

**IMPLEMENTASI METODE *GALLERY WALK* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MTsN KOTA BATU KELAS VII
PADA PEMBELAJARAN IPS**

SKRIPSI



OLEH

AMELIA RISALAFIHI

NIM. 200102110091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**

HALAMAN SAMPUL

**IMPLEMENTASI METODE *GALLERY WALK* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MTsN KOTA BATU KELAS VII
PADA PEMBELAJARAN IPS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna memperoleh Gelar Strata Satu Pendidikan (S.Pd)



OLEH

AMELIA RISALAFIHI

NIM. 200102110091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM**

MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI METODE GALLERY WALK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MTsN KOTA BATU KELAS VII PADA PEMBELAJARAN IPS

SKRIPSI

Oleh

Amelia Risalafih

NIM. 200102110091

Telah diperiksa dan disetujui

Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. M. Yunus, M.Si

NIP. 196903241996031002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI METODE *GALLERY WALK* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MTsN KOTA BATU KELAS VII PADA PEMBELAJARAN IPS

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Amelia Risalafih (200102110091)

Telah dipertahankan di depan penguji pada 17 Desember 2024

LULUS

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

Panitia Sidang

Ketua Penguji
Aniek Rachmaniah, S.Sos, M.Si.
NIP. 197203202009012004
Sekretaris Sidang
Drs. M. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002
Dosen Pembimbing
Drs. M. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002
Penguji
Sharfina Nur Amalina, M.Pd.
199403192019032026

Tanda Tangan

:
:
:
:



Mengesahkan,



Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Muhammadiyah Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amelia Risalafih

NIM : 200102110091

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Implementasi Metode Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII Pada Pembelajaran IPS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Dalam tugas akhir, thesis, disertasi, atau tugas akhir ini, pendapat atau penemuan orang lain harus dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku jika kemudian hari terbukti ada unsur plagiasi dalam skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak dipaksa oleh pihak manpun.

Malang, 2 Desember 2024

Harmat saya,



Amelia Risalafih

NIM. 200102110091

MOTTO

أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

“Ingatlah, bahwa hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram”

(QS. Ar-Rad: 28)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin puji syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat dan nikmat berupa iman, islam dan kesehatan sehingga penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shollallahu Alaihi Wa Sallam yang semoga penulis mendapatkan syafaat di hari kebangkitan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang penulis kasihi ayahanda Turimanto dan ibunda Nurul Aini, ungkapan terimakasih tidak cukup penulis ucapkan yang sudah selalu mendoakan, memberikan dukungan, meridhoi dan memberikan kasih sayang tak terhingga yang tidak mungkin terbalaskan hanya dengan karya tulis ini. Orang tua penulis telah menjadi motivasi terbesar untuk dapat menyelesaikan karya tulis ini tepat waktu.
2. Bapak Drs.M. Yunus,M.Si sebagai Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, mencurahkan tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Segenap Dosen Fakultas tarbiyah dan keguruan khususnya program studi Pendidikan IPS yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dengan ikhlas.
4. Teman-teman perkuliahan yang selalu mendukung dan memberi do'a atas keberhasilan yang ingin penulis capai.
5. Almamater tercinta, kampus Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. M. Yunus, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Amelia Risalafih

Lam : Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Amelia Risalafih

NIM : 200102110091

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Implementasi Metode Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII Pada Pembelajaran IPS

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. M. Yunus, M.Si

NIP. 196903241996031002

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillah Hirobbil Alamin segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Kota Batu Kelas VII Pada Pembelajaran IPS”. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kepada kebenaran Islam.

Penulis menyadari benar bahwa masih banyak sekali pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. M. Yunus, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan semangat dan tidak pernah bosan mengoreksi tahapan penulisan skripsi ini.
5. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, dan siswa MTsN Kota Batu, dan segenap staf MTsN Kota Batu
6. Ibunda Nurul Aini dan Ayahanda Turimanto yang telah mendukung, memotivasi, mendoakan serta membantu dalam segala hal sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik
7. Seluruh teman-teman yang peneliti kenal selama proses mengenyam pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
خلاصة	xviii
PEDOMAN TRANSLITER BAHASA ARAB	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8

D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Originalitas Penelitian	9
F. Definisi Operasional.....	13
G. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Kajian Teori	16
1. Metode <i>Gallery Walk</i>	16
2. Kreativitas.....	23
3. Hasil Belajar Kognitif	30
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	35
B. Prespektif Teori dalam Islam	41
1. Kreativitas Menurut Prespektif Islam	41
C. Kerangka Berfikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	44
B. Lokasi Penelitian	44
C. Subjek dan Objek Penelitian	45
D. Sumber Data Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Analisis Data	48

G. Pengecekan Keabsahan Data	50
H. Prosedur Penelitian	51
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	53
A. Paparan Data	53
1. Profil MTsN Kota Batu	53
2. Latar Belakang Berdirinya MTsN Kota Batu.....	54
3. Visi MTsN Kota Batu	55
4. Misi MTsN Kota Batu.....	56
5. Tujuan MTsN Kota Batu.....	56
6. Data Perangkat MTsN Kota Batu	58
7. Struktur Organisasi Madrasah	59
B. Hasil Penelitian	59
1. Perencanaan metode <i>Gallery Walk</i> untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS.....	60
2. Pelaksanaan metode <i>Gallery Walk</i> untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS	63
3. Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode <i>Gallery Walk</i> untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS	70
BAB V PEMBAHASAN.....	76

A. Perencanaan metode <i>Gallery Walk</i> untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS.....	76
B. Pelaksanaan metode <i>Gallery Walk</i> untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS.....	77
C. Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode <i>Gallery Walk</i> untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS.....	78
BAB VI PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1: Originalitas Penelitian	12
Tabel 4. 1: Data Siswa.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1: Modul Ajar	72
Gambar 4. 2: Perpustakaan, Laboratorium komputer, Wifi	72

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1: Kerangka Berfikir.....	43
Bagan 3. 1: Analisis Data oleh Miles dkk.....	49

ABSTRAK

Risalafihi, Amelia. 2024. Implementasi Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Kota Batu Kelas VII Pada Pembelajaran IPS. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Dr. M. Yunus, M.Si

Kata Kunci: Metode *Gallery Walk*, Kreativitas, dan Hasil Belajar

Seiring perkembangan zaman, pendidikan saat ini memasuki era revolusi 4.0. Pendidikan era 4.0 menuntut siswa menjadi pribadi yang memiliki 4 keterampilan yang dituntut meningkat dalam kurikulum pendidikan atau yang sering kita kenal dengan keterampilan 4C, yaitu: *critical thinking* (berfikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi) guna menghadapi teknologi cerdas yang ada. Maka untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di dunia atau lingkungan global lembaga pendidikan sangat berperan penting, terutama sebagai guru. Pendekatan-pendekatan yang dapat dilakukan guru untuk mempermudah pemahaman dan perkembangan keterampilan siswa ialah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya ialah metode *Gallery Walk*

Fokus penelitian yang terdapat dalam penelitian ini yakni: 1) Bagaimana perencanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS?, 2) Bagaimana pelaksanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS?, 3) Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS?. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yakni menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data mengacu pada teori dari Miles dan Huberman yakni mereduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya upaya guru dalam meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS melalui metode *Gallery Walk* di MTsN Kota Batu yaitu: Guru menyusun modul ajar yang didalam sudah terdapat indikator kreativitas dan menggunakan metode *Gallery Walk*. Di mana dengan guru menggunakan metode *Gallery Walk* kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII H pada mata pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Sedangkan faktor pendukung pengimplementasian pembelajaran ini yaitu adanya sarana dan prasarana yang lengkap dan minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebaliknya faktor penghambat selama kegiatan pembelajaran ialah kurangnya komunikasi antar sesama siswa di dalam anggota kelompok sehingga dalam perkembangan keterampilan siswa juga terhambat

ABSTRACT

Risalafihi, Amelia. 2024. Implementation of the *Gallery Walk* Method to Increase Creativity and Learning Outcomes of MTsN Batu City Class VII Students in Social Sciences Learning. Social Sciences Education Department Thesis. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor Dr. M. Yunus, M.Si

Keywords: *Gallery Walk* Method, Creativity, and Learning Results

As time goes by, education is currently entering the era of revolution 4.0. Education in the 4.0 era requires students to become individuals who have 4 skills that are required to increase in the educational curriculum or what we often know as 4C skills, namely: critical thinking, creativity, communication and collaboration. to face existing intelligent technology. So, to prepare human resources who are able to compete in the world or global environment, educational institutions play a very important role, especially as teachers. Approaches that teachers can take to facilitate students' understanding and development of skills is to apply interesting learning methods, one of which is the *Gallery Walk* method.

The research focus contained in this research is: 1) How is the *Gallery Walk* method planned to increase the creativity and learning outcomes of grade VII MTsN Batu City students in social studies learning?, 2) How is the *Gallery Walk* method implemented to increase the creativity and learning outcomes of Batu City MTsN students? class VII in social studies learning?, 3) Supporting and inhibiting factors in implementing the *Gallery Walk* method to increase creativity and learning outcomes for class VII MTsN Batu City students in social studies learning? This research is research using qualitative methods. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Data analysis refers to the theory of Miles and Huberman, namely reducing data, presenting data and concluding data.

The results of the research show that the teacher's efforts to improve the skills and learning outcomes of class VIII students in social studies learning through the *Gallery Walk* method at MTsN Batu City are: The teacher composes teaching modules that include indicators of creativity and uses the *Gallery Walk* method. Where the teacher uses the *Gallery Walk* method, the creativity and learning outcomes of class VII H students in the social studies subject have increased. Meanwhile, the supporting factors for implementing this learning are the existence of complete facilities and infrastructure and student interest during the learning activities. On the other hand, the inhibiting factor during learning activities is the lack of communication between fellow students in the group so that the development of students' skills is also hampered.

خلاصة

رسالافيهي، اميلية. ٢٠٢٤. تنفيذ طريقة معرض المشي لزيادة الإبداع ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسة تداناوية نيجيري مدينة باتو في تعلم العلوم الاجتماعية. رسالة قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة د. م. يونس، م. سي

الكلمات المفتاحية: أسلوب المعرض، الإبداع، ونتائج التعلم

مع مرور الوقت، يدخل التعليم حاليًا عصر الثورة ٤,٠. يتطلب التعليم في عصر ٤,٠ من الطلاب أن يصبحوا أفرادًا لديهم ٤ مهارات مطلوبة للزيادة في المناهج التعليمية أو ما نعرفه غالبًا بمهارات ٤. ج، وهي: التفكير النقدي والإبداع والتواصل والتعاون لمواجهة التكنولوجيا الذكية الحالية. لذا، لإعداد كوادر بشرية قادرة على المنافسة في العالم أو البيئة العالمية، تلعب المؤسسات التعليمية دوراً هاماً جداً، خاصة كمعلمين. تتمثل الأساليب التي يمكن للمعلمين اتباعها لتسهيل فهم الطلاب وتطوير مهاراتهم في تطبيق أساليب تعليمية مثيرة للاهتمام، وأحدها طريقة معرض المشي

محور البحث الوارد في هذا البحث هو: (١) كيف تم التخطيط لطريقة معرض المشي لزيادة الإبداع ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع بالمدرسة الثانوية بمدينة باتو في تعلم الدراسات الاجتماعية؟، (٢) كيف يتم تنفيذ طريقة معرض المشي لزيادة الإبداع ونتائج التعلم لدى طلاب المدرسة ولاية مدينة باتو المدرسة السنوية الصف السابع في تعلم الدراسات الاجتماعية؟، (٣) العوامل الداعمة والمثبطة في تنفيذ طريقة معرض المشي لزيادة الإبداع ونتائج التعلم في المدرسة ولاية مدينة باتو المدرسة السنوية الصف السابع في تعلم العلوم الاجتماعية؟. هذا البحث هو البحث باستخدام الأساليب النوعية. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والوثائق. ويشير تحليل البيانات إلى نظرية مايلز وهوبرمان، وهي تقليل البيانات وعرض البيانات واختتام البيانات

تظهر نتائج البحث أن جهود المعلم لتحسين مهارات ونتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في تعلم الدراسات الاجتماعية من خلال طريقة معرض المشي في المدرسة ولاية مدينة باتو المدرسة السنوية هي: يقوم المعلم بتأليف وحدات تعليمية تحتوي بالفعل على مؤشرات الإبداع ويستخدم طريقة معرض المشي. حيث استخدم المعلم أسلوب معرض المشي، مما أدى إلى زيادة الإبداع ونتائج التعلم لدى طلاب الصف السابع ح في مادة الدراسات الاجتماعية. وفي الوقت نفسه، فإن العوامل الداعمة لتنفيذ هذا التعلم هي وجود مرافق وبنية تحتية كاملة واهتمام الطلاب أثناء أنشطة التعلم. ومن ناحية أخرى، فإن العامل المثبط أثناء أنشطة التعلم هو عدم التواصل بين زملائهم الطلاب في المجموعة، مما يؤدي أيضًا إلى إعاقة تنمية مهارات الطلاب

PEDOMAN TRANSLITER BAHASA ARAB

Penulisan 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
ث = Ts	ص = Sh	م = m
ج = J	ض = Dl	ن = n
ت = T	ش = Sy	ل = l
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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan sangat penting bagi perkembangan manusia. Melalui pendidikan manusia akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman, sehingga kemampuan berfikirnya akan berkembang dan mampu mengatasi permasalahan dalam kehidupannya. Selain bermanfaat untuk dirinya sendiri, pendidikan juga dapat berdampak positif bagi lingkungan masyarakat dan negara. Hal ini tertuang dalam UU Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Sebagai umat Islam kita dituntut harus menuntut ilmu. Allah berfirman dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

خَيْرٌ

¹ Anwar Hafid dkk. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.178.

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu berlapang-lapanglah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan²

Ayat diatas menjelaskan bahwa pendidikan adalah aspek yang penting dalam kehidupan manusia karena Alloh berjanji akan meninggikan derajat orang yang berilmu. Jika alloh sudah berjanji maka Alloh tidak akan ingkar. Maka sepatutnya kita harus selalu berupaya dalam menuntut ilmu, entah itu melalui pendidikan formal dan non formal demi kehidupan yang sejahtera.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan saat ini memasuki era revolusi 4.0. Era ini ialah era yang memanfaatkan teknologi berupa internet dan CPS (*Cyber Physical System*), IoT (*Internet of Things*), dan iOS (*Iphone Operating System*) untuk menghasilkan inovasi baru menuju kesuksesan.³ Mulanya hal ini terjadi hanya dibidang industri saja, namun lambat laun revolusi ini mencakup dalam segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan era 4.0 menuntut siswa menjadi pribadi yang memiliki 4 keterampilan yang dituntut meningkat dalam krikulum pendidikan atau yang sering kita kenal dengan keterampilan 4C, yaitu: *critical thinking* (berfikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi) guna

² Dapertemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Cipta CV Diponegoro, 2015), hlm 543.

³ Nabillah Purba dkk., "Revolusi Industri 4.0: Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis dan Implementasinya", JPSB, No. 2 Vol. 9 2021, hlm 93

menghadapi teknologi cerdas yang ada.⁴ Penelitian ini akan berfokus pada keterampilan kreativitas.

Kreativitas menurut Mayesty adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sejalan dengan pendapat Gallagher tentang kreativitas, bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif. Hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain. Kreativitas tidak hanya melulu penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.⁵

Keterampilan kreativitas sangatlah penting dalam setiap diri seseorang. Melalui kreativitas, manusia dapat menemukan ide, cara, strategi baru dalam menghadapi permasalahan yang dihadapinya dengan menggabungkan pengalaman dan pengetahuan yang telah didapatkannya. Selain itu kreativitas menjadikan seseorang menjadi: memiliki rasa ingin tahu, mandiri berfikir fleksibel, senang akan hal-hal baru.⁶ Sesuai dengan pernyataan Utami Munandar bahwa kreativitas sanggup mengaktualisasikan dirinya dan kreativitas sebagai kemampuan menyelesaikan berbagai permasalahan hidupnya sehingga

⁴ Yelza Sonia Putrid an Heffi Alberida, "Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021/2022 di SMAN 1 Pariman", BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, No. 2 Vol. 8 2022, hlm 113

⁵ Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana, 2016), hlm 1-2

⁶ Markus Oci, *Kreativitas Belajar*, (<https://journal.sttni.ac.id/index.php/SDJT/article/download/26/22> , diakses 18 Agustus 2024)

kualitas hidupnya akan meningkat.⁷ Hal ini menandakan bahwa dengan kreativitas, manusia dapat bertahan diberbagai kondisi, entah untuk era saat ini yang mana revolusi terjadi terus menureus dan era selanjutnya.

Selain itu, dalam Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) No. 16 Tahun 2022 bagian Ketujuh Pasal 15 menyatakan bahwa “Pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik” artinya kreativitas termasuk keterampilan yang penting dalam kehidupan siswa, sebab keterampilan ini berkaitan dengan perkembangan pengetahuan dan keterampilan.⁸ Maka untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di dunia atau lingkungan global lembaga pendidikan sangat berperan penting, terutama sebagai guru.

Guru atau istilah pendidik disebutkan dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen BAB I pasal 1 adalah tenaga pendidikan yang berkualifikasi sebagai pendidik, pengarah, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi peserta didik jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁹Selain itu Fauzi menyatakan guru juga sebagai penasehat, pendorong kreativitas, aktor, dan emansipator.¹⁰ Tak heran bahwa berhasilnya suatu pembelajaran atau tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari kinerja guru, sebab guru yang mengatur jalannya suatu pembelajaran. Sebab itu guru harus memiliki cara-cara yang efektif dan menarik untuk mempermudah

⁷ Maisarah, “Penerapan Model Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN 7 Pidie Jaya”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry 2020, hlm 1

⁸ Dhea Permatasari, “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi 2023, hlm 10-13

⁹ M. Shabir U. , “Kedudukan Guru Sebagai Pendidik”, AULADUNA, No. 2 Vol. 2 2015, hlm 222-231

¹⁰ Siti Nurzannah, “Peran Guru Dalam Pembelajaran”, ALACRITY:Journal Of Education, No. 3 Vol. 2 2022, hlm 27

siswa menerima pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sosial yang saat ini dibutuhkan di era 4.0 atau era selanjutnya¹¹

Pendekatan-pendekatan yang dapat dilakukan guru untuk mempermudah pemahaman dan perkembangan keterampilan siswa ialah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik. Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang di pilih guna tercapainya tujuan pembelajaran.¹² Terlebih dalam penyampaian pembelajaran IPS, yang mana Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang pengetahuan yang dihasilkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat yang direkonstruksi dari disiplin ilmu pendidikan dan ilmu sosial serta humaniora. Penyampaian IPS sering kali hanya berupa teori dan paparan hafalan sehingga mata pelajaran IPS sering dikategorikan sebagai pembelajaran yang membosankan.¹³ Salah satu metode yang kooperatif meningkatkan keterampilan yang harus dimiliki era 4.0 terkhususnya keterampilan kreativitas salah satunya ialah metode *Gallery Walk*.

Gallery Walk mengandung dari dua kata Bahasa Inggris yaitu kata *gallery* yang artinya pameran dan kata *walk* artinya berjalan. *Gallery Walk* adalah kegiatan menampilkan karya seni atau produk pemikiran peserta didik yang didapatkan saat diskusi dengan kelompoknya masing-masing. Sedangkan kelompok lain akan menyimak dan memberi saran dimulai salah satu kelompok ke kelompok lainnya sambil berjalan mengelilingi produk-produk yang dipamerkan.¹⁴ Artinya, *Gallery Walk* dapat mengasah

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, et, al, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta 1995), hlm 5

¹² Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 158

¹³ Ajeng Tri Utami dkk, "Analisis Kesulitan Belajar Dalam Mata Pelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD", *Didaktika Dwija Indria*, No. 2 Vol. 9 2021, hlm 36-38

¹⁴ Endang Pancawati, "Implementasi Metode Pembelajaran *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 di Kelas X-1 SMAN 4 Kota Bima Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, No. 1 Vol. 2 2022, hlm 56-66

kemampuan berfikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Ketika guru memberikan permasalahan, peserta didik akan berfikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan permasalahannya dengan cara berkolaborasi bersama teman sekelompoknya ataupun kelompok lain sehingga hal ini juga melatih kemampuan komunikasinya. Namun penelitian ini hanya berpusat pada kompetensi kreativitas siswa ketika diterapkannya metode *Gallery Walk*.

Selain melatih kemampuan kreativitas, melalui metode *Gallery Walk* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebab kemampuan daya ingatnya terus diasah. Machmudah menamai *Gallery Walk* dengan panggilan Galeri Belajar yang artinya ialah sebuah metode untuk menilai dan merekam apa yang telah peserta didik pelajari. Hal ini diperkuat dengan penuturan Asmani bahwa *Gallery Walk* termasuk model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga membangkitkan daya emosional peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung.¹⁵ Ketika ditemukannya hal yang baru itu saling berbeda antara satu dengan lainnya selama proses diskusi maka dapat saling mengoreksi antara sesama siswa baik kelompok maupun antar siswa itu sendiri. Kondisi ini membangun suasana yang lebih mengasikkan, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai., sebab siswa tidak merasa terbebani.

Sejalan dengan itu Siberman mengatakan “*What I hear, I forget; What I see, I remember a little; What I hear, see and ask questions about or discuss with someone else, I begin to Understand; What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill What I teach to another, I master*” artinya apa yang saya dengar, saya melupakannya. Apa

¹⁵ Tuti Suparti, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Dalam Pembelajaran Konsep Kelistrikan”, *Jurnal Sains dan Pendidikan Sains*, No.2 Vol.5 2016, hlm 99-104

yang saya dengar dan lihat, saya akan sedikit mengingatnya. Apa yang saya dengar, lihat, tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman, saya mulai memahaminya. Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan saya lakukan, saya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Apa yang saya ajarkan pada seseorang atau pada umum, saya akan menguasainya.¹⁶

Berdasarkan survei pra penelitian yang telah dilakukan, MTsN Kota Batu yang beralamatkan di Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur. Pembelajaran mata pelajaran IPS terutama kelas VII masih kurang efektif. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik dominan metode ceramah dan metode penugasan pada buku atau lembar kerja yang disediakan pendidik. Kondisi ini menjadikan siswa kurang berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang pasif menjadikan siswa cepat bosan dan tidak fokus pada pembelajaran sehingga ketika mendapatkan pertanyaan atau mengerjakan tugas siswa tidak dapat menjawabnya dengan baik. Artinya perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa terhambat.

Berlandaskan penjabaran di atas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Kota Batu Kelas VII Pada Pembelajaran IPS”**

B. Rumusan Masalah

¹⁶ Arifah Nur'aini Syamsiana, “Pengembangan Strategi Pembelajaran Kolaborasi Puzzle dengan Role Play dalam Mewujudkan Student Centered Learning (SCL) pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAN 2 Sleman”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan kalijaga Yogyakarta 2019, hal 25-26

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS?
3. Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mencapai:

1. Untuk mengetahui perencanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS
2. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka hasil penelitian ini diharapkan berguna:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai landasan dalam menganalisis kemampuan siswa dalam meraih tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran disekolah.

- a. Bagi peneliti, menambah pengetahuan tentang proses implementasi metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, dapat menjadi saran penyajian metode belajar yang efektif, efisien dan dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk*.
- c. Bagi peserta didik, melalui pembelajaran model *Gallery Walk* dapat memupuk kemampuan kreativitas dan membawa dampak positif pada hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, menambah referensi dalam meneliti Metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

E. Originalitas Penelitian

Sehubung pembahasan metode *Gallery Walk* dalam pembelajaran, penelitian-penelitian terdahulu telah menyatakan bahwa model pembelajaran *Gallery Walk* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu:

1. Hanan Damayati Hermana, Mahasiswa FITK UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2020 yang berjudul "*Implementasi Metode Pembelajaran Gallery Walk Dalam*

Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Kelas VI Di MIN 11 Bandar Lampung”. Penelitian ini berguna untuk mengetahui penerapan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran akidah akhlak. Penelitian ini berjenis kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini menjadikan siswa aktif selama proses belajar sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Persamaan penelitian ini dengan penulis ialah metode yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa an jenis penelitian . Perbedaannya ialah subjek dan lokasi penelitian

2. Muhammad Arif Hasanudin, Ayis Crusma, Fruri Stevani dari IKIP PGRI Bojonegoro pada tahun 2020 dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada pembelajaran Ekonomi. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus memiliki 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: penerapan metode *Gallery Walk* dapat meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik serta metode ini meningkatkan hasil belajar pembelajaran Ekonomi. Persamaan penelitian ini dengan penulis ialah metode yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya ialah jenis, subjek, dan lokasi penelitian.
3. A.P. Harianah Zainah dari Madrasah Aliyah Negeri 3 Bone, tahun 2023. Penelitian yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Gallery Walk untuk Meningkatkan Hasil Belajar bahasa Inggris Siswa* ” bertujuan mengetahui penerapan

model pembelajaran Kooperatif *Gallery Walk* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Penelitian ini berjenis kualitatif yang didesain melalui tindakan kelas (Class room action research). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif *Gallery Walk* efektif diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah metode yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya ialah subjek, lokasi, jenis penelitian.

4. Hasanatun Nisaai Mardhiyah, tahun 2021. Penelitian berjudul “*Implementasi Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Smp Negeri 6 Kota Bengkulu*” bertujuan untuk mengetahui implementasi metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini berjenis kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini terbukti bahwa Impelemntasi metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bengkulu seperti erbicara di depan kelas, mengemukakan pendapatnya, konsentrasi lebih fokus, bisa kerja sama dengan baik dalam kelompok, mencatat hal-hal yang penting dalam materi tersebut dan sebagainya sehingga siswa menjadi lebih aktif daripada sebelumnya. Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti ialah metode, sedangkan perbedaannya ialah subjek, lokasi, variable.
5. Delvia Oktalia dan Siti Tiara Maulia, tahun 2023. Penelitian ini berjudul “*Implementasi Model Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN*” bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran

Gallery Walk terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini memakai jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn adalah dengan melakukan perencanaan, penerapan dan evaluasi model pembelajaran *Gallery Walk* adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dan sesuai dengan perencanaan dan penerapan. Persamaan peneliti dengan penelitian ini ialah memakai metode *Gallery Walk* dan jenis penelitiannya. Perbedaannya ialah variable, subjek, dan lokasi

Tabel 1. 1: Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk Penerbit, Tahun Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Hanan Damayanti Hermana, “Implementasi Metode Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Kelas VI Di MIN 11 Bandar Lampung”, Skripsi, 2020	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan Metode <i>Gallery Walk</i> untuk melihat hasil belajar siswa Jenis penelitian kualitatif, metode observasi, wawancara, dan dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Mata pembelajaran (Akidah Aklah) Jenjang pendidikan (MI) Lokasi Pembelajaran (Bandar Lampung) 	<p>Penelitian ini berfokus pada meningkatkan kreativitas dan h hasil belajar siswa menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> pada mata pembelajaran Pendidikan IPS di MTsN Kota Batu kelas VII</p>
2	Muhammad Arif Hasanudin, Ayis Crusma, Fruri Stevani, “Penerapan Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, Jurnal, 2020	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> untuk melihat hasil belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis penelitian (PTK (penelitian tindakan kelas)) Mata pembelajaran (Ekonomi) Jenjang pendidikan (SMA) Lokasi penelitian (Bojonegoro) 	
3	A.P. Harianah Zainah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Gallery Walk</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> untuk melihat hasil belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis penelitian (Deskriptif Kualitatif yang didesain melalui PTK) 	

	<i>Inggris Siswa</i> ”, Jurnal, 2023		<ul style="list-style-type: none"> • Mata pembelajaran (Bahasa Inggris) • Jenjang pendidikan (SMA) • Lokasi penelitian (Bone) 	
4	Hasanaton Nisaai Mardhiyah, “ <i>Implementasi Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bengkulu</i> ”, Skripsi 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian kualitatif deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran (Pendidikan Agama) • Jenjang pendidikan (SMP Kelas 8) • Lokasi penelitian (Bengkulu) • Variaber Y (keterampilan belajar) 	
5	Delvia Oktalia dan Siti Tiara Maulia “ <i>Implementasi Model Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN</i> ”, Jurnal, 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> dalam pembelajaran • Jenis penelitian kualitaf deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran (PPKn) • Jenjang pendidikan (SMK) • Lokasi penelitian (Kota Jambi) • Variabel Y (Keaktifan Belajar) 	

Pada dasarnya implementasi metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sudah banyak dilakukan, entah itu berjenis penelitian kualitatif atau PTK. Namun masih sedikit pembahasan mengenai metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa, kebanyakan hanya berfokus pada hasil belajar siswa diberbagai mata pembelajaran. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti tentang implementasi *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTs sederajat pada pembelajaran IPS.

F. Definisi Operasional

1. *Gallery Walk*

Gallery Walk atau pameran berjalan adalah metode pembelajaran berkelompok yang memberikan kesempatan dan kontribusinya kepada setiap anggotanya untuk menuangkan inspirasinya untuk menyempurnakan hasil karya kelompoknya serta mendengarkan masukan atau pertanyaan kelompok lainnya mengenai hasil karyanya.¹⁷

2. Kreativitas

Kreativitas adalah gagasan baru, taktik, wawasan, atau model baru yang dapat dikemukakan dengan cara menghubungkan beberapa yang sudah ada untuk menjadikan sesuatu yang baru kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan. Hal ini akan memungkinkan seseorang mendapatkan kesuksesan dimasa depan, karena lingkungan butuh pada seseorang yang kreatif guna mengembangkan potensi yang ada dilingkungan tersebut sehingga kebutuhan terpenuhi secara berkala dan terus berubah.¹⁸

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ketika sudah melaksanakan pembelajaran. Komponen-komponen perubahan tingkah laku tergantung dengan tujuan pembelajaran tersebut. Intinya hasil belajar memuat tiga kemampuan kognitif atau pemahaman, afektif atau sikap, dan psikomotor atau keterampilan.¹⁹

¹⁷ Yuni Mariani Manik dan Darwin Bangun, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di SMAN 1 Perbaungan", *Equilibrium*, Vol. 7 No. 2 Juli 2019, hlm 127

¹⁸ Niswatun Hasnah dan Suyadi, "Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri anak Sekolah Dasar", *Jurnal Riset Pendidikan dasar*, Vol. 3 No. 2 Oktober 2020, hlm 163

¹⁹ Manik Yuni Mariani dan Darwin Bangun, *op. cit.*, hlm 131

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah penjelasan secara singkat mengenai komponen-komponen yang ada pada penelitian ini. Komponen-komponen tersebut dikemas dalam bentuk bab dan akan dijelaskan secara singkat isi dari bab tersebut. Sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I

Bab ini memuat latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan adanya penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II

Pada Bab II berisi uraian teori tentang metode pembelajaran, *Gallery Walk*, kreativitas, dan hasil belajar. Bab ini juga akan menjabarkan mengenai kerangka berpikir.

3. Bab III

Bab ini akan menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data yang didapatkan, cara pengumpulan data yang telah ditemukan, analisis data, dan cara mengabsahkan temuan

4. Bab IV

Bab ini, hasil kajian dianalisis untuk merespon rumusan masalah serta tujuan kajian

5. Bab V

Bagian akhir pada bab ini, memuat pembahasan terkait simpulan dari jawaban akhir permasalahan peneliti serta saran selaku evaluasi

6. Bab VI

Bagian ini berisi kesimpulan penelitian dan saran dari peneliti

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode *Gallery Walk*

a. Pengertian Metode *Gallery Walk*

Kata metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dua suku kata, “*metha*” artinya melewati dan “*hados*” artinya cara. Sedangkan istilah dari kata metode ialah cara yang dilewati seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini sesuai dengan ungkapan Zulkifli, metode adalah cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

Secara etimologi, *Gallery Walk* berasal dari dua kata bahasa Inggris, kata *Gallery* artinya pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan karya, produk, ide atau gagasan kepada orang lain, sedangkan kata *Walk* adalah berjalan, melangkah. *Gallery Walk* merupakan kegiatan memperkenalkan karya atau produk kepada khalayak umum kemudian dikritik oleh siswa lain. *Gallery Walk* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, dimana siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dari guru secara berkelompok. Hal ini dapat membangun kerjasama antar siswa, saling apresiasi, dan saling mengoreksi.

²⁰ Zulkifli, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Pekanbaru: Zanafa Publising, 2011), hlm. 6

Siswa akan dibentuk beberapa kelompok sesuai materi yang telah ditentukan oleh guru kemudian siswa diperintahkan berdiskusi mengenai topic materi yang telah didapatkan. Hasil diskusi dapat berupa karya atau produk. Karya tersebut akan ditempelkan ditempat yang ditentukan, setelah itu siswa akan diajak berjalan mengelilingi setiap karya dan kelompok yang dituju akan mempresentasi kan hasil diskusinya. Adapun kelompok lain memberi kritik atau pertanyaan. Setelah itu guru meberi kesimpula dan klarifikasi apabila ada pemahaman yang kurang tepat.

Menurut Mark Frencek *Gallery Walk* adalah metode diskusi dimana siswa beralih dari tempat duduknya dan aktif dalam memahami inti materi atau permasalahan, kemudian menuliskannya, dan mendemostrasika dihadapan teman atau kelompok lainnya.²¹ Sedangkan menurut Uno dan Mohammda *Gallery Walk* adalah metode berbagi pengetahuan dan pengalaman untuk menyelesaikan permasalahan secara berkelompok selanjutnya ditempel di dinding kelas dan dipresentasikan oleh perwakilan kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain.²²

Metode ini memberikan kesempatan untuk merefleksasi pengetahuan atau pengalaman ketika umpan balik datang dari teman sekelompok atau kelompok lain. Pasalnya ketika diskusi secara berkelompok siswa akan mengemukakan pengalaman dan pengetahuannya, apabila ditemukannya perbedaan antara satu dengan lainnya maka siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dan akan saling

²¹ Hanan Damayanti Herman, “Implementasi Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Kelas VI Di MIN 11 Bandar Lampung”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2020, hlm 12-13

²² Muhammad Munzir, “Penerapan Model *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Di Kelas IV MIN 19 Aceh Selatan”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry tahun 2021, hlm 11

mengoreksi. Siswa yang membuat langsung sebuah produk dan melihat kekurangan pemahamannya dengan produk temannya akan mempermudah atau memperkuat daya ingatnya.

Selain itu Melvin L. Silberman berpendapat, *Gallery Walk* suatu cara menilai dan mengingat apa yang telah didaparkan siswa selama proses pembelajaran. Saefuddin dan Ika menyatakan bahwa metode ini akan memotivasi siswa menampilkan karya atau produk semenarik mungkin dan dapat diapresiasi guru atau kelompok lainnya. Maka siswa akan berusaha berkreasi sekreatif mungkin.

Jadi *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan dan kontribusi kepada setiap anggota untuk mengungkapkan pikiran dan gagasannya guna menyempurnakan hasil karya kelompoknya serta mendengarkan saran kelompok lainnya.²³ Metode ini akan mempererat kerjasama tim, memotivasi keaktifan, kreativitas, saling apresiasi anatar kelompok.

Metode ini tergolong metode yang memuat semua jenis gaya belajar yaitu audio, visual, dan kinestika. Hal ini terlihat dari langkah-langkah dalam penerapan metode ini. Siswa akan saling belajar dengan siswa lainnya dengan bermacam-macam cara belajar. Mengakomodasikan kinestika karena melibatkan kegiatan bergerak dari kelompok satu ke kelompok lainnya serta mengakomodasikan visual melalui penyajian materi berupa karya atau gambar dan mengakomodasi audio melalui presentasi. Fayombo mengungkapkan bahwa siswa yang belajar sesuai

²³ Ibid, hlm 12

dengan gaya belajarnya maka siswa akan merasa senang karena tidak merasa terbebani selama proses belajar berlangsung.²⁴

b. Sintaks Metode *Gallery Walk*

Ketika hendak mengaplikasikan metode ini maka perlu memahami prosedur penerapannya. Berikut langkah-langkah penerapan metode *Gallery Walk* menurut Ismail:

- 1) Siswa dipecah menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-8 siswa
- 2) Setiap kelompok mendapat kertas atau lembaran untuk menampung hasil diskusinya
- 3) Tentukan topic pembahasan
- 4) Tempelkan hasil diskusi tersebut ke dinding kelas atau ketempat yang telah disediakan
- 5) Setiap kelompok mengelilingi sambil mengamati hasil diskusi kelompok lain.
- 6) Setiap kelompok menunjuk perwakilan anggota untuk menerangkan hasil diskusi kelompoknya dan menjawab pertanyaan apabila ada anggota atau kelompok lain yang bertanya.
- 7) Koreksi bersama-sama
- 8) Guru melakukan klarifikasi dan penyimpulan diakhir pembelajaran

Langkah-langkah tersebut sejalan dengan prosedur penerapan *Gallery Walk* menurut Melvin L. Silberman:

- 1) Siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari dua hingga empat orang

²⁴ Hanan Damayanti Herman, Op. cit., hlm 12-14

- 2) Guru memerintahkan setiap kelompok untuk mendiskusikan topic yang mereka dapatkan. Kemudian guru memerintahkan mereka membuat sebuah daftar pada kertas lebar hasil dari pembahsan topic yang telah didiskusikan bersama anggota kelompoknya
- 3) Tempelkan daftar tersebut di dinding atau tempat yang telah disediakan
- 4) Guru memerintahkan siswa untuk berjalan melewati setiap daftar dan memerintahkan agar setiap siswa memberi tanda centang di dekat hasil diskusi yang juga ia peroleh pada daftar selain daftarnya sendiri
- 5) Periksa hasilnya, cermati hasil pembelajaran yang paling umum didapatkan. Terangkan pembelajaran yang tidak biasa.²⁵

Penelitian ini akan menggunakan kedua sintak diatas, yang mana peneliti mengkolaborasi keduanya agar didapatkan langkah-langkah penerapan yang sempurna. Berikut langkah-langkah yang digunakan:

- 1) Guru menentukan topic yang akan dibahas
- 2) Siswa dibagi beberapa kelompok sesuai jumlah topic pembahasan
- 3) Siswa diberi kertas dan diperintahkan membuat produk yang sesuai dengan topic yang didapatkan secara bersama-sama dalam setiap kelompok
- 4) Siswa menempelkan hasil produknya di tempat yang telah ditentukan
- 5) Guru memerintahkan siswa berjalan mengamati hasil karya setiap kelompok

²⁵ Fitri Dengo, "Penerapan Metode *Gallery Walk* Dalam Meningkatkan Hasil Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 6 No. 1 Februari 2018, hlm 44-45

- 6) Setiap kelompok mempresentasikan hasil produknya dan menjawab feedback dari kelompok lain
- 7) Apabila saat diskusi terdapat kesalahan guru akan mengklarifikasinya kemudian menyimpulkan pembelajaran.

c. Tujuan Penerapan *Gallery Walk*

Menurut Syaiful, tujuan penerapan metode *Gallery Walk* dalam proses belajar, adalah:

- 1) Mengarahkan siswa pada tema yang akan dipelajari
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspos sesuatu yang lebih dalam dari pengetahuan yang diperolehnya.
- 3) Mendorong siswa menemukan hal yang lebih dalam dari pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- 4) Memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan lainnya (seperti keterampilan berpikir, keterampilan meneliti, keterampilan berkomunikasi, dan kolaborasi) dalam mengumpulkan informasi /pengetahuan baru.
- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengorganisasikan, menata, dan menyajikan informasi dan pemahaman baru yang diperolehnya
- 6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan sendiri cara mempresentasikan hal yang telah dipelajarinya (pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai).²⁶

²⁶ Yuni Mariani Manik dan Darwin Bangun, op.cit., hlm 130

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Gallery Walk* dapat mendorong siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya serta memberi kesempatan untuk mengorganisasikan dan mempresentasikan hal yang telah dipelajari berdasarkan topic permasalahan yang didapatkan dari guru.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Gallery Walk*

Tentu ada kelebihan atau positif dan kekurangan atau negatif terhadap metode pembelajaran apa pun, tak terkecuali metode *Gallery Walk*. Berikut kelebihan penerapan metode *Gallery Walk*:

- 1) Siswa terbiasa membangun budaya kerjasama menemukan solusi permasalahan yang didapatkan selama proses belajar
- 2) Terjadi sinergi saling mempererat pemahaman terhadap tujuan pembelajaran.
- 3) Membiasakan siswa untuk menghargai dan memberi penghargaan hasil belajar siswa lain.
- 4) Mengaktifkan siswa secara mental dan fisik selama proses belajar.
- 5) Menggalakkan pendidik untuk mengembangkan kreativitas siswa dari wawasan yang telah mereka dapat
- 6) Membiasakan siswa menerima dan memberi kritik.
- 7) Siswa belajar kemandirian sebab tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat meningkatkan kepercayaan kemampuan berfikirnya dalam mencari informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lainnya.
- 8) Menangani berbagai keterampilan kognitif termasuk analisis, evaluasi dan sintesis

Sebaliknya, berikut kekurangan metode *Gallery Walk*:

- 1) Apabila anggota kelompok terlalu banyak, tidak menutup kemungkinan beberapa siswa akan menggantungkan pekerjaannya kepada siswa lainnya
- 2) Pengaturan kelas yang lebih rumit
- 3) Meciptakan kesadaran dalam kerja kelompok membutuhkan waktu yang cukup lama
- 4) Guru harus lebih hati-hati dalam memantau dan mengevaluasi keaktifan individu dan kelompok ketika proses belajar
- 5) Apabila guru tidak melakukan bimbingan yang efektif, maka bisa jadi pemahaman siswa tidak tercapai tidak tersampaikan.²⁷

Melihat beberapa kekurangan metode *Gallery Walk* hendaknya guru dapat meminimalisir kekurangan tersebut, seperti dengan cara: menunjuk penanggungjawab setiap kelompok yang akan melaporkan kinerja masing-masing anggota; membuat list centang siswa dan kelompok yang aktif, dan guru harus merencanakan pembelajaran dengan baik dan terstruktur sehingga pembelajaran tersampaikan dengan matang.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas atau daya cipta adalah *mengupgrade* sesuatu yang sudah ada menjadi hal yang baru atau berbeda dari yang lainnya. Kegiatan ini bisa mengkolaborasi, memodifikasi, menyempurnakan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru, unik, dan lebih baik. Kreativitas dapat berupa gagasan atau karya

²⁷ Ibid, hlm 43-44

yang berbeda dari yang sudah ada kemudian melekat pada dirinya dan diterapkan dalam kehidupannya kemudian bisa memberi manfaat untuk dirinya sendiri atau lingkungannya. Maka orang yang kreatif akan selalu dibutuhkan dan dicari orang lain.²⁸

Sedangkan Utami Munanda berpendapat mengenai kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan mencipta kombinasi baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang didapatnya melalui lingkungan sekitarnya, entah itu di lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Selain diri sendiri yang mempengaruhi pengembangan kreativitas seseorang, lingkungan juga berperan aktif. Maka sudah seharusnya keduanya bisa saling mendukung, menguatkan sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

Kreativitas tidak hanya sebatas daya cipta, akan tetapi kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghubungkan suatu permasalahan dengan permasalahan lainnya kemudian membuat suatu analisa yang sesuai. Artinya kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban atau solusi yang sama benarnya terhadap suatu permasalahan, dengan fokus kuantitas ketepatan, dan keragaman jawaban.²⁹ Contohnya ketika pembelajaran sejarah mengenai guru meminta siswa merancang solusi inovatif untuk permasalahan yang terbaru atau yang viral. Proyek seperti ini mendorong siswa mengemukakan idenya masing-masing. Ini termasuk dari berfikir kreatif, siswa akan berusaha menemukan berbagai ide untuk memberikan solusi yang tepat.

²⁸ Asrop Safi'I, *Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2019) hlm 2-5

²⁹ Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas dalam Kontek Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), hlm 1-9

Sejalan dengan pendapat Sesuai Semia dalam Yeni Rachmawa bahwa kreativitas ialah kemampuan menghasilkan gagasan baru dan menerapkannya untuk menyelesaikan permasalahan yang dialaminya. Kreativitas akan tumbuh dan berkembang ketika seorang individu menghadapi permasalahan dengan sungguh-sungguh dan mengerahkan segala kemampuannya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Sehubung dengan perkembangan kreativitas, terdapat empat aspek kreativitas yang perlu kita pahami.

1. Pribadi

Pada dasarnya kreativitas merupakan ungkapan dari keunikan seseorang selama interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui ungkapan yang unik ini diharapkan seseorang dapat memunculkan ide-ide baru atau produk-produk kreatif.

2. Pendorong atau *press*

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, artinya manusia akan selalu membutuhkan orang lain guna menghadapi permasalahannya dan mencapai tujuannya. Kreativitas dapat berkembang apabila terdapat dorongan dan dukungan, entah itu dorongan yang kuat dalam diri sendiri ataupun dukungan dari lingkungan sekitarnya untuk menciptakan sesuatu.

3. Proses

Ketika pengembangan kreativitas, seseorang hendaknya diberi kesempatan untuk bekerja secara aktif dalam mengekspresikan dirinya selama tidak merugikan orang lain, sehingga ide-ide unik atau kreativitas akan muncul.

Lingkungan sekitar supaya membantu untuk melibatkan seseorang dalam kegiatan kreatif. Contohnya dalam lingkungan sekolah, pendidik menyediakan sarana dan prasarana yang bisa merangsang kreativitas anak didiknya tanpa harus selalu atau terlalu cepat menuntut menghasilkan produk kreatif yang bermakna.

4. Produk

Produk-produk kreatif yang bermakna akan muncul dengan sendirinya apabila pribadi dan lingkungan sekitar mendorong seseorang ikut melibatkannya dalam proses kreatif. Lingkungan sekitar harus menghargai produk kreativitas yang dihasilkan orang lain. Hal ini akan memotivasi seseorang dalam berkreasi.³⁰

b. Tujuan Peningkatan Kreativitas Siswa

Utami Munandar berpendapat bahwa setiap individu harus mempunyai keinginan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas diri, sebab dengan kreativitas seseorang dapat:

1. Memberikan kesempatan untuk mengaktualisasikan dirinya sendiri
2. Memungkinkan individu untuk menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan permasalahan. Seseorang yang tidak dibatasi dalam mengekspresikan gagasan yang berbeda dari yang lain akan menghasilkan bermacam-macam gagasan
3. Memberikan kepuasan hidup sehingga perkembangan emosi sosialnya dapat tumbuh secara maksimal.

³⁰ Asrof Safi'I, Op.cit., hlm 16- 19

4. Memungkinkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya³¹

c. Indikator Kreativitas

Pada dasarnya manusia itu secara ilmiah memiliki potensi untuk kreatif, meskipun setiap orang memiliki kreativitas di bidang dan kadar yang berbeda-beda. Maka untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dalam diri, perlu pemahaman mengenai ciri-ciri kreatif. Berikut ciri-cirinya menurut Guilford dalam Nashori dan Mucharam:

- 1) *Fluency of thinking* atau kelancaran berfikir yaitu kemampuan mengeluarkan ide-ide dari pemikiran
- 2) *Flexibility* atau keluwesan berpikir yaitu kemampuan melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam cara pemikiran
- 3) *Elaboration* atau elaborasi yaitu kemampuan dalam memperkaya gagasan dan memperdalam detail-detail dari suatu objek atau gagasan sehingga menjadi lebih menarik
- 4) *Originality* atau keaslian (originality) yaitu kemampuan menciptakan ide-ide yang berbeda dari yang lain (unusual).³²

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas seseorang dapat dipengaruhi tiga hal utama yaitu:

- 1) Lingkungan Keluarga

Munandar menyatakan bahwa lingkungan keluarga dapat mempengaruhi kreativitas seseorang. Keluarga sebagai lingkungan pertama dan terkecil dalam

³¹ Asrof Safi'I, Op.cit., hlm 14-15

³² Ika Lestari dan Linda Zakiah, Op.cit., hlm 10

kehidupan seseorang tidak dapat diabaikan peranannya dalam mempengaruhi kemampuan atau keterampilan seseorang, sebab keluarga berkedudukan primer dan fundamental. Interaksi sehari-hari seorang anak dengan orang tuanya akan berdampak yang besar tumbuh kembang selanjutnya.³³

2) Lingkungan Sekolah

Guru berperan penting dan berkewajiban dalam perkembangan kreativitas siswa. Semiawan mengungkapkan bahwa guru hendaknya terbuka terhadap minat dan gagasan siswa, memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir dan mengembangkan ide atau gagasan kreatif, menciptakan suasana yang hangat dan mendukung, memberikan rasa aman untuk eksploratif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil keputusan untuk berperan serta, dan mengusahakan semua anak terlibat dalam pemecahan masalah dan mendukung gagasan dan rencana pemecahan masalah siswa sehingga siswa dapat melakukan pengembangan kreativitas.³⁴

Selain itu Bioner memberikan cara mengoptimalkan pertumbuhan keterampilan kreativitas siswa, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa. Sering kali kita temui pembelajaran yang ada itu lebih berpusat pada guru. Guru dijadikan potokan sumber kebenaran. Siswa hanya akan menerima apa yang disampaikan guru sehingga pemikirannya krang berkembang. Selain itu siswa akan cepat merasa bosan. Sebaliknya jika pembelajaran perbusat pada siswa, maka siswa akan lebih aktif mencari pengetahuan dan membangun pengalaman

³³ Asrof Safi'I, Op.cit., hlm 23- 37

³⁴ Ibid, hlm 39-59

dari berbagai sumber informasi entah itu secara mandiri maupun berkelompok

- b. Memperbanak kegiatan tanya jawab atau diskusi untuk menelaah gagasan materi. Siswa akan dilatih dan dibiasakan berani mengeksplor dan mengungkapkan gagasan atau pemahamannya terhadap suatu materi. Maka siswa akan lebih kreatif.
- c. Membiasakan kerja kelompok dalam kegiatan belajar. Siswa yang sering berinteraksi akan berpotensi dapat menemakan pengetahuan baru yang lebih terbuka dan luas. Pasalnya mereka akan saling melengkapi pengetahuannya sehingga pemikiran siswa dapat berkembang. Siswa yang memiliki intelegen yang luas memudahkannya dalam berkreasi.
- d. Memotivasi siswa mengungkapkan pemikirannya dengan cara dan bahasanya sendiri dari pada hanya mengulang gagasan yang ada dibuku
- e. Memberikan fasilitas pendukung berupa bahan mentah agar siswa dapat mengeksplor pengetahuan dan pengalamannya sehingga menghasilkan produk belajar yang sudah jadi.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sekitar yang mendukung dan membebaskan individu dapat memunculkan seseorang menciptakan hal-hal baru. Munandar mengatakan, lingkungan budaya sekitar yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya kreativitas adalah lingkungan budaya yang menghargai kreativitas. artinya, kreativitas tidak dapat tumbuh di lingkungan yang tidak menghargai aspirasi

seseorang, lingkungan yang tidak terbuka terhadap perubahan, dan lingkungan yang terlalu kekeh terhadap suatu tradisi.³⁵

3. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian

1. Hasil Belajar

Hasil belajar bersal dari dua kata, yaitu hasil (outcome) menunjukkan perolehan setelah melakukan kegiatan atau proses yang menimbulkan perubahan input secara fungsional dan belajar yang artinya usaha untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan budi pekerti dengan mengupayakan potensi fisik dan rohoninya secara penuh. Hasil belajar merupakan wujud pencapaian dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh siswa. Hasil belajar membuktikan bahwa siswa telah belajar, yang terlihat dari perubahan yang lebih baik dalam dirinya. Pada umumnya hasil belajar berupa nilai, entah itu nilai yang telah diakumulasi atau nilia yang masih mentah.

Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, yang meliputi keterampilan kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan gerak). Sejalan dengan pengertian hasil belajar menurut Hamalik, yaitu siswa mengalami peningkatan tingkah laku dan pengembangan yang dapat diukur dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Maka pendidik berperan penting

³⁵ Ika Lestari dan Linda Zakiah, Op.cit., hlm 12-13

memberikan pembelajaran yang optimal agar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berhasil atau tidak dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar Kognitif

Kognitif atau cognitive berasal dari kata cognition yang padananya knowing, berarti mengetahui. Muhibbin Syah berpendapat dalam arti luas, Cognition (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya dalam perkembangannya kognitif populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan³⁶

Anas Sudjiono menyatakan bahwa kognitif merupakan kegiatan mental (otak) yang mana ketika ada indra mengimpresikan sesuatu maka akan dicatat dan disimpan dalam otak, seperti berfikir, mengingat, memahami, dan lain sebagainya. Oleh karena itu kognitif harus dimiliki setiap peserta didik. Noer Rahmah mengungkapkan ranah kognitif harus dikuasi sebab menjadi dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan.³⁷

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan kognitif didapatkan bahwa hasil belajar kognitif didapatkan siswa diakhir pembelajaran guna mengetahui pemahaman tentang informasi yang berkaitan dengan mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan informasi yang harus dikuasi siswa.

b. Tipe-Tipe Hasil Belajar Kognitif

³⁶ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 65

³⁷ Noer Rahmah, Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm198-199

Taksonomi Bloom membagi aspek kognitif menjadi beberapa jenjang.

Berikut klasifikasinya:

- 1) Pengetahuan (Knowledge) yaitu kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengingat fakta, istilah, konsep dasar dan jawaban.
- 2) Pemahaman (Comprehension) yaitu kemampuan dalam memahami tentang fakta dan gagasan dengan mengorganisasikan, membandingkan, menerjemahkan, menafsirkan, memberikan deskripsi dan mengemukakan gagasan utama menggunakan bahasanya sendiri
- 3) Penerapan (Application) yaitu menyelesaikan masalah pada situasi baru dengan menerapkan pengetahuan, fakta, rumus, teori, dan lain sebagainya
- 4) Analisis (Analysis) yaitu kemampuan memeriksa dan mengurai informasi menjadi beberapa bagian dengan mengidentifikasi motif atau pembentuknya. Membuat kesimpulan dan menemukan bukti untuk mendukung generalisasi.
- 5) Menciptakan, membangun (Synthesis) merupakan kemampuan penyederhanaan komponen dari informasi atau ide yang kompleks sehingga tercapai pemahaman mengenai bagaimana komponen-komponen tersebut terhubung dan terorganisasi
- 6) Penilaian (Evaluation) yaitu kemampuan menghadirkan dan mempertahankan pendapat dengan membuat penilaian tentang informasi, konsep, atau kualitas kerja berdasarkan kriteria tertentu.³⁸

³⁸ Icam Sutisna dan Sri Wahyuningsi Laila, *Metode Pengembangan Kognitif Anak usia Dini* (Gorontalo: UNG Press Gorontalo, 2020), hlm 55-57

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar setiap siswa akan beragam. Hal ini dapat dipengaruhi banyak faktor, entah itu faktor eksternal dan internal. Menurut Slameto faktor eksternal meliputi masyarakat, sekolah, dan lingkungan keluarga. Sedangkan faktor internal meliputi jasmaniah, psikologis, dan kelelahan.³⁹ Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari luar diri individu)
 - a. Lingkungan Masyarakat, yaitu hubungan antara siswa dengan masyarakat sekitarnya sehingga mempengaruhi sikap dan reaksi siswa dalam kegiatan belajarnya
 - b. Lingkungan Sekolah, yaitu yang berhubungan dengan teman sebaya, guru, dan kondisi sekolah. Selama pembelajaran guru berperan penting sebab inti dari keseluruhan pembelajaran akan dipegang oleh guru.
 - c. Lingkungan Keluarga, yaitu campur tangan orang tua atau anggota keluarga lainnya. Keluarga yang rukun, anak mendapatkan rasa kasih sayang, arahan dan pengawasan yang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Faktor Internal (faktor yang bersal dari dalam diri individu)
 - a. Jasmaniah, yaitu kesehatan dan cacat tubuh sehingga mempengaruhi belajar siswa
 - b. Psikologis, yang meliputi: minat, bakat, kecerdasan, perhatian, dan kedisiplinan
 - c. Kelelahan, yaitu kelelahan mental dan fisik dan jasmaninya

³⁹ Ayu Damayanti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri Tulang Bawang Tengah", *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* Vol. 1 No.1 Juni 2022, hlm 101-103

d. Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur guru mengevaluasi kemampuan anak didiknya. Guru dinyatakan berhasil dalam menyampaikan pembelajaran jika terjadi perubahan pada diri siswa, sehingga apabila ada feedback yang tidak sesuai, guru dapat melakukan perbaikan dalam pembelajarannya dan perencanaan pembelajaran. Semisal, guru memanfaatkan hasil belajar sebagai rumusan menyusun kompetensi dasar dan indikator, menentukan strategi belajar, mengembangkan alat evaluasi, dan lain sebagainya

Melalui hasil belajar memudahkan guru mengetahui kelemahan dan kelebihan anak didiknya. Siswa yang tergolong rendah dapat lebih mendapat perhatian khusus, misalnya memberi bimbingan, pelatihan, penugasan sehingga meningkatkan kemampuannya dan juga guru dapat mencari faktor-faktor penyebabnya. Selain itu, guru dapat menentukan pengelompokan berdasarkan prestasinya masing-masing, dijadikan laporan tumbuh dan kembangnya peserta didik kepada orang tuanya, dan juga dapat menjadi pedoman perlu atau tidaknya pembelajaran remedial.

Sedangkan hasil belajar bagi siswa dapat dijadikan motivasi dan minat belajar. Harapannya, jika mengetahui hasil belajar yang tidak memenuhi standar penyelenggara pendidikan, siswa lebih semangat belajar. Sebaliknya jika hasil yang didapatkan memuaskan, siswa dapat mempertahankannya bahkan memotivasi dirinya mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Kemudian siswa juga dapat menjadikan hasil belajar memilih teknik belajar yang cocok untuk dirinya guna mendapatkan hasil yang baik.

Orang tuapun bisa menjadikan hasil belajar penentu kemajuan dan perkembangan belajar anaknya. Apabila anak mendapat hasil belajar yang tidak sesuai dengan standar, orang tua dapat mengambil langkah-langkah membimbing kegiatan belajar anaknya, entah itu dibimbing secara langsung dirumah atau mengikutkan anaknya mengikuti les. Serta hasil belajar dapat menjadi pedoman menentukan pendidikan lebih lanjut yang sesuai dengan kemampuan anaknya. Misalnya, orang tua sudah mengetahui kemampuan anaknya kurang maka jangan memaksakan anaknya bersekolah di sekolah unggulan. Kemungkinan besar anak akan malas belajar, minder, dan lain sebagainya.

Bagi administrator sekolah, hasil belajar berguna untuk menempatkan siswa dengan kemampuannya. Apalagi sekolah tersebut terbatas akan sarana dan prasarananya. Juga dapat menentukan kenaikan kelas. Hasil belajar ini bertujuan untuk perbaikan dan pengembangan sistem pendidikan serta pertanggung jawaban ke pemerintahan dan masyarakat.⁴⁰

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Bruce Wesley berpendapat, bidang ilmu sosial yang ditujukan guna kepentingan pendidikan disebut Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Zuraik, hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan cita-cita untuk membangun masyarakat yang baik dan mampu berkembang sebagai makhluk sosial yang memiliki akal dan tanggung jawab, timbul lah nilai-nilai yang tercipta. Kemudian, Abu Ahmadi berpendapat, hasil

⁴⁰ I Made Parsa, *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar* (Kupang: CV. Rsi Terbit, 2017), hlm 151-152

penggabungan disiplin ilmu-ilmu sosial disebut Ilmu Pengetahuan Sosial. Dimana materi IPS berasal dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi, ilmu politik, dan lain-lain. Materi ini diajarkan pada jenjang SD dan SMP untuk mengimplementasikan program pendidikan dan pengajaran.⁴¹

IPS terdiri dari kombinasi elemen-elemen dari disiplin ilmu sosial mencakup ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat. Sedangkan program pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdapat empat unsur yang berbeda-beda yakni seperti pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai serta elemen kegiatan. Guna memperoleh tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan, maka dari itu dalam kegiatan pembelajaran selayaknya mampu mencakup unsur-unsur diatas dan mampu mencukupi yang satu dengan yang lain.⁴² Sehingga siswa dapat peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP). Di tingkatan Sekolah Dasar, Pembelajaran IPS menggunakan pendekatan sesuai ide, sedangkan untuk tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pendekatan yang digunakan adalah pendekatan terpisah. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pelajaran IPS

⁴¹ Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Pendidikan IPS* (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), hlm 1-6

⁴² Nainul Fauziyah, Ratna Nulinnaja, and Hafsoh Al Aziizah, "Model Team Games Tournaments Partisipasi Belajar IPS Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* 9, no. 2 (2020): 144–54.

mencakup materi-materi seperti sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi. Dalam arti lain pembelajaran IPS pada jenjang SD maupun SMP merupakan pembelajaran terpadu.⁴³

Dalam pembelajaran IPS, siswa dikenalkan dengan permasalahan yang ada di sekitar lingkungan mereka. Namun, pembelajaran IPS di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih perlu ditingkatkan agar mencapai hasil yang optimal. Hal tersebut hendak membangun minat yang rendah akan pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS. Dalam proses implementasi pembelajaran IPS lazimnya siswa sekadar mendengarkan pemaparan guru tentang materi yang hanya berpacu pada buku teks belaka. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan, jenuh, mengantuk pada saat pembelajaran dan kadang kala mereka mencari hiburan sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku tanpa menggubris penjelasan materi dari guru.⁴⁴

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS memiliki tujuan membantu peserta didik peka terhadap permasalahan sosial yang timbul di masyarakat, mengembangkan sikap mental positif untuk memperbaiki kesenjangan yang timbul, dan memperoleh keterampilan untuk mengatasi permasalahan yang timbul guna mengembangkan potensi diri. Sejalan dengan itu NCSS (*National Council for the Social Studios*) berpendapat bahwa tujuan belajar IPS untuk memudahkan siswa sebagai warga negara mengambil keputusan secara rasional

⁴³ Eka Susanti dan Henny Endayani, Op.Cit, hlm 1-6

⁴⁴ Fauziyyah, Hafni, Putri, Fannia Sulistiani, and Rustini, Tin, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model PBL," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 2 (January 18, 2023): 207–14, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7567547> .

berdasarkan informasi untuk kepentingan umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam didunia yang salaing membutuhkan.⁴⁵

Sedangkan berdasarkan hierarki tujuan pendidikan tujuan pembelajaran IPS terbagi menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah Kognitif lebih mengarah pada pengetahuan dan pemahaman.
2. Ranah afektif ialah ranah yang mengarah sikap nilai dan moral. Pembelajaran ilmu-ilmu sosial yang misinya menyampaikan nilai-nilai masyarakat yang menjaga harkat dan martabat manusia harus mampu menjelaskan. Masyarakat yang melanggar aturan agama dan hak asasi manusia akan menderita akibat kehancuran. Inilah salah satu tugas guru IPS di masyarakat.
3. Ranah konotatif ialah sikap dan kehidupan yang religius, melaksanakan tugastugas sosial, melaksanakan tanggung jawab pribadi⁴⁶

c. Langkah-langkah Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam implementasi pembelajaran IPS ialah, pertama yakni perencanaan, tahap kedua ialah pelaksanaan proses pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan yang mencakup kegiatan inti yang di dalamnya juga termasuk menginternalisasikan nilai keislaman, serta penutup. Tahap ketiga yaitu penilaian atau evaluasi.⁴⁷

1. Tahap perencanaan Dasar dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

⁴⁵ Eka Susanti dan Henny Endayani, *op.cit*, hlm 7-8

⁴⁶ Eka Susanti dan Henny Endayani, *loc.cit*.

⁴⁷ Hamidi Rasyid. Pengembangan Pembelajaran IPS Lingkungan Pondok Pesantren. Jawa Tengah: Eurika Media Aksara 2023. Hlm 120

RPP tersebut berisi segala kegiatan yang akan diterapkan dalam aktivitas pembelajaran secara tertulis. Adapun yang dimuat dalam RPP antara lain Identitas, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan, materi ajar, metode, media, prosedur aktivitas belajar (kegiatan awal, inti, dan akhir), evaluasi, dan lainnya. Pada proses perencanaan kegiatan belajar harus menentukan bidang kajian yang akan diintegrasikan. Memahami serta mempelajari tema dan subtema yang akan diintegrasikan, kemudian mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mempunyai kompetensi untuk dipadukan, selanjutnya dijabarkan dalam indikator saat menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Tahap perencanaan ini sangat penting sekali karena harus benar-benar direncanakan dengan baik ketika ingin mengajar di dalam kelas, pada tahap inilah pengajar dengan leluasa menentukan materi yang akan diinternalisasikan dengan nilai-nilai islam, terutama sekolah yang dibawa naungan pondok pesantren yang menjadi pusat pendidikan nilai dan tentunya adanya nilai-nilai islam tersebut, sehingga pengajar dengan mudah menginternalisasikan dalam proses pembelajaran yang akan diterapkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terdiri atas pelaksanaan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, pengajar mempersiapkan para siswa dan siswi agar mampu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan aktif sebagaimana yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sebelumnya telah disusun. Selanjutnya di tahap kegiatan inti pengajar

memberikan pemahaman terkait materi ajar dengan mengikutsertakan semua siswa secara aktif, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru, namun berfokus pada siswa. Pada tahap kegiatan inti tersebut guru hanya perlu memberi penjelasan terkait materi pembelajaran secara umum dan siswa dibimbing agar dapat menemukan informasi dengan lebih mendalam dari berbagai sumber belajar, selanjutnya guru menampilkan berbagai media pembelajaran yang terkait dengan tema pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap kegiatan penutup, guru dan peserta didik memaparkan kesimpulan dari materi pembelajaran, serta mengambil faedah atau kebaikan yang dapat diambil dalam materi yang telah dipelajari. Kemudian juga, di tahap ini guru juga melakukan penilaian pada kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan kepada siswa, serta memberi motivasi pada para siswa agar dapat menjaga nilai-nilai yang telah dipelajari serta mempraktekannya di kehidupan sehari-hari.

3. Penilaian / Evaluasi

Penilaian merupakan suatu program kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengetahui tingkat pencapaian kurikulum dan keberhasilan proses pembelajaran. Evaluasi yang akan dilakukan guru berdasarkan RPP yang direncanakan adalah evaluasi pengetahuan (evaluasi tes tertulis) dan evaluasi sikap. Ujian tertulis akan diselenggarakan oleh guru Anda dengan soal-soal yang dapat Anda kerjakan secara individu atau kelompok. Sedangkan evaluasi sikap dilakukan dengan dua cara: evaluasi sikap mental dan evaluasi sikap sosial. Sikap mental dan sosial dinilai melalui penilaian diri sendiri dan penilaian teman

sejawat. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami atau mencapai nilai-nilai yang terkandung dalam proses pembelajaran.

B. Prespektif Teori dalam Islam

1. Kreativitas Menurut Prespektif Islam

Kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan seseorang. Allah berfirman dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

.... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu hamba (seseorang) sehingga dia merubah apa yang ada pada dirinya sendiri. Ayat diatas berkaitan dengan kehidupan seseorang, Seseorang yang ingin kehidupnya baik maka dia supaya memperbaiki dirinya menjadi lebih baik dengan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Kreativitas termasuk salah satu potensi yang ada disetiap manusia. Conny Semiawan seorang ahli kreativitas menyatakan bahwa kreativitas adalah potensi yang pada dasarnya dimiliki setiap individu dalam tingkat yang berbeda-beda.⁴⁸ Kreativitas dapat membantu manusia lebih muda berkembang dan maju dalam kehidupannya sebab ketika ada permasalahan yang datang, dia akan berusaha menyelesaikannya dengan memunculkan pemikiran baru. Maka dari itu kreativitas harus terus dikembangkan dalam kehidupan seseorang.

⁴⁸ Muhammad Sidiq Ramdhani dkk, 2019, *Berfikir Kreatif Dalam Islam, Makalah*, hlm 5

Hal diatas sejalan dalam firman Alloh di Q.S An-Nahl ayat 78, yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun dan Dia Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur.

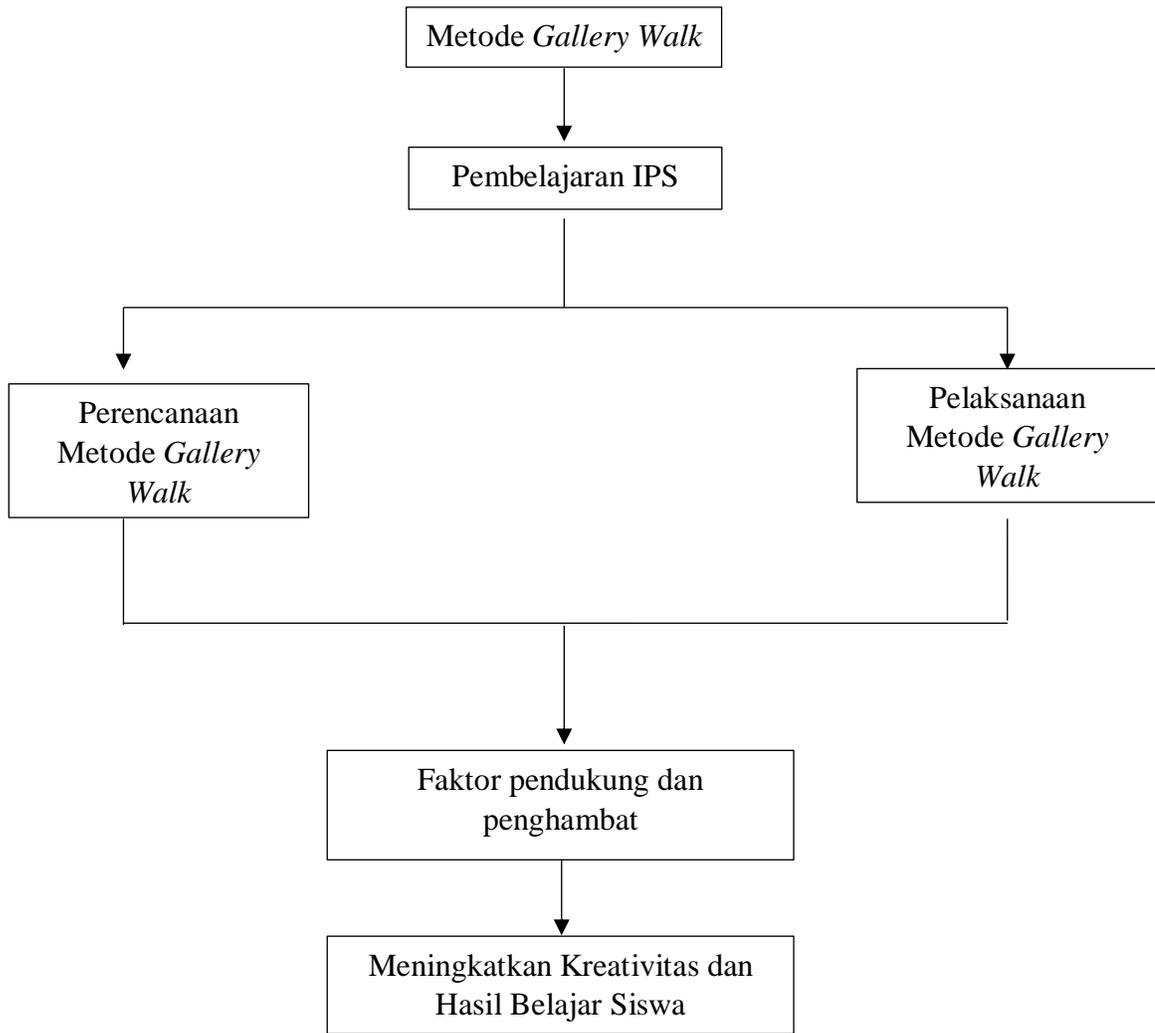
Ayat tersebut menjadi dasar agar manusia selalu mengembangkan kreativitasnya.

Alloh tidak menjadikan manusia langsung memiliki kemampuan yang matang.

Akan tetapi Alloh SWT membekali manusia tiga hal yaitu akal (kognisi), indera (afeksi), dan nurani (hati). Komponen-komponen tersebut supaya dimanfaatkan untuk berkembang.

C. Kerangka Berfikir

Adapun dibawah ini merupakan kerangka berfikir penelitian penulis mengenai “Implementasi Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Kota Batu Kelas VII Pada Pembelajaran IPS”



Bagan 2. 1: Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alur meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS secara langsung di MTsN Kota Batu dengan metode *Gallery Walk*. Penelitian ini akan mengungkap fenomena dan bagian-bagiannya serta hubungan-hubungan yang ada didalamnya secara ilmiah agar mendapatkan hasil yang konkret dan dapat dipertanggung jawabkan. Maka penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Moleong, metode kualitatif ialah penyelidikan atau mengungkapkan suatu fenomena untuk mengetahui apa saja yang dialami oleh subjek penelitian, contohnya perilaku, respons, motivasi, tindakan dan lain-lain secara menyeluruh kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan naratif atau kata-kata yang menggambarkan kondisi apa adanya.⁴⁹

Data tersebut bisa didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan/ observasi, dokumentasi yang berbentuk foto, video sehingga mendapatkan jawaban yang detail dan jelas. Melalui pendekatan deskriptif dapat merespon pertanyaan apa, di mana, kapan dan bagaimana kondisi yang sebenarnya tanpa adanya rekayasa variable.

B. Lokasi Penelitian

⁴⁹ Feni Rita Flantika dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Padang, Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm 3

Peneliti memilih MTsN Kota Batu yang beralamatkan di Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur sebagai tempat berlangsungnya penelitian. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan peneliti menemukan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS tergolong rendah (masih banyak siswa yang mendapatkan nilai ujian dibawah KKM). Hal ini cenderung disebabkan pembelajaran yang monoton, sehingga peneliti mencoba meningkatkan aktivitas, interaksi antara guru ke siswa dan siswa ke siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan mengasah kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki siswa di era 21.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dijadikan sumber jawaban mengenai hal-hal yang diperlukan peneliti. Subjek penelitian ini adalah guru di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial dan siswa kelas VII. Adapun kriteria responden yang dijadikan informasi sebagai berikut:

- 1) Guru IPS kelas VII yaitu Bapak Alex Syaifuddin, S.Pd., M.Pd.
- 2) Perwakilan siswa kelas VII yang dianggap mampu menjawab permasalahan peneliti: perwakilan perkelompok, siswa yang hasil belajarnya tertinggi dan terendah

Teknik pengambilan sampel menerapkan teknik sampling non-random yang khususnya mengambil teknik purposive sampling. Teknik ini memilih berdasarkan karakteristik informan yang telah ditentukan. Sugiona juga berpendapat bahwa purposive sampling atau sampling bertujuan adalah

pengambilan sampel dengan pertimbangan atau kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti⁵⁰

2. Objek Penelitian

Objek yang diambil dalam penelitian di MTsN Kota Batu ialah upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan metode *Gallery Walk*.

D. Sumber Data Penelitian

Terdapat dua sumber data yang dipakai peneliti, yaitu data primer dan sekunder. Berikut penjelasannya:

1. Data Primer

Data ini didapatkan secara langsung oleh peneliti, data berupa hasil wawancara, observasi guna memberikan informasi, fakta, dan gambaran peristiwa yang diinginkan dalam penelitian. Guru IPS kelas VII dan siswa kelas VII sebagai sumber data primer dalam penelitian ini

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diambil dari berbagai sumber yang sudah ada guna melengkapi data primer. Data diperoleh dari gambaran lokasi penelitian, keadaan lingkungan di MTsN Kota Batu, modul ajar yang digunakan guru, hasil belajar kognitif siswa, dan karya yang dihasilkan siswa.

⁵⁰ Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling", *Journal UMMAT*, Vol.6 No. 1 tahun 2021, hlm 34

E. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat tiga teknik pengumpulan informasi yang digunakan oleh peneliti yaitu: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berikut penjelasannya:.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan ialah observasi sistematis. Peneliti melihat situasi pembelajaran secara langsung di kelas 7 MTsN Kota Batu dengan datang langsung ke madrasah tersebut. Observasi dilakukan dengan surat tugas dari fakultas. Peneliti datang langsung ke lokasi penelitian dengan cara mengamati, mencatat aktivitas dan peristiwa seperti halnya yang berlangsung dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti melaksanakan penelitian, mencatat dan memahami kejadian dalam situasi yang melibatkan kreativitas dan pengetahuan yang diperoleh secara langsung dari data sesuai dengan fokus yang diamati. Kunci keberhasilan dan ketepatan hasil penelitian teknik ini adalah pengamat atau peneliti itu sendiri sebab peneliti yang mengamati lewat melihat, mendengarkan kemudian menyimpulkan apa yang diamati.

2. Wawancara

Peneliti akan bertemu secara langsung dengan informan untuk mendapatkan data yang valid dan fakta. Peneliti menggunakan jenis wawancara terarah, artinya ketika mengumpulkan data, peneliti menanyakan pertanyaan yang telah disiapkan dan kemudian mendokumentasikannya, entah itu berupa catatan, audio, video, gambar. Alat bantu yang digunakan diantaranya adalah perekam suara di handphone dan buku catatan. Wawancara akan dilakukan kepada Guru IPS kelas 7 mengenai tingkat kreativitas dan pengetahuan siswa pada pembelajaran IPS

sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Gallery Walk* dan siswa kelas 7 yang dianggap mampu menjawab permasalahan peneliti. Peneliti mewawancarai 8 orang siswa yang dianggap mampu menjawab permasalahan peneliti.

3. Dokumentasi

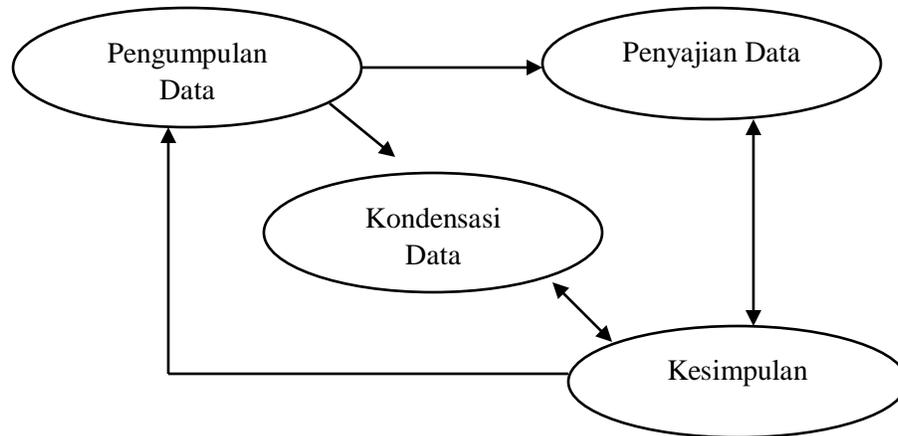
Dokumentasi dilakukan peneliti untuk mendapatkan gambar/ foto, tulisan, karya seseorang yang berkaitan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini ketika kegiatan observasi dan wawancara. Peneliti memakai gambaran lingkungan MTsN Kota Batu, modul ajar yang digunakan guru, hasil belajar kognitif siswa, dan karya yang dihasilkan siswa.

F. Analisis Data

Apabila data telah diperoleh maka tahapan berikutnya adalah menganalisis data dengan analisis kualitatif. Pada dasarnya analisis data adalah aktivitas mengatur, mengurutkan, menyandingkan, memberi label, dan mengkategorikannya untuk memperoleh temuan berdasarkan permasalahan yang ingin dijawab. Melalui rangkaian proses tersebut data kualitatif yang berhamburan dan bertumpuk-tumpuk bisa diringkas agar dimengerti.

Miles, Huberman, dan Saldana menjelaskan kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara kontinue hingga tuntas, sehingga data yang didapatkan lengkap dan sudah jenuh. Ada tiga jenis kegiatan dalam menganalisis data dalam penelitian kualitatif yaitu kondensasi data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan /validasi. Adapun gambaran kegiatannya sebagai berikut:⁵¹

⁵¹ Ibid, hlm 70



Bagan 3. 1: Analisis Data oleh Miles dkk

1. Kondensasi Data (*data condensation*)

Kondensasi data artinya menyeleksi, mengeliminasi, membersihkan, meringkas, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian data wawancara dan dokumentasi tentang penerapan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, data yang telah direduksi akan memberikan penjelasan yang lebih jelas, dan memudahkan peneliti untuk terus mengumpulkan data selanjutnya, dan mencarinya kembali apabila diperlukan.

Prakteknya setelah peneliti mendapatkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi, data ditranskripsikan berupa tulisan dalam bentuk tabel perinforman. Selanjutnya, data diberi label atau kode yang sejenis. Data yang telah diberi label yang penting dikelompokkan sesuai tema yang sama.

2. Presentasi Data (*data display*)

Apabila data telah dikondensasi maka data dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat. Data yang sudah dikelompokkan sesuai tema yang sejenis kemudian di naratifkan.

3. Penarikan Kesimpulan /Validasi (conclusion drawing /verification)

Tahapan ini ialah menarik dan menkonfirmasikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang telah diambil mungkin bersifat sementara jika bukti lemah dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti yang lebih kuat maka peneliti akan mencari data untuk memperkuat data sebelumnya. Akan tetapi bila kesimpulan pertama terbukti valid dan kuat, maka kesimpulan dapat diandalkan. Pada langkah ini penulis membuat kesimpulan mengenai implementasi metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa berdasarkan data yang telah dinaratifkan.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Hasil data perlu dicek keabsahannya untuk memastikan data yang telah dikumpulkan di lapangan benar dan dapat dipercaya bahwa data tersebut relevan dengan masalah yang diteliti. Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Wiliam Wiersma, triangulasi adalah pegujian kredibilitas informasi yang diperoleh peneliti melalui pengecekan informasi dengan membandingkan dari berbagai sumber, cara dan waktu sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya bias / kecurigaan.⁵² Peneliti

⁵² Ibid, hlm 183

menggunakan tiga triangulasi, sebab tidak ada pengumpulan data tunggal yang sangat cocok dan sempurna.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah cara yang dilakukan untuk mengetahui kredibilitas informasi dengan membandingkan berbagai sumber. Penelitian ini mengambil beberapa sumber, antara lain: guru IPS dan siswa kelas VII yang dianggap mampu menjawab permasalahan penelitian. Informasi yang diperoleh dideskripsikan, dikategorisasikan menjadi pendapat yang sama, pendapat yang berbeda serta pendapat yang spesifik dari kedua sumber informasi tersebut. Kemudian informasi dianalisis untuk memperoleh kesimpulan yang kemudian dimintakan kesepakatan (member check) dari kedua sumber informasi tersebut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan berbagai teknik. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk mendapatkan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data wawancara akan dicocokkan dengan data yang telah didapatkan peneliti ketika observasi dan didukung oleh data dokumentasi.

H. Prosedur Penelitian

Adapun di bawah ini merupakan penjabaran prosedur penelitian yakni sebagai berikut:

- a. Pra penelitian. Peneliti melakukan penyusunan proposal penelitian.
- b. Pelaksanaan penelitian. Peneliti menelaah data dengan menyiapkan pedoman wawancara.

- c. Pengelolaan data. Peneliti melakukan transkrip wawancara, reduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan.
- d. Final data. Peneliti melakukan penyusunan laporan hasil penelitian

BAB IV
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTsN Kota Batu

Nama Madrasah	: Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu
Alamat	: Jl. Pronoyudo, kel. Dadaprejo, kec. Junrejo Kota Batu
Telepon/Fax	: (0341) 531400
NSM	: 121135790001
NPSM	: 20536872
Tahun Didirikan	: 2004
Penetapan penegerian	: 2009
Email	: mtsnegeribatu@gmail.com
Web	: https://mtsnkotabatu.sch.id/main
Youtube	: MTs Negeri Kota Batu
Facebook	: MTs Negeri Kota Batu
Instagram	: mtsnkotabatu
Twitter/X	: mtsnbatu
Tiktok	: mtsnkotabatu
Luas tanah	: 5.080 m ²

Luas bangunan : 1850 m²⁵³

2. Latar Belakang Berdirinya MTsN Kota Batu

MTsN Kota Batu didirikan sebagai jawaban atas kebutuhan masyarakat pada tahun 2004, atas prakarsa Walikota, Wakil Walikota, dan tokoh masyarakat setempat. Tujuannya adalah menjadi sekolah Islam terpadu yang mencakup tingkat SD (MIN), SMP (MTsN), dan SMA (MAN). Karena MAN sudah ada, maka fokus awal adalah pendirian MIN dan MTsN. Sekolah ini awalnya bernama “MTs Persiapan Negara” dan mulai beroperasi pada tahun ajaran 2004/2005. Persetujuan resmi diperoleh melalui Surat Keputusan Nomor Kw.13.4/4/PP.03.2/2580/SKP/2004 tanggal 5 November 2004, dengan Nomor Statistik Madrasah (NSM) yang ditetapkan pada saat pendirian (212357902135) dan setelah pemutakhiran (121135790001).

Sebelum menjadi MTsN Negeri Kota Batu, sekolah ini dikelola oleh Yayasan Pendidikan Al-Ikhlas di Jalan Sultan Agung No. 7 (Telpon (0341) 512123). Periode ini merupakan tahap persiapan pendirian MTsN yang dikelola pemerintah. Saat ini MTsN Negeri Kota Batu terletak di Jalan Pronoyudo, 23 Desa Dadaprejo, Kecamatan Junrejo. Lokasi baru ini menawarkan lingkungan pegunungan yang indah dengan udara segar dan komunitas keagamaan yang mendukung, ideal untuk pendidikan Islam.

MTsN Kota Batu diresmikan pada tanggal 2 April 2009, setelah hampir lima tahun beroperasi dan mengatasi tantangan. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 48 Tahun 2009 mengukuhkan pendirian tersebut. Upacara di lokasi MTsN (Jl. Pronayudo, Desa Dadaprejo, Kecamatan Junrejo) menandai kesempatan tersebut yang dihadiri oleh

⁵³ Kementerian Agama, *Profile MTsN Kota Batu*

(<https://appmadrasah.kemenag.go.id/web/profile?nsm=121135790001&provinsi=35&kota=3579>), diakses 19 Desember 2024 jam 08.00)

Kepala Departemen Agama Provinsi Jawa Timur, Walikota Kota Batu, dan jajarannya. Upacara tersebut juga dimeriahkan dengan pelantikan Kepala Madrasah dan Kepala Tata Usaha, serta finalisasi peralihan ke Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu, Kota Batu.

MTsN Kota Batu mengalami pertumbuhan penerimaan siswa yang stabil. Dari 90 siswa pada tahun ajaran 2004/2005, jumlahnya meningkat menjadi 163 pada tahun 2005/2006 dan 187 pada tahun 2006/2007. Pada tahun 2007/2008, dengan jumlah pendaftar sebanyak 327 orang, pihak sekolah menerima 163 siswa, dengan mengutamakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Pada tahun 2012/2013, penerimaan mencapai 257 dari 596 pelamar. Sebagai satu-satunya MTsN Negeri di Kota Batu yang berada di bawah Kementerian Agama, sekolah ini terus berupaya memperbaiki untuk menjadi madrasah unggul yang mampu bersaing secara efektif dengan lembaga lain⁵⁴

3. Visi MTsN Kota Batu

“Terwujudnya Madrasah Riset yang Religius, Unggul, Kompetitif dan Berwawasan Lingkungan” Adapun indeksinya yakni:

- 1) Terwujudnya tradisi akademik yang berwawasan ilmiah melalui kegiatan penelitian
- 2) Terwujudnya sikap religius beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dalam aktivitas hidup sehari-hari.
- 3) Terwujudnya pengembangan kurikulum madrasah unggulan yang menerapkan pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif.

⁵⁴ MTSN Kota Batu, *MTsN Kota batu The Research School Smart and Religius* (<https://home.mtsnkotabatu.sch.id/>, diakses 19 Desember 2024 jam 08.20)

- 4) Terwujudnya semangat berprestasi dan berdaya saing bidang akademik dan non-akademik.
- 5) Terwujudnya sikap peduli dan berbudaya lingkungan yang melaksanakan upaya pelestarian lingkungan⁵⁵

4. Misi MTsN Kota Batu

Untuk mencapai visi di atas, maka madrasah kami memiliki misi:

- 2) Menumbuhkan sikap dan amaliah keagamaan Islam untuk membentuk insan berakhlaqul karimah.
- 3) Melaksanakan pembelajaran kreatif dan inovatif berbasis riset untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.
- 4) Menumbuhkan semangat berprestasi, kritis dan kompetitif dibidang akademik dan non akademik.
- 5) Memantapkan kegiatan ekstra-kurikuler untuk pengembangan bakat, senibudaya dan olahraga.
- 6) Mewujudkan lingkungan pendidikan berwawasan ilmiah, bersih, sehat, kondusi, dan berbudaya.
- 7) Meningkatkan peran stakeholders dalam pengembangan madrasah riset dan berstandar nasional pendidikan⁵⁶

5. Tujuan MTsN Kota Batu

⁵⁵ ibid

⁵⁶ ibid

Adapun tujuan dan sasaran target secara lebih rinