui tujuh Yupa yang diemukan. Kudungga diperkirakan adalah pemimpin suku setempat yang kemudian mendirikan kerajaan pada saat pengeruh Hindu-Budha mulai masuk ke Indonesia. Berdasarkan isi prasasti Yupa, dapat diketahui nama-nama raja yang pernah memerintah di Kutai, yaitu Kudungga, Asmawarman dan Mulawarman. Asmawarman merupakan anak dari Kudungga, dan Mulawarman merupakan cucu dari Kudungga.

b. Kehidupan Sosial

Dari peninggalan kerajaan Kutai yang berhasil ditemukan dapat dikatakan bahwa pada masa itu kehidupan masyarakat Kutai sudah teratur. Masyarakat Kutai sudah terbagi dalam kasta-kasta walaupun tidak secara tegas. Golongan Brahmana memegang monopoli penyebaran dan upacara keagamaan, kaum kesatria terdiri dari kerabat dekat raja. Diluar dua golongan tersebut, bagian masyarakat Kutai masih menjalankan adat istiadat dan kepercayaan asli mereka.

c. Kehidupan Ekonomi

Kehidupan ekonomi masyarakat Kutai diperkirakan bergerak pada sektor pertanian sawah ataupun ladang, serta perdagangan.

d. Kehidupan Budaya

Telah ditemukan tujuh Yupa yang menjadi sumber bagi para ahli untuk mengetahui sejarah kerajaan Kutai.

2. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara adalah kerajaan tertian di Indonesia setelah kerajaan Kutai. Kerajaan ini berlokasi di Jawa Barat. Kerajaan ini sudah ada sejak ke-4 dan berakhir pada abad ke-7 Masehi. Tarumanegara berasal dari kata Taruma (Sungai Citarum) dan Nagara (negara atau kerajaan) (Seta, 2018).

a. Kehidupan Politik

Tarumanegara didirikan oleh Rajadirajaguru Jayasingawarman pada 358 M. berikut adalah nama-nama raja yang memerintah kerajaan Tarumanegara:

- 1) Jayasingawarman (358-382 M)
- 2) Dharmayawarman (382-395 M)
- 3) Purnawarman (395-434 M)
- 4) Wisnuwarman (434-455 M)
- 5) Indrawarman (455-515 M)
- 6) Candrawarman (515-535 M)
- 7) Suryawarman (535-561 M)

Raja yang terkenal dari kerajaan ini adalah Purnawarman. Pada masa pemerintahannya, menurut Prasasti Ciaruteun, ia berhasil menguasai hampir seluruh Jawa Barat. Selain itu, ia juga menjadi pelindung rakyat sehingga hidup rakyat makmur.

b. Kehidupan Sosial

Masyarakat Tarumanegara hidup dalam susunan masyarakat yang teratur. Golongan Brahmana bertugas mengatur kehidupan keagamaan. Kaum ksatria merupakan golongan bangsawan yang mencakup raja beserta keluarganya, sedangkan golongan petani, pedagang, pemburu, peternak dan nelayan adalah golongan terbanyak.

c. Kehidupan Ekonomi

Masyarakat Tarumanegara bermata pencaharian sebagai petani dan berdagang. Menurut berita yang ditulis Fa-Hien barang yang diperdagangkan adalah cula badak, kulit penyu dan perak.

d. Peninggalan Budaya

Peninggalan kerajaan Tarumanegara ditemukan 7 Prasasti yang menggunakan huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta. Tujuh prasasti tersebut adalah: Prasasti Kebon Kopi, Prasasti Ciaruteun, Prasasti PasarAwi, Prasasti Jambu, Prasasti Muara Cianten, dan Prasasti Tugu.



Gambar 4 Prasasti Kebon Kopi

(Sumber:https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Prasasti_Kebon_Kopi.JPG)

3. Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 M. Kerajaan Sriwijaya adalah salahsatu kerajaan besar dipulau Sumatera yang banyak berpengaruh dan berhasil membawa kejayan bagi bangsa Indonesia di masa lau (Prasetyo, 2009).

a. Kehidupan Politik

Kerajaan Sriwijaya didirikan oleh Daputra Hyang Sru Jayanasa. Setelah Daputra Hyang wafat diteruskan oleh Raja Dharmasetu yang berhasil mengembangkan kerajaan Sriwijaya ke semenanjung Malaya. Kerajaan Sriwijaya mengalami kejayaannya pada abad VIII dan IX dibawah kekuasaan Raja Balaputradewa, yang mampu memperluasa kerajaan hingga Jawa Barat. Luasnya wilayah Sriwijaya menjadikan Sriwijaya membangun armada laut kuat dan lambat laut berkembang menjadi negara maritim yang kuat. Sumber sejarah lainnya menurut I-Tsing, diperoleh keterangan mengenai kerajaan Sriwijaya sebagai berikut:

- 1) Kerajaan Sriwijaya pernah menjadi pusat kegiatan ilmiah agama Budha di Asia Tenggara.
- 2) Pulau Bangka dan Jambi telah ditaklukkan oleh kerajaan Sriwijaya pada tahun 686 M.
- 3) Pada abad ke-11 Raja Rajendracola dari kerajaa Colamandala (India) melakukan penyerbuan besar-besaran ke wilayah Sriwijaya. Penyerbuan Colamandala dapat dipukul mundur namun berhasil melemahkan keraaan Sriwijaya. Raja yang terkenal dari kerajaan Sriwijaya adalah Raja Balaputradewa. Pada abad ke-11 M kerajaan Sriwijaya mulai mengalami kemunduran, salah satu penyebabnya adalah penyerbuan besar-besaran ke Sriwijaya oleh Raja Rajendracola dari Colamandal pada tahun 1017 M. Penyerbuan yang dilakukan Colamandala

dapat dipukul mundur oleh Sriwijaya, namun armada laut Sriwijaya mengalami kekalahan. Hal ini menyebabkan banyak daerah kekuasaan Sriwijaya yang melepaskan diri. Pada tahun 1377 M armada laut Majapahit menyerang Sriwijaya, dan serangan ini menjadi akhir dari kerajaan Sriwijaya.

b. Kehidupan Sosial

Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan maritim yang mempunyai hubungan perdagangan internasional, dengan demikian masyarakat Sriwijaya merupakan masyarakat majemuk. Mereka juga telah mengenal pembagian (stratifikasi) sosial walaupun tidak begitu tegas.

c. Kehidupan Ekonomi

Pada mulanya masyarakat Sriwijaya hidup dengan bertani. Namun karena letaknya berdekatan dengan pantai, mereka beralih mata pencaharian menjadi pedagang dan berkembang dengan pesat.

d. Peninggalan Budaya

Peninggalan budaya Kerajaan Sriwijaya dapat dilihat dari temuan Prasasti, yakni:

- 1) Prasasti dalam negeri, antarlain: Prasasti kedudukan Bukit, Prasasti Tulang Tuwo, Prasasti Telaga Batu, Prasasti Kota Kapur, Prasasti Karang Berahi, Prasasti Palaspasema dan Amonghapasa.
- 2) Prasasti Luar Negeri, antarlain: Prasasti Logor, Prasasti Nalanda, Prasasti Canton, Prasasti Grahi, dan Prasasti Chaiya.
- 3) Candi Muara Takus
- 4) Arca Budha yang ditemukan di bukit Siguntang.

4. Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan Mataram Kuno terletak di Jawa Tengah. Salah satu peninggalan Mataram Kuno Candi Prambanan. Berikut sejarah Kerajaan Mataram Kuno.

a. Kehidupan Politik

Berdasarkan Prasasti Canggal, Mataram Kuno mula-mula diperintah oleh Raja Sanna, kemudian digantikan oleh keponakannya yang bernama Sanjaya. Raja Sanjaya memerintah dengan bijaksana sehingga rakyat hidup aman dan tenteram. Setelah Raja Sanjaya wafat digantikan oleh Rakai Panangkaran yang mendukung adanya perkembangan Hindu-Budha, dengan membangun sebuah candi untuk Dewi Tara dan sebuah Biara. Sepeninggalan Panangkaran Mataram Kuno terpecah menjadi dua yakni:

- 1) Pemerintahan yang dipimpin oleh keluarga Sanjaya yang menganut agama Hindu.
- 2) Pemerintahan yang dipimpin oleh keluarga Syailendra yang menganut agama Budha.

Namun perpecahan tersebut tidak berlangsung lama, Rakai Pikatan dari keluarga Sanjaya menikahi Pramordhawardhani dari keluarga Syailendra, melalui perkawinan tersebut kedua kerajaan dapat dipersatukan kembali. Pada masa pemerintahan Sri Maharaja Pakai Wawa terjadi bencana letusan gunung api dan serangan dari Sriwijaya yang mengakibatkan kerajaan harus dipindahkan ke Jawa Timur. Perpindahan tersebut mengakibatkan Mataram Kuno makin terdesak ke wilayah timur.

b. Kehidupan Sosial

Masyarakat Mataram Kuno sudah menganal sistem kasta walaupun tidak tegas. Serta sudah memiliki aturan terhadap tempat tinggal, bahwa ibukota kerajaan bertempat tinggal di istana, dan diluar istana terdapat kediaman pejabat kerajaan, dan para hamba sahaya.

c. Kehidupan Ekonomi

Kehidupan ekonomi masyarakat Mataram Kuno bersumber dari usaha pertanian, karena letaknya di pedalaman. Selain itu mereka juga bergerak dalam bidang maritim dengan memanfaatkan sugai Bengawan Solo.

d. Peninggalan Kebudayaan

Peninggalan kerajaan Mataram Kuno dapat dilihat dari temuan Candi dan Stupa. Keluarga Sanjaya yang beragama Hindu meninggalkan candi-candi seperti kompleks Candi Dieng, kompleks Candi Gedongsono, Candi Prambanan. Adapun peninggalan keluarga Syeiledra yang beragama Budha yakni seperti Borobudur, Mendut dan Pawon.

5. Kerajaan Kanyuruhan (Kanjuruhan)

Kerajaan Kanyuruhan merupakan kerajaan Hindu pertama di Jawa Timur. Kanyuruhan merupakan kelanjutan dari kerajaan Holing yang pusat kekuasaannya dipindahkan dari Jawa Tengah ke Jawa Timur. Munculnya kerajaan Kanyuruhan ini diketahui melalui ditemukannya Prasasti Dinoyo.

a. Kehidupan Politik

Kerajaan Kanyuruhan diperintah oleh raja Raja Dewa Simha, setelah meninggal diganti puteranya Limwa yang bergelar Gajayana. Politik Kerajaan Kanjuruhan dipengaruhi oleh aliran Hindu Syiwa. Hal ini terlihat pada struktur kerajaannya berupa daerah luas atau watak yang terdiri dari daerah-daerah kecil atau wanua. Watak ini sangatlah luas,

mulai dari Gunung Kawi, Pegunungan Tengger, hingga ke Pesisir Selatan yang saat ini merupakan bagian dari daerah Malang Raya.

Kondisi politik kerajaan ini sangat stabil. Hal ini dikarenakan Raja keduanya yaitu Gajayana memerintah dengan bijaksana. Tidak ada perebutan kekuasaan secara politik seperti kerajaan lain pada umumnya. Hukum dibuat dengan baik dan pelaksanaannya berlangsung secara tegas tanpa pandang bulu. Hal ini menandakan Kanjuruhan memiliki sistem politik yang begitu stabil dan jauh dari berbagai masalah.

b. Kehidupan Sosial

Kehidupan sosial di Kanjuruhan juga berjalan cukup stabil. Hal ini dikarenakan adanya hukum yang ditegakkan secara adil tanpa pandang bulu. Rakyat hidup berdampingan satu dengan yang lain secara tentram dan damai. Sangat jarang ditemukan konflik sosial karena Raja Gajayana sangat menjunjung tinggi perdamaian dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi sosial yang relatif stabil inilah yang juga membuat kehidupan rakyat makmur. Mereka bisa menjalani kehidupan sehari-hari dengan aman dan damai. Ini menjadi salah satu keunggulan dari Kanjuruhan meskipun daerahnya bisa dikatakan terisolir akibat dikelilingi berbagai gunung dan perekonomiannya mayoritas hanya bertumpu pada sektor agraris.

c. Kehidupan Ekonomi

Perekonomian Kanjuruhan ditopang dari sektor agraris. Hal ini dikarenakan tanah di daerahnya begitu subur sehingga cocok untuk bercocok tanam. Selain itu, keberadaan sungai Brantas dan sungai Metro turut menjadi pendukung kegiatan agraris di Kanjuruhan. Hasil pertanian ini

diperdagangkan di berbagai daerah sehingga perekonomiannya berjalan dengan baik dan juga stabil.

Selain sektor agraris, Kanjuruhan memiliki komoditas dagang lain yang berkualitas. Salah satunya adalah cula badak dan gading gajah. Kanjuruhan memiliki koneksi dagang yang cukup baik dengan berbagai daerah. Kanjuruhan bahkan memiliki hubungan dagang dengan negeri Cina. Hal ini dibuktikan dengan adanya berita Cina yang mengisahkan hubungan dagang dengan Kanjuruhan.

d. Peninggalan Kebudayaan

Peninggalan kerajaan Kanjuruhan dapat dilihat dari ditemukannya Prasasti Dinoyo, Arca Resi Agastya. Arca ini dibangun dengan berbagai corak Hindu aliran Syiwa. Serta ditemukannya Candi Badut yang merupakan Candi tertua di Jawa Timur.

6. Kerajaan Medang

Kerajaan Medang merupakan kerajaan yang dibangun oleh Mpu Sindok dan terletak di Sunagi Brantas yang memiliki ibukota Wantas Mas. Kerajaan tersebut merupakan kerajaan bercorak Hindu.

a. Kehidupan Politik

Sejak berdiri dan berkembangnya Kerajaan Medang, terdapat beberapa raja yang diketahui memerintah kerajaan ini. Raja-raja tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Raja Mpu Sindok memerintah Kerajaan Medang dengan gelar Mpu Sindok Isyanatunggadewa. Dari gelar Mpu Sindok itulah diambil nama Dinasti Isyana. Raja Mpu Sindok masih termasuk keturunan dari raja Dinasti Sabjaya (Mataram) di Jawa Tengah. Karena kondisi di Jawa Tengah tidak memungkinkan bertahtanya Dinasti Sanjaya akibat desakan Kerajaan Sriwijaya, maka Mpu

Sindok memindahkan pusat pemerintahannya ke Jawa Timur. Bahkan dalam prasasti terakhir Mpu Sindok (947 M) menyatakan bahwa Raja Mpu sindok adalah peletak dasar dari Kerajaan Medang Kamulan di Jawa Timur.

- 2) Raja Dharmawangsa dikenal sebagai salah seorang raja yang memiliki pandangan politik yang tajam. Semua politiknya ditujukan untuk mengangkat derajat kerajaan. Kebesaran Raja Dharmawangsa tampak jelas pada politik luar negerinya.
- 3) Airlangga dalam Prasasti Calcuta disebutkan bahwa Raja Airlangga (Erlangga) masih termasuk keturunan dari Raja Mpu Sindok dari pihak ibunya. Ibunya bernama Mahendradata (Gunapria Dharmapatni) yang kawin dengan Raja Udayana dari Bali .

b. Kehidupan Sosial

Masyarakat kerajaan Medang tersusu dalam sebuah hirarki biroksas kerajaan yang berjalan sesuai tugasnya.

c. Kehidupan Ekonomi

Pada umumnya masyarakat kerajaan Medang bergerak pada sektor pertanian, peternakan dan perdagangan. Kerajaan Medang merupakan saingat berat dari kerajaan Sriwijaya, karena kerajaan Medang telah menguasai jalur perdagangan India-Indonesia-Cina.

d. Peninggalan Budaya

Pada masa pemerintahan Dharmawangsa kutab Mahabarata disadur dalam bahasa Jawa Kuno. Selanjutnya pada masa pemerintahan Airlangga, Mpu Kenwa mengubah kitab Arjunawihana.

7. Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri merupakan kerajaan besar yang berdiri pada abad ke-12 M, antara tahun 1041 M. kerajaan ini merupakan bagian dari kerajaan Mataram kuno. Kerajaan Kediri bercorak Hindu.

a. Kehidupan Politik

Kerajaan Kediri telah diperintah oleh tujuh raja, diantaranya yakni: Jayawarsa (1104 M), Jayabaya (1335 M), Sarweswara (1161 M), Aryaswara (1169-1171 M), Ganara (1182 M), Kameswara (1182-1185 M), dan Kertajaya (1190-1222 M). diantara raja-raja yang lain, Jayabaya dikenal sebagai raja yang besar karena pada masa pemerintahannya Kerajaan Jenggala dan Kediri berhasil disatukan lagi. Jayabaya juga dikenal sebagai ahli ramal (Supriana, 2008).

b. Kehidupan Sosial

Masyarakat kerajaan Kediri terkenal dengan kehidupan masyarakat yang aman dan damai. Dalam segi berpakaian kaum wanita mengenakan kain sarung sampai lutut dan ambutnya terurai. Rumah mereka bersih dan rapi, lantainya dari ubin yang berwarna kuning dan hijau. Dalam upacara perkawinan mereka memakai emas dan perak sebagai mas kaim.

c. Kehidupan Ekonomi

Kehidupan masyarakat Kerajaan Kediri bersumber dari kegiatan pertanian, pelayaran dan perdagangan.

d. Peninggalan Budaya

Perkembangan kebudayaan kerajaan Kediri dapat dilihat dari temuan kitab sastra, antara lain yakni: Kitab Batarayuda, Kitab Kresnayana, Kitab Smaradahana, dan Kitab Lubdaka.

8. Kerajaan Singhasari

Kerajaan Singhasari merupakan kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M. Lokasi kerajaan ini sekarang diperkirakan berada di daerah Singosari (Kabupaten Malang) (Sukatno, Otto, 2021).

a. Kehidupan Politik

Kehidupan politik yang terjadi di Kerajaan Kerajaan Singhasari berkembang dengan cepat, khususnya ketika masa pemerintahan Raja Kertanegara. Hal tersebut dapat kita lihat dari pelaksanaan politik yang ada di dalam maupun di luar negeri pada masa pemerintahan Raja Kertanegara. Adapun politik dalam negeri yang dilakukan antara lain yaitu dengan mengganti pejabat pembantunya. Tak hanya itu, untuk memperkuat lagi kekuasaannya, Ia juga melakukan pernikahan politik dan memperkuat aspek angkatan perang. Sedangkan untuk politik luar negeri yang mereka lakukan diantaranya yaitu dengan melakukan sebuah ekspedisi Pamalayu yang bertujuan untuk menguasai Kerajaan Melayu dan melemahkan kekuasaan dari Kerajaan Sriwijaya. Sementara itu, keberhasilan lain yang diperoleh selama masa pemerintahan Raja Kertanegara yaitu salah satunya berhasil menguasai wilayah Sunda, Bali dan juga Kalimantan, serta Malaka.

b. Kehidupa Sosial

Masyarakat Singhasari terbagi dalam kelas atas yang terdiri dari keluarga kerajaan dan keluarga bangsawan, kelas bawah terdiri dari rakyat biasa. Selain itu juga ada kelompok tua agama baik Hindu ataupun Budha.

c. Kehidupan Ekonomi

Kehidupan ekonomi masyarakat kerajaan Singhasari bersumber dari kegiatan pertanian dan perdagangan. Mereka memanfaatkan Bengawan Solo dan Kali Brantas.

d. Peninggalan Budaya

Peninggalan budaya kerajaan Singhasari berupa: Candi Kidal, Candi Jago, Candi Suberawan, candi Jawi, Candi Singasari, Arca Drawapala, Prasasti Mula Malurung, Prasasti Manjusri, Prasasti Singasari, Prasasti Wurare.

9. Kerajaan Pajajaran

Kerajaan Pajajaran adalah kerajaan yang bercorak Hindu di Jawa Barat. Kerajaan ini berpusat di Pakuan (Bogor).

a. Kehidupan Politik

Pada masa pemerintahan Kerajaan Pajajaran sistem politik yang digunakan adalah feodal. Dimana susunannya terdiri atas puncak tertinggi dipegang oleh seorang dengan gelar Prabu atau raja. Kemudian di posisi kedua diduduki oleh seorang yang bergelar Putra Mahkota. Sedangkan pada lapisan politik pemerintahan selanjutnya ditempati oleh golongan mangkubumi, disusul mantra, Wado, dan Syahbandar.

Pada proses pengelolaan dan pengaturan pemerintahannya dilakukan dengan penunjukan seorang kepala daerah oleh Raja yang berkuasa pada saat itu. Dimana tugasnya yaitu mengurus segala keperluan dan juga kendala yang terjadi pada tataran daerah-daerah di bawah kekuasaannya. Pertanggungjawaban akan kinerja dari kepala daerah yang telah ditunjuk disampaikan kepada golongan Mangkubumi serta Raja.

b. Kehidupan Sosial

Masyarakat Pajajaran dapat digolongkan menjadi golongan seniman, petani, dan pedagang

c. Kehidupan Ekonomi

Pada umumnya mereka hidup sebagai petani dan pedagang. Mereka memiliki pelabuhan penting yakni pelabuhan Banten, Pontang, Cigede, Temgara, Sunda Kelapa dan Cimanuk. Melalui pelabuhan tersebut mereka melakukan kegiatan perdagangan

d. Peninggalan Kebudayaan

Peninggalan Budaya kerajaan Pajajaran berupa Prasasti Cikapundung, Prasasti Pasir Datar, Prasasti Huludaeyuh, Prasasti perjanjian Sunda-Portugis, Prasasti Ulubelu, Prasasti Kebun Kopi II, dan situs Karangkamulyan.

10. Kerajaan Majapahit

Majapahit merupakan kerajaan Hindu-Budha terakhir di Nusantara antara abad ke-13 dan ke-16. Dalam sejarah, Majapahit dianggap sebagai salah satu kerajaan terbesar, dan wilayahnya mencakup hampir seluruh nusantara.

a. Kehidupan Politik

Tokoh pendiri kerajaan Majapahit bernama Raden Wijaya, ia mendirikan kerajaan ini pada tahun 1293 masehi. Raden Wijaya kemudian menjadi raja pertama dengan gelar Prabu Kertajasa Jayawardhana. Namun masa pemerintahannya hanya berlangsung sebentar, sebab setelah 16 tahun memimpin ia kemudian wafat. Penggantinya bernama Kalagemet dengan gelar Sri Jayanegara. Ia merupakan putera Raden Wijaya. Berkuasa dari tahun 1309 hingga 1328 masehi. Berakhirnya kekuasaan Sri Jayanegara disebabkan karena dibunuh oleh seorang tabib yang memiliki dendam. Kalagemet kemudian digantikan oleh Tribuwanatunggadewi yang merupakan saudara perempuannya.

Raja ketiga ini memerintah dari tahun 1328 hingga 1350. Pada masa pemerintahannya, muncul tokoh pemberani dan kuat bernama Gajah Mada yang kemudian diangkat menjadi Mahapatih Amangkubumi, sebab berhasil meredam pemberontakan yang terjadi. Tribuwanatunggadewi memiliki seorang putera bernama Hayam Wuruk yang kemudian menggantikannya sebagai raja pada tahun 1350. Dibawah pemerintahan Hayam Wuruk bersama patih Gajah Mada, kerajaan Majapahit mengalami puncak kejayaan dengan berhasil menaklukkan berbagai kerajaan di Nusantara.

Kehidupan politik kerajaan Majapahit sudah teratur dengan baik. Majapahit menjalin hubungan dengan kerajaan-kerajaan lain di luar Nusantara, seperti dengan kerajaan China, Champa, Siam dan Kamboja. Hal ini dibuktikan dari beberapa sumber yang menyebutkan bahwa pada tahun 1370 hingga 1381, kerajaan Majapahit telah mengirimkan beberapa kali utusan persahabatan ke kerajaan di China (Tiongkok).

b. Kehidupan Sosial

Masyarakat Majapahit hidup rukun, aman dan tenteram. Majapahit juga menjalin hubungan baik dan bersahabat dengan negara-negara tetangga. Pada masa Hayam Wuruk terdapat dua macam agama yaitu Hindu Siwa dan Budha, namun mereka tetao hidup berdampingan dengan damai. Hal ini diungkapkan oleh Empu Tantular dalam Kitab Suasoma yang berbunyi "*Bhineka Tunggal Ika Tan Hana Dharma Mangrawa*", artinya dalam beragama tetap bersatu, dan tiada hukum yang mendua (diterapkan adil, tidak diskriminasi). Rakyat Majapahit terbagi berdasarkan pekerjaan, yang umumnya sebagai petani, pedagang, dan pengrajin.

c. Kehidupan Ekonomi

Dalam bidang ekonomi Majapahit berkembang menjadi negara agraris dan negara maritim. Sebagai negara agraris, Majapahit terletak di daerah pedalaman dan dekat dengan aliran sungai yang sangat cocok untuk kegiatan pertanian, dengan hasil utamanya yaitu beras. Untuk meningkatkan pertanian, dilakukan pembuatan saluran pengairan, bendungan dan pemanfaatan lahan pertanian secara bergiliran. Hal ini dimaksudkan agar tanah tetap subur dan tidak kehabisan lahan pertanian. Sebagai negara maritim, Majapahit memiliki armada laut yang kuat sehingga menguasai seluruh perairan di Nusantara.

d. Peninggalan Kebudayaan

Pada masa kerajaan Majapahit, bidang sastra mengalami kemajuan. Karya sastra yang terkenal adalah Kitab Negarakertagama dan Kitab Sutasoma yang merupakan sumber sejarah kerajaan Majapahit. Bidang seni bangunan juga mengalami perkembangan dan bangunan candi, seperti: Candi Panataran, Candi Tigawangidan, dan Candi Tikus.

B. Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Budha

Hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha beragam bentuknya, ada yang berbentuk bangunan (candi), seni patung (arca-arca), seni pahat dan ukir (relief), serta sastra (kitab-kitab).

1. Candi

Candi merupakan tempat penghormatan dan pemujaan dewata atau para arwah nenek moyang (Lestari, 2011). Candi umumnya berbentuk bangunan yang tinggi dengan tiga bagian. Bagian bawah merupakan lambang bhurloka (alam manusia), bagian tengah menggambarkan Bhuhvarloka (alam kematian),

dan bagian atap melambangkan swarloka (alam para dewa). Candi-candi yang berda di Indonesia memiliki corak yang berbeda, tergantung pada karakter kerajaan yang membuatnya. Berikut perbedaan langgam atau corak candi Jawa Tengah dan Jawa Timur:

No	Lenggam/Corak Jawa Tengah	Lenggam/Corak Jawa Timur
1	Bentuk atapnya Tambun	Bangunan ramping
2	Atapnya nyata berundak-undak	Atap merupakan paduan tingkatan
3	Puncaknya berbentuk stupa	Puncak berbentuk kubus
4	Gawang pintu dan relung berhias kalamakara	Makara tidak ada dan pintu serta relung hanya ambang atasnya saja yang diberi kapala kala
5	Reliefnya timbul agak tinggi dan tulisannya naturalis	Relief timbul sedikit dan tulisannya simbolis menyerupai wayang kulit
6	Letak candi ditengah halaman	Candi dibagian belakang
7	Kebanyakan candi menghadap ke timur	Kebanyakan candi menghadap kebarat
8	Kebanyakan terbuat dari batu andesit	Terbuat dari batu bata



Gambar 5 Candi Borobudur dan Candi Jago

(Sumber: <https://www.google.com/>)

2. Yupa/Prasasti

Yupa adalah batu berdiri yang berbentuk tiang dan bertulis (Suharta, 2020). Yupa/prasasti menggunakan huruf Pallawa dan bahasan Sanskerta dan menjadi sumber bagi para ahli dalam menginterpretasikan sejarah kerajaankerajaan pada masa Hindu-Budha.

3. Kitab dan Karya Sastra

Masa Hindu-Budha meninggalkan beberapa kitab yang isinya beragam. Ada yang berisi cerita, berita sejarah, atau dongeng-dongeng. Isi kitab umumnya berbentuk syair. Kitab-kitab tersebut adalah:

- a. Kitab Batarayuda tulisan Mpu Sedah dan Mpu Panuluh
- b. Kitab Smaradhana tulisan Mpu Dharmaja
- c. Kitab Negarakertagama tulisan Mpu Prapanca
- d. Kitab Sundayana, merupakan kitab yang menceritakan peristiwa Bubat.

4. Arca

Arca adalah artefak yang dibentuk menyerupai manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, atau bentuk lain yang dibuat secara tiga dimensi (Dwi, 2021). Beberapa hasil kebudayaan Hindu-Budha antara lain arca Syiwa, Brahma, Wisnu, Budha, dan Dhyani Boddhisatwa.



Gambar 6 Arca Kendedes

(Sumber: <https://inibaru.id/hits/ken-dedes-perempuan-molek-yang-jadi-ibu-para-raja-di-jawa>)

5. Relief

Relief merupakan paatan tulisan atau gambar yang biasanya terdapat pada dinding candi. Beberapa relief menceritakan pengalaman hidup raja dan dewa Hindu-Budha.



Gambar 7. Relief Perahu Layar Candi Borobudur

Rangkuman

1. Arca adalah patung yang dibuat dengan tujuan utama sebagai media keagamaan, yaitu sarana menuja tuhan atau dewa-dewinya.
2. Relief adalah gambar dalam bentuk ukiran yang dipahatkan pada dinding candi dan merupakan penggambaran dari kisah atau karya sastra kuno.
3. Yupa adalah batu berdiri yang berbentuk tiang dan bertulis
4. Candi merupakan tempat penghormatan dan pemujaan dewata atau para arwah nenek moyang
5. Raja yang terkenal dari kerajaan Sriwijaya adalah Raja Balaputradewa.
6. Pada masa pemerintahan Kerajaan Pajajaran sistem politik yang digunakan adalah feodal.

Glosarium

1. **Prasasti** adalah piagam atau dokumen yang ditulis pada bahan yang keras dan tahan lama, contohnya yaitu seperti seperti batu. Prasasti juga dijadikan sebagai sumber sejarah.
2. **Bahasa sanskerta** adalah rumpun bahasa Indo-Eropa yang dianggap sebagai salah satu yang paling tua dan banyak dikenal oleh para peneliti bahasa.
3. **Situs** adalah ndaerah temua benda-benda purbakala
4. **Negara maritim** adalah negara yang memiliki area laut yang lebih luas daripada daratan sebagai bagian dari wilayahnya.
5. **Sektor agraris** adalah kegiatan produksi yang memanfaatkan lahan atau tanah sebagai faktor produksi utama.
6. **Peristiwa bubat** adalah peristiwa perang yang terjadi pada masa pemerintahan Majapahit, Hayam Wuruk dengan Mahapatih Gajah Mada yang saat itu sedang melaksanakan dumpah Palapa.

7. **Terisolir** adalah suatu daerah yang sulit dijangkau lewat darat maupun lewat air, tidak ada alat komunikasi yang mendukung, dan tidak ada pula listrik.
8. **Mayoritas** adalah rata-rata terbanyak.
9. **Kalamakara** adalah hiasan pintu masuk candi yang pada saati itu dipercaya memiliki fungsi sebagai pengusir roh-roh jahat.

Latihan Soal

A. Pilihlah satu jawaban yang benar!

1. Faktor yang mempermudah masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Budha masuk di Indonesia adalah....
 - A. Indonesia memiliki tanah yang subur
 - B. Masyarakat Indonesia bersikap ramah dan sopan
 - C. Jalur perdagangan yang menghubungkan India, Cina dan Indonesia
 - D. Sebagian besar masyarakat Indonesia menganut Animisme dan Dinamisme
2. Raja pertama Kutai yang bernama Kudungga masih menganut kepercayaan asli Indonesia. Adapun raja kedua Kutai yang bernama Asmawaman sudah menganut agama Hindhu. Informasi tersebut diperoleh dari....
 - A. Laporan perjalanan yang ditulis I-Tsing
 - B. Yupa yang ditemukan di Kalimantan Timur
 - C. Prasasti Talang Tuo yang ditemukan ditepi sungai Musi
 - D. Prasasti Ciaruteun yang saat ini disimpan di museum
3. Masyarakat kerajaan Mataram Kuno memiliki keunggulan dalam seni bangunan terutama candi. Bukti yang memperkuat pendapat tersebut yaitu....
 - A. Raja Mataram yang wafat selalu dimakamkan di candi
 - B. Banyak peninggalan candi disekitar mataram kuno

- C. Oenemuan bekas candi didekat keratin kerajaan Mataram Kuno
- D. Ditemukan informasi tentang masyarakat Mataram Kuno yang bekerja sebagai pemahat
4. Perhatikan gambar candi berikut:



Dilihat dari bentuk fisiknya, candi pada gambar diatas merupakan candi peninggalan kerajaan....

- A. Kerajaan Mataram Kuno
- B. Kerajaan Sriwijaya
- C. Kerajaan Kutai
- D. Kerajaan Singhasari
5. Perhatikan uraian berikut!

Berdasarkan keterangan dar salah satu prasati Yupa. Mulawarman pernah mempersembahkan 20.000 ekor lembu untuk Brahmana untuk waprakeswara. Waprakeswara merupakan tempat suci untuk memuja Dewa Syiwa. Raja Mulawarman juga tidak canggung mengikuti upacara bersama Brahmana dan rakyatnya.

Nilai karakter yang dimiliki raja Mulawarman berdasarkan Uraian diatas adalah....

- A. Integritas
- B. Toleransi
- C. Mandiri
- D. Religious

6. Pasangan yang tepat antara kitab pada masa Hindu-Budha dan penulisnya ditunjukkan oleh pilihan....

	Kitab	Penulis
A	Sutasoma	Mpu Sedah
B	Nagarakertagama	Mpu Prapanca
C	Bharatayudha	Mpu Kanwa
D	Arjunawiyaha	Mpu Tantular

7. Sriwijaya mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Balaputradewa. Salah satu kemajuan yang dicapai Raja Balaputradewa pada masa pemerintahannya tampak pada bidang pendidikan. Raja Balaputradewa sangat memperhatikan pendidikan agama Budha karena....

- A. Ingin menjadikan Sriwijaya sebagai pusat pendidikan agama Budha di Asia Tenggara
- B. Dapat menarik para pengunjung eragama Budha datang di Sriwijaya
- C. Dapat meningkatkan perkembangan perdagangan internasional
- D. Ingin memperoleh pendapatan pajak dari sektor Pendidikan

8. Perhatikan kolom dibawah ini!

I	II
Bentuk atapnya tambun	Bangunan Ramping
Puncaknya berbentk stupa	Menghadap ke barat
Manghadap ke timur	Terbuat dari batu bata
Atapnya nyata berundak-undak	Puncak berbentuk kubus
III	IV
Atapnya berundak-undak	Candi dibagian belakang
Letak candi di tengah halaman	Relief bambu sedikit

Menghadap ke barat	Gawang pintu berhias kalamakara
Terbuat dari batu bata	Candi menghadap ke timur

Berikut corak candi wilayah Jawa Timur yang benar terdapat pada kolom....

- A. I
 - B. II
 - C. III
 - D. IV
9. Candi Borobudur meruakan salah satu peninggalan kerajaan Mataram kuno. Bentuk fisik bangunan candi Borobudur menunjukkan akulturasi budaya local dengan budaya Budha. Bentuk akulturasi tersebut berupa perpaduan antara....
- A. Punden berundak dengan stupa
 - B. Relief peahu bercadik dan ratna
 - C. Relief perahu bercadik dan stupa
 - D. Punden berundak dan seni patung
10. Salah satu pengaruh agama dan kebudayaan Hindu-Budha dibidang sosial dalam masyarakat di Indonsesia yaitu....
- A. Lahirnya kerajaan bercorak Hindu-Budha
 - B. Terbentuknya sistem kasta dalam masyarakat Indonesia
 - C. Mlai dipergunakannya huruf Pallawa dan bahasa Sansekerta
 - D. Didirikannya berbagai bangunan keagamaan Hindu dan Budha

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar

1. Pemerintahan Raja Kertanegara menandai puncak kejayaan sekaligus runtuhnya kerajaan Singhasari. Mengaa demikian? Jelaskan pendapatmu!
2. Jelaskan perbedaan peninggalan sejarah yang bercorak Hindu dan Budha!

3. Jelaskan kenapa kerajaan Sriwijaya dikenal sebagai kerajaan maritim!
4. Jelaskan pengaruh Hindu-Budha di Indonesia dibidang kebudayaan!
5. Jelaskan kenapa pada zaman kekuasaan Hayam Wuruk, Majapahit menapai puncak keemasannya!

Kunci Jawaban

A.

1. C
2. B
3. B
4. A
5. D
6. A
7. A
8. B
9. A
10. B

B.

1. Kertanegara adalah raja yang membawa Singasari ke masa keemasan sekaligus menutup riwayat kerajaan ini. Penyebab runtuhnya Kerajaan Singasari adalah tewasnya Raja Kertanegara dalam peristiwa pemberontakan Jayakatwang pada 1292. Jayakatwang menjabat Bupati Gelanggalang (kini wilayah Madiun) yang merupakan bagian dari Kadiri (Kediri). Kadiri saat itu termasuk daerah taklukan Kerajaan Singasari di bawah pimpinan Kertanegara. Keputusan Jayakatwang memberontak terhadap Kertanegara merupakan hasil hasutan Aria Wiraraja. Dengan memanfaatkan kekuatan militer Kerajaan Singasari yang belum sepenuhnya lengkap karena sebagian masih dalam perjalanan pulang dari operasi penaklukan Ekspedisi Pamalayu di Sumatra yang bertujuan untuk menaklukan kerajaan Melayu Dharmasraya sebagai penerus Kerajaan Sriwijaya, akhirnya Jayakatwang berhasil mengalahkan Raja Kertanegara.

2. Perbedaan kebudayaan Hind-Budha yaitu:

	Hindu	Budha
candi	candi-candi Hindu di Indonesia umumnya dibangun oleh para raja pada masa hidupnya.	candi-candi Budha umumnya dibangun sebagai bentuk pengabdian kepada agama dan untuk mendapatkan ganjaran.
Struktur	candi Hindu, bentuk puncaknya meruncing berbentuk tabung dan biasa disebut amalaka.	Pada candi Budha, bentuk puncaknya berbentuk kubus, dan biasa disebut stupa.
Penyebutan setiap tingkatan candi	Sedangkan candi Hindu menyebutnya dengan Kamadhatu yaitu bagian dasar candi sebagai simbol bahwa manusia identik dengan penuh dosa, Rupadhatu yaitu bagian tengah candi sebagai simbol bahwa kehidupan manusia di dunia fana yang penuh dengan nafsu, dan Arupadhatu yaitu bagian atas atau atap candi sebagai simbol bahwa manusia yang telah mencapai nirwana.	Candi Budha menyebutnya Bhurloka, yaitu bagian dasar candi yang menyimbolkan dunia fana, Bhurvaloka yaitu tubuh candi yang menyimbolkan dunia pemurnian atau pembersih, dan Svarloka yaitu bagian atas atau atap candi yang menyimbolkan dunia para dewa.
Kompleks Percandian	sebuah candi induk dengan tiga buah candi perwara di depannya. Pada candi induk tersebut terdapat arca-arca.	terdapat sebuah relung yang bisa membuat pengunjungnya dapat melihat ke dalam bilik candi tersebut.

3. Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan maritim dengan letak yang strategis. Ini mendorong para pedagang untuk melakukan kegiatan perdagangan. Kerajaan Sriwijaya juga menguasai dua

perairan laut penting dalam perdagangan Nusantara, yakni Selat Malaka dan Selat Sunda. Dengan kondisi itu membuat Kerajaan Sriwijaya menjadi pusat perdagangan di Asia Tenggara.

4. Seni ukir dan juga arca seringkali ditemukan pada hiasan candi-candi baik candi bercorak Hindu ataupun Budha. Sedangkan arca dapat dilihat dari berbagai patung dewa yang biasa di puja oleh para penganut Hindu dan juga Budha. Relief adalah sebutan untuk seni ukir yang digunakan untuk menghias dinding candi-candi. Bentuk relief sangat bermacam-macam mulai dari binatang, daun-daunan, bunga, dan juga manusia. Salah satu relief yang sangat terkenal yaitu relief yang menggambarkan cerita Ramayana yang terdapat pada candi prambanan. Selain itu relief pada candi borobudur bercerita mengenai riwayat Buddha Gautama. Relief yang ditemukan di candi borobudur lebih menunjukkan bagaimana kondisi alam di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari rumah panggung, burung merpati dan juga perahu bercadik. Selain relief terdapat berbagai arca yang merupakan hasil peninggalan dari masa kebudayaan Hindu dan Budha. Arca memiliki bentuk yang bermacam-macam, tidak hanya arca para dewa saja yang dibuat arca hewan yang digunakan para dewapun dibuat oleh umat Hindu dan Budha.
5. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dengan gelar Sri Rajasanagara (1350-1389) yang tidak lain adalah cucu Raden Wijaya. Kepemimpinan Hayam Wuruk amat kuat berkat dukungan dari Mahapatih Gajah Mada yang bertekad menyatukan Nusantara di bawah naungan Majapahit. Wilayah kekuasaan Majapahit ketika dipimpin oleh Hayam Wuruk hampir sama dengan wilayah Indonesia saat ini bahkan mampu berkuasa hingga ke luar Indonesia. Dengan demikian, Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaannya pada masa Hayam Wuruk.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman & Pradono, A. &. (2019). *Explore Sejarah Indonesia Jilid 1*. Penerbit Duta.
- Anwar. (2016). Interaksi Antar Kasta Masyarakat Transmigran di Desa Kertoharjo, Kabupaten Lawu Timur, Sulawesi Selatan. *Jurnal Etnosia*, 1, 2.
- Astiti, N. K. A. (2019). *Pusat Kerajaan Kutai Kartanegera Abad XIII - XVII Dalam Pembangunan Parawisata Daerah*. Deepublish.
- Basahona, Hamis, & S. M. (2018). Partisipasi Politik Pemilih Pemla Dalam Pemilihan Legislatif Tahun 2014. *GeoCivic Jurnal*, 1, 54.
- Dwi, N. Z. (2021). *Eksplor Museum Mpu Tantular*. Embrio Publisher.
- Enembe, Yolies, D. (2018). Kepemimpinan Kepala Suku Lani Di Desa Yowo Distrik Kemu Kabupaten Tolikara. *HOLISTIK*, 1.
- Haes, H. (2020). *Serial Wayang Kontemporer*. Amadeo.
- Lestari, G. (2011). *Mengenal Lebih Dekat: Candi Nusantara*. Pacu Minat Baca.
- Megawati, Shienney, & M. W. (2021). *Candi Pustaka: Relief Cerita dari Candi Jago Malang*. Universitas Ciputra.
- Nurhajarini, Dwi Ratna, D. (2015). *Akulturasasi Lintas Zaman di Lasem Perspektif Sejarah dan Budaya (Kurun Niaga-Sekarang)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Bali Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Prasetyo, D. (2009). *Mengenal Kerajaan-Kerajaan Nusantara*. Pustaka Widyatama.
- Seta, M. A. (2018). *Mengenal Kerajaan-Kerajaan Besar Nusantara*. Laksana.
- Sudita, I. K. (2017). *Sejarah Seni Rupa Timur*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suharta. (2020). *Agama Suku, Hindu, dan Budha*. Lakeisha.
- Sukatno, Otto, D. (2021). *Paparaton: Kerajaan Tumapel (Singhasari) dan Majapahit*. Nusa Media.
- Supriana, N. (2008). *Sejarah*. Grafindo Media Pratama.

Biodata Penulis**a. Identitas Penulis**

Nama : Tasya Nor Intan Pratiwi
NIM : 18130016
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 21 Mei 2000
Fakultas/ Jurusan : FITK/ PIPS
Tahun Masuk : 2018
Alamat : Gondanglegi, Malang
Alamat Email : tasyanorintanpratiwi1@gmail.com
No Telp : 082245928890

b. Riwayat Pendidikan

TK : Miftahul Ulum
MI : Miftahul Ulum 01
MTS : Al-Hamidiyah
MA : MAN 1 Kabupaten Malang
S-1 : Jurusan P.IPS UIN Malang

Lampiran 10 RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : MTS Shirothul Fuqoha`	Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Genap
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1x Pertemuan)
Materi Pokok : Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam	
Sub Materi : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha	

A. Pertemuan 1

1. Tujuan Pembelajaran
Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, diharapkan peserta didik dapat:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mampu menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia ➤ Siswa mampu menjelaskan pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat Indonesia ➤ Siswa mampu menjelaskan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia ➤ Siswa mampu menjelaskan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Budha

Alat dan Media Pembelajaran			
Alat	: Laptop, Lcd/proyektor	Sumber	: Internet, buku guru & siswa
Media Pembelajaran	: Gambar, Powerpoint	belajar	

Langkah-langkah Pembelajaran			
No	Kegiatan	PPK	Waktu
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik bersama guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a. ➤ Guru mengelola kelas (mengecek kesiapan, absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya). ➤ Motivasi dan apersepsi ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Peserta didik menyimak dan mengamati penjelasan guru tentang tahapan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran <i>Galler Walk</i>. 	Religious	5 Menit
2	Kegiatan Inti <p><i>Tahap 1: Simulation (stimulasi/pemberian rangsang)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan gambaran mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha ➤ Peserta didik dibagi menjadi dalam 4 (empat) kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang secara acak. ➤ Masing-masing kelompok memiliki ketua dan sekretaris kelompok sesuai kesepakatan masing-masing. ➤ Setiap kelompok diberi kertas plano / flip cart atau kertas lainnya. <p><i>Tahap 2: Problem Statement (Identifikasi Masalah)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap kelompok menelaah dan mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan topic/tema pelajaran serta menggunakan berbagai sumber belajar dengan ketentuan : <p><i>Tahap 3: Data Collecting (Mengumpulkan Data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok 1 mendiskusikan dan mengumpulkan informasi dengan menggunakan berbagai sumber tentang masuknya kebudayaan HinduBudha di Indonesia ➤ Kelompok 2 mendiskusikan dan mengumpulkan informasi dengan menggunakan berbagai sumber tentang pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat Indonesia ➤ Kelompok 3 mendiskusikan dan mengumpulkan informasi dengan menggunakan berbagai sumber tentang peninggalan-peninggalan masa Hindu-Budha ➤ Kelompok 4 mendiskusikan dan mengumpulkan informasi dengan menggunakan berbagai sumber tentang peninggalan-peninggalan masa Hindu Budha <p><i>Tahap 4: Data Processong (Mengolah Data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil kesimpulan kerja kelompok dituliskan dengan rapi, kreatif dan menarik di kertas plano yang telah disediakan kemudian hasilnya ditempel di dinding kelas untuk dipamerkan. ➤ Masing-masing kelompok berputar searah jarum jam untuk mengamati dan mencari informasi hasil kerja kelompok lain yang telah dipamerkan secara bergilir. <p><i>Tahap 5: Verification (Menguji Hasil)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kembali ke kelompok masing-masing dan koreksi bersama-sama. 	Disiplin, gotong royong, berpikir kritis	30 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Klarifikasi hasil kunjungan dari masing-masing kelompok dan menyimpulkan oleh peserta didik tentang materi yang telah dipelajari/didiskusikan. ➤ Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. 		
3	<p>Penutup</p> <p>Tahap 6: <i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan refleksi atau umpan balik menyampaikan pesan moral ➤ Guru memberi kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan ➤ Guru memberikan penguatan (Quiz) dan kesimpulan di akhir presentasi. ➤ Pendidik menyampaikan penugasan dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ➤ Bersama-sama membaca do'a penutup yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 	Tanggung Jawab	5 Menit

B. Pertemuan 2

Langkah-langkah Pembelajaran			
No	Kegiatan	PPK	Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik bersama guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a. ➤ Guru mengelola kelas (mengecek kesiapan, absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya). ➤ Motivasi dan apersepsi ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Peserta didik menyimak dan mengamati penjelasan guru tentang tahapan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran <i>Gallerr Walk</i>. 	Religious	5 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Tahap 1: <i>Simulation</i> (stimulasi/pemberian rangsang)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan gambaran mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha ➤ Peserta didik dibagi menjadi dalam 4 (empat) kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang secara acak(kelompok yang sama pada pertemuan-1) ➤ Masing-masing kelompok memiliki ketua dan sekretaris kelompok sesuai kesepakatan masing-masing. ➤ Setiap kelompok diberi kertas plano / flip cart atau kertas lainnya. <p>Tahap 2: <i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap kelompok menelaah dan mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan topic/tema pelajaran serta menggunakan berbagai sumber belajar dengan ketentuan : <p>Tahap 3: <i>Data Collecting</i> (Mengumpulkan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok 1-4 mengumpulkan semua informasi untuk dijadikan bahan presentasi <p>Tahap 4: <i>Data Processing</i> (Mengolah Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil kesimpulan kerja kelompok dituliskan dengan rapi, kreatif dan menarik di kertas plano yang telah disediakan kemudian hasilnya ditempel di dinding kelas untuk dipamerkan. ➤ Masing-masing kelompok berputar searah jarum jam untuk mengamati dan mencari informasi hasil kerja kelompok lain yang telah dipamerkan secara bergilir. <p>Tahap 5: <i>Verification</i> (Menguji Hasil)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kembali ke kelompok masing-masing dan koreksi bersama-sama. ➤ Klarifikasi hasil kunjungan dari masing-masing kelompok dan menyimpulkan oleh peserta didik tentang materi yang telah dipelajari/didiskusikan. ➤ Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. 	Disiplin, gotong royong, berpikir kritis	30 Menit
3	<p>Penutup</p> <p>Tahap 6: <i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menarik kesimpulan ➤ Guru memberikan penguatan dan kesimpulan diakhir presentasi ➤ Pendidik menyampaikan penugasan dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 	Tanggung Jawab	5 Menit

➤ Bersama-sama membaca do'a penutup yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.		
---	--	--

C. Pertemuan 3

Langkah-langkah Pembelajaran			
No	Kegiatan	PPK	Waktu
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik bersama guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a. ➤ Guru mengelola kelas (mengecek kesiapan, absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya). ➤ Motivasi dan apersepsi ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Peserta didik menyimak dan mengamati penjelasan guru tentang tahapan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran <i>Galler Walk</i>. 	Religious	5 Menit
2	Kegiatan Inti <p>Tahap 1: <i>Simulation</i> (stimulasi/pemberian rangsang)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan gambaran mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha ➤ Peserta didik dibagi menjadi dalam 4 (empat) kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang secara acak(kelompok yang sama pada pertemuan-1) ➤ Masing-masing kelompok memiliki ketua dan sekretaris kelompok sesuai kesepakatan masing-masing. ➤ Setiap kelompok diberi kertas plano / flip cart atau kertas lainnya. <p>Tahap 2: <i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap kelompok menelaah dan mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan topic/tema pelajaran serta menggunakan berbagai sumber belajar dengan ketentuan : <p>Tahap 3: <i>Data Collecting</i> (Mengumpulkan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok 1-4 mengumpulkan semua informasi untuk dijadikan bahan presentasi <p>Tahap 4: <i>Data Processing</i> (Mengolah Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hasil kesimpulan kerja kelompok dituliskan dengan rapi, kreatif dan menarik di kertas plano yang telah disediakan kemudian hasilnya ditempel di dinding kelas untuk dipamerkan. <p>Tahap 5: <i>Verification</i> (Menguji Hasil)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kembali ke kelompok masing-masing dan koreksi bersama-sama. ➤ Evaluasi individu 	Disiplin, gotong royong, berpikir kritis	30 Menit
3	Penutup <p>Tahap 6: <i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menarik kesimpulan ➤ Guru memberikan penguatan dan kesimpulan diakhir presentasi ➤ Pendidik menyampaikan penugasan dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ➤ Bersama-sama membaca do'a penutup yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 	Tanggung Jawab	5 Menit

Mengetahui
Kepala MTS Shirothul Fuqoha',

Hj. Himatul Khoiriyah, M.Pd
NIP.



Malang, 23 Mei 2022

Guru Mata Pelajaran,

Tasya Nur Intan Pratiwi
NIM. 18130016

Lampiran 11 Wawancara Guru IPS Kelas VII



Lampiran 12 Pedoman Penggunaan Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Pedoman penggunaan Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

metode pembelajaran *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dan mendorong siswa menginspirasi siswa untuk membuat karya berupa gambar, skema dan lain-lain, sesuai hal-hal apa yang diperoleh ketika diskusi di setiap kelompok untuk dijadikan pameran dan dipresentasikan di depan kelas. Dalam metode pembelajaran tersebut peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan interaksi antar peserta didik lainnya, dan peserta didik dengan guru. Sehingga dengan banyaknya interaksi tersebut peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

A. Tujuan

Sebagai suatu metode pembelajaran, *Gallery Walk* bertujuan untuk:

- 5) Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui kemampuan dan teknik yang dikuasai.
- 6) Mengetahui dan menentukan dalam menyelesaikan masalah.

- 7) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan dan toleransi yang tinggi terhadap pengalaman yang berbeda.
- 8) Membuat anak menjadi puas terhadap dirinya sendiri sendiri

B. Keunggulan

Adapun beberapa keunggulan metode pembelajaran *Gallery Walk* adalah:

1. Akan timbul budaya kerjasama dalam memecahkan sebuah masalah dalam diri peserta didik.
2. Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran. Membiasakan peserta didik untuk saling menghargai dan mengapresiasi hasil belajar peserta didik yang lain.
3. Peserta didik menjadi lebih aktif secara fisik maupun mental.
4. Peserta didik akan mulai terbiasa untuk bersikap saling menghargai dan mengapresiasi hasil belajar peserta didik yang lain.
5. Peserta didik tidak bergantung pada guru sebagai sumber belajar.
6. Meningkatkan kemampuan kognitif yang meliputi analisis, evaluasi dan sintesis.

C. Tantangan

Adapun tantangan dalam mengimplementasikan metode ini yaitu:

- 6) Apabila anggota kelompok terlalu banyak, maka akan ada peserta didik yang bergantung pekerjaannya pada peserta didik yang lain.
- 7) Pengaturan kelas yang lebih rumit.

- 8) Untuk menciptakan kesadaran kerjasama dalam berkelompok cukup membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 9) Guru harus lebih ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan setiap individu didalam kelompok.
- 10) Membutuhkan pengawasan yang efektif agar tercapai tujuan pembelajaran.

D. Prosedur

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam peneapan metode pembelajaran *Gallery Walk* sebagai berikut:

9. Memulai kegiatan dengan mengucapkan salam pembuka, memberikan motivasi, memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.
10. Guru menjelaskan prosedur metode pembelajaran *Gallery Walk*.
11. Bagilah peserta didik menjadi 5-6 peserta didik.
12. Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya di kertas plano/flip, kemudian ditempel di dinding.
13. Setiap kelompok menelaah dan mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan topic/tema pelajaran yang telah ditentukan
14. Hasil kesimpulan kerja kelompok dituliskan dengan rapi, kreatif dan menarik di kertas plano yang telah disediakan kemudian hasilnya ditempek di dinding kelas untuk dipamerkan.

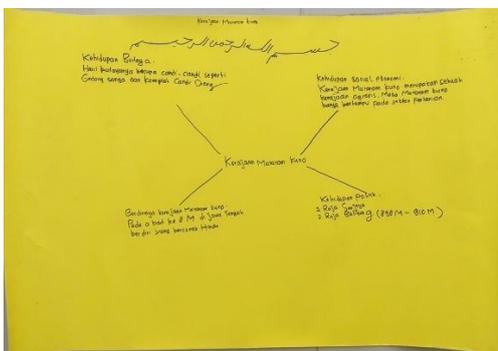
15. Salah seorang anggota menjadi penjaga dan anggota lainnya menyebar untuk mempelajari hasil diskusi kelompok lain.
16. Anggota kelompok bergabung kembali untuk berdiskusi dan menambah informasi yang telah didapatkan.
17. Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
18. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.

Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Gallery Walk*





Lampiran 14 Hasil Unjuk Kerja Siswa kelas Kontrol



KERAJAAN SINGASARI

1. Th berdirinya kerajaan pada Th 1025 m
2. kehidupan politik Raja Sri Mulya Raja Singasari Raja yang pertama Raja berkebangsaan di daerah pematang Jaya Kalimantan
3. kehidupan sosial ekonomi politik dan kebudayaan
4. kehidupan budaya Raja Singasari Raja yang pertama Raja Singasari dan Raja Singasari

Th berdirinya kerajaan Majapahit 1292

Nama Raja: Dharma Wirata
 @ Sri Jayawijaya
 @ Raja Tribhuwana Tunggaladewa
 @ Raja Hayam Wuruk
 @ Wikramaditaja

Kehidupan sosial Ekonomi
 • Brilon
 • perdagangan

Kehidupan budaya
 • seni
 • sastra
 • agama
 • ilmu

Kerajaan Sriwijaya

Th Berdirinya: 7 M

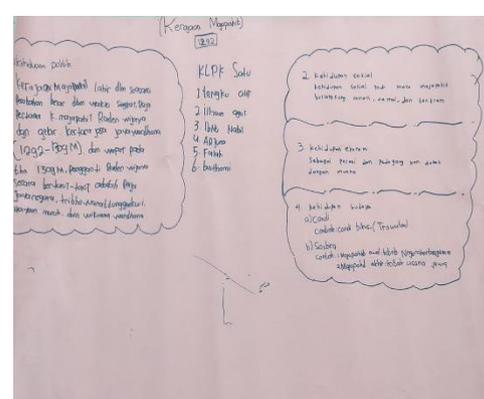
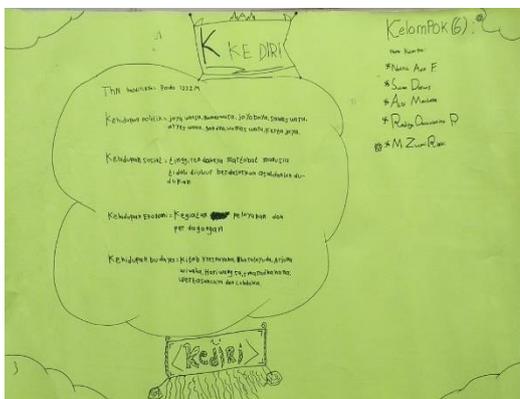
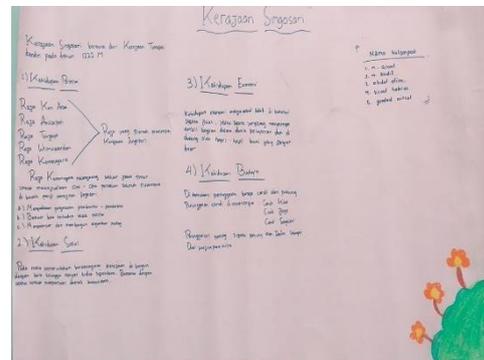
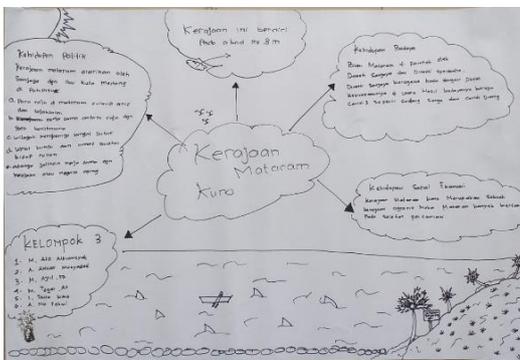
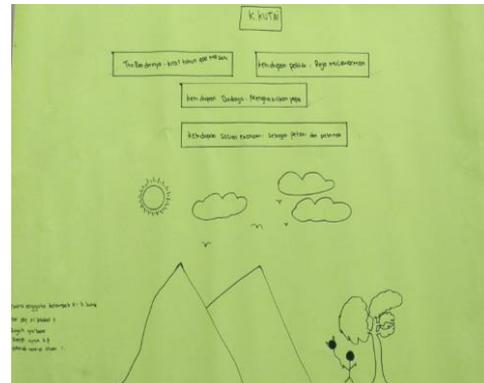
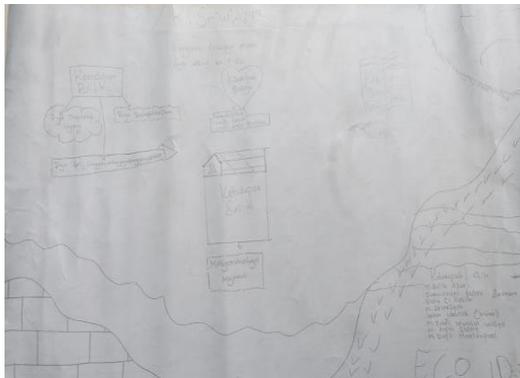
Kehidupan politik
 • Raja Dapunta Hyang
 • Raja Tulodarmasari
 • Raja Sri Sanggamayajayasinghaman

Kehidupan sosial ekonomi
 • kehidupan sosial ekonomi di daerah dengan kota perdagangan yang ramai dan banyak pedagang yang datang ke kota ini untuk berdagang

Kehidupan Budaya
 • kehidupan budaya yang sangat maju dan berkembang di daerah ini
 • kehidupan sosial ekonomi yang sangat maju dan berkembang di daerah ini
 • kehidupan politik yang sangat maju dan berkembang di daerah ini
 • kehidupan budaya yang sangat maju dan berkembang di daerah ini



Lampiran 15 Hasil Unjuk Kerja Kelas Eksperimen



Lampiran 16 Daftar Nilai Siswa

1	No. Absen	Kelas Kontrol (7A)	Kelas Eksperimen (7B)
2	1	78	80
3	2	76	80
4	3	75	78
5	4	85	90
6	5	75	90
7	6	75	78
8	7	78	76
9	8	85	94
10	9	80	90
11	10	80	80
12	11	75	78
13	12	75	80
14	13	75	76
15	14	85	90
16	15	76	94
17	16	85	76
18	17	85	76
19	18	78	90
20	19	75	94
21	20	80	94
22	21	75	94
23	22	78	76
24	23	75	90
25	24	75	76
26	25	75	94
27	26	80	94
28	27	78	76
29	28	76	80
30	29	78	76
31	30	78	78
32	31	76	76
33	32	75	94
34	33	75	94
35	34	85	80
36	35	78	76
37	36	76	76
38	37	75	80
39			

Lampiran 17 Lembar Angket

ANGKET KREATIVITAS SISWA

Petunjuuk Pengisian:

- I. Bacalah dengan seksama soal yang ada di lembar soal!
 - II. Berilah tanda (X) pada SS jika anda setuju, S jika anda setuju, N jika tidak memutuskan (termasuk tidak tahu), TS jika anda tidak setuju, STS jika anda sangat tidak setuju di bawah masingmasing pernyataan yang bersesuaian dengan pembelajaran IPS yang baru saja kita laksanakan!
 - III. Isikan dengan jujur sesuai kondisi anda dan tidak perlu menyontek jawaban teman lain
-

1. Dalam pembelajaran ini saya senang mengajukan banyak pertanyaan.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

2. Dalam pembelajaran ini saya malas melakukan kegiatan eksperimen atau percobaan.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

3. Dalam pembelajaran ini saya senang membaca buku yang relevan dengan bahan ajar selain buku yang telah diwajibkan.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

4. Saya bersemangat untuk hadir dalam pembelajaran ini.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

5. Dalam pembelajaran ini saya malas mencari informasi selain dari LKS dan Modul.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

6. Dalam pembelajaran ini saya mudah melihat kekurangan sempurnaan suatu penyesuaian soal.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

7. Dalam pembelajaran ini saya malas untuk mengerjakan soal yang tidak rutin.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

8. Dalam pembelajaran ini saya suka menyelesaikan tugas individual tanpa bantuan orang lain.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

9. Dalam pembelajaran ini saya bersemangat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

10. Dalam pembelajaran ini saya mempertahankan gagasan saya terhadap kritikan dari teman.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

11. Dalam pembelajaran ini saya berani mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan orang lain.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

12. Dalam pembelajaran ini saya optimis akan kebenaran soal yang saya buat walaupun berbeda dengan teman-teman.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

13. Dalam pembelajaran ini saya takut menerima pembelajaran yang sulit.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

14. Dalam pembelajaran ini saya suka mempertimbangkan masukan dan kritikan dari teman maupun guru untuk penyempurnaan penyelesaian tugas.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

15. Dalam pembelajaran ini saya suka mengabaikan kesempatan yang diberikan guru untuk menampilkan gagasan didepan kelas.

SS	S	N	TS	STS
----	---	---	----	-----

Lampiran 18 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument Angket

Correlations

Correlations							
		ITEM_1	ITEM_2	ITEM_3	ITEM_4	ITEM_5	ITEM_6
ITEM_1	Pearson Correlation	1	.358*	.396*	.575**	.338*	.389*
	Sig. (2-tailed)		.030	.015	.000	.041	.017
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_2	Pearson Correlation	.358*	1	.637**	.464**	.567**	.815**
	Sig. (2-tailed)	.030		.000	.004	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_3	Pearson Correlation	.396*	.637**	1	.548**	.479**	.614**
	Sig. (2-tailed)	.015	.000		.000	.003	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_4	Pearson Correlation	.575**	.464**	.548**	1	.597**	.473**
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.000		.000	.003
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_5	Pearson Correlation	.338*	.567**	.479**	.597**	1	.593**
	Sig. (2-tailed)	.041	.000	.003	.000		.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_6	Pearson Correlation	.389*	.815**	.614**	.473**	.593**	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.000	.000	.003	.000	

	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_7	Pearson Correlation	.375*	.671**	.556**	.539**	.604**	.665**
	Sig. (2-tailed)	.022	.000	.000	.001	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_8	Pearson Correlation	.152	.575**	.620**	.453**	.519**	.725**
	Sig. (2-tailed)	.369	.000	.000	.005	.001	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_9	Pearson Correlation	.295	.432**	.420**	.659**	.852**	.519**
	Sig. (2-tailed)	.076	.008	.010	.000	.000	.001
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_10	Pearson Correlation	.329*	.506**	.448**	.413*	.878**	.494**
	Sig. (2-tailed)	.046	.001	.005	.011	.000	.002
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_11	Pearson Correlation	.356*	.592**	.551**	.508**	.434**	.599**
	Sig. (2-tailed)	.031	.000	.000	.001	.007	.000
	N	37	37	37	37	37	37

Correlations							
		ITEM_7	ITEM_8	ITEM_9	ITEM_10	ITEM_11	ITEM_12
ITEM_1	Pearson Correlation	.375	.152*	.295*	.329**	.356*	.444*
	Sig. (2-tailed)	.022	.369	.076	.046	.031	.006
	N	37	37	37	37	37	37

ITEM_2	Pearson Correlation	.671*	.575	.432**	.506**	.592**	.621**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.008	.001	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_3	Pearson Correlation	.556*	.620**	.420	.448**	.551**	.463**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.010	.005	.000	.004
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_4	Pearson Correlation	.539**	.453**	.659**	.413	.508**	.484**
	Sig. (2-tailed)	.001	.005	.000	.011	.001	.002
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_5	Pearson Correlation	.604*	.519**	.852**	.878**	.434	.611**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.007	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_6	Pearson Correlation	.665*	.725**	.519**	.494**	.599**	.670
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.002	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_7	Pearson Correlation	1*	.614**	.461**	.495**	.506**	.592**
	Sig. (2-tailed)		.000	.004	.002	.001	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_8	Pearson Correlation	.614	1**	.330**	.313**	.407**	.522**
	Sig. (2-tailed)	.000		.046	.059	.012	.001
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_9	Pearson Correlation	.461	.330**	1**	.823**	.428**	.520**
	Sig. (2-tailed)	.004	.046		.000	.008	.001
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_10	Pearson Correlation	.495*	.313**	.823**	1*	.544**	.559**
	Sig. (2-tailed)	.002	.059	.000		.000	.000

	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_1 1	Pearson Correlation	.506*	.407**	.428**	.544**	1**	.705**
	Sig. (2-tailed)	.001	.012	.008	.000		.000
	N	37	37	37	37	37	37

Correlations					
		ITEM_13	ITEM_14	ITEM_15	TOTAL
ITEM_1	Pearson Correlation	.439	.349*	.450*	.575**
	Sig. (2-tailed)	.007	.034	.005	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_2	Pearson Correlation	.377*	.521	.615**	.792**
	Sig. (2-tailed)	.022	.001	.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_3	Pearson Correlation	.425*	.621**	.537	.758**
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.001	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_4	Pearson Correlation	.665**	.335**	.663**	.744
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_5	Pearson Correlation	.490*	.515**	.607**	.790**
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_6	Pearson Correlation	.250*	.597**	.734**	.819**
	Sig. (2-tailed)	.136	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37

ITEM_7	Pearson Correlation	.457*	.437**	.419**	.758**
	Sig. (2-tailed)	.004	.007	.010	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_8	Pearson Correlation	.235	.450**	.604**	.675**
	Sig. (2-tailed)	.161	.005	.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_9	Pearson Correlation	.392	.525**	.663**	.711**
	Sig. (2-tailed)	.016	.001	.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_10	Pearson Correlation	.440*	.602**	.588**	.733*
	Sig. (2-tailed)	.006	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_11	Pearson Correlation	.677*	.607**	.580**	.773**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37

Correlations							
		ITEM_1	ITEM_2	ITEM_3	ITEM_4	ITEM_5	ITEM_6
ITEM_1 2	Pearson Correlation	.444	.621*	.463*	.484**	.611*	.670*
	Sig. (2-tailed)	.006	.000	.004	.002	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_1 3	Pearson Correlation	.439*	.377	.425**	.665**	.490**	.250**
	Sig. (2-tailed)	.007	.022	.009	.000	.002	.136
	N	37	37	37	37	37	37

ITEM_1 4	Pearson Correlation	.349*	.521**	.621	.335**	.515**	.597**
	Sig. (2-tailed)	.034	.001	.000	.042	.001	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_1 5	Pearson Correlation	.450**	.615**	.537**	.663	.607**	.734**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.001	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
TOTAL	Pearson Correlation	.575*	.792**	.758**	.744**	.790	.819**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37

Correlations							
		ITEM_7	ITEM_8	ITEM_9	ITEM_1 0	ITEM_1 1	ITEM_1 2
ITEM_1 2	Pearson Correlation	.592	.522*	.520*	.559**	.705*	1*
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.001	.000	.000	
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_1 3	Pearson Correlation	.457*	.235	.392**	.440**	.677**	.557**
	Sig. (2-tailed)	.004	.161	.016	.006	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_1 4	Pearson Correlation	.437*	.450**	.525	.602**	.607**	.744**
	Sig. (2-tailed)	.007	.005	.001	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37
ITEM_1 5	Pearson Correlation	.419**	.604**	.663**	.588	.580**	.598**
	Sig. (2-tailed)	.010	.000	.000	.000	.000	.000

	N	37	37	37	37	37	37
TOTAL	Pearson Correlation	.758*	.675**	.711**	.733**	.773	.816**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37

Correlations					
		ITEM_13	ITEM_14	ITEM_15	TOTAL
ITEM_12	Pearson Correlation	.557	.744*	.598*	.816**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_13	Pearson Correlation	1*	.459	.445**	.664**
	Sig. (2-tailed)		.004	.006	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_14	Pearson Correlation	.459*	1**	.654	.752**
	Sig. (2-tailed)	.004		.000	.000
	N	37	37	37	37
ITEM_15	Pearson Correlation	.445**	.654**	1**	.806
	Sig. (2-tailed)	.006	.000		.000
	N	37	37	37	37
TOTAL	Pearson Correlation	.664*	.752**	.806**	1**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	37	37	37	37

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dasar Pengambilan Uji Validitas Pearson

Perbandingan nilai rhitung dengan rtabel

1. Jika rhitung > rtabel = Valid
2. Jika rhitung < rtabel = tidak valid

Cara mencari nilai rtabel dengan N=37 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai rtabel statistic. Maka diperoleh nilai 0,325

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230

27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Reliability

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	37	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.937	15

Uji Reliabilitas Cronbach Alpha

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuisioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuisioner tersebut dilakukan secara berulang.

Dasar pengambilan uji Reliabilitas Cronbach Alpha menurut Wiratna Sujerweni

(2014) kuosiener dilakukan reliable jika nilai cronbach alpha > 0.6

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ITEM_1	60.65	81.845	.490	.940
ITEM_2	60.62	78.853	.749	.931
ITEM_3	60.76	79.023	.707	.933
ITEM_4	60.35	83.456	.709	.933
ITEM_5	60.41	82.859	.760	.932
ITEM_6	60.57	79.808	.786	.930
ITEM_7	60.65	80.734	.715	.932
ITEM_8	60.59	81.303	.615	.935
ITEM_9	60.24	84.023	.674	.934
ITEM_10	60.49	82.757	.693	.933
ITEM_11	60.81	78.658	.725	.932
ITEM_12	60.51	80.146	.783	.931
ITEM_13	60.59	80.914	.598	.936
ITEM_14	60.54	81.700	.712	.932
ITEM_15	60.32	83.225	.781	.932

Lampiran 19 Biodata Peneliti



a. Identitas Peneliti

Nama : Tasya Nor Intan Pratiwi
 NIM : 18130016
 Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 21 Mei 2000
 Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan
 Ilmu Pengetahuan Sosial
 Tahun Masuk :2018
 Alamat : Gondanglegi, Malang
 Alamat Email : tasyanorintanpratiwi1@gmail.com
 No Telp : 082245928890

b. Riwayat Pendidikan

TK : Miftahul Ulum
 MI : Miftahul Ulum 01
 MTS : Al-Hamidiyah
 MA : MAN 1Kabupaten Malang
 S-1 : Jurusan PIPS UIN Malang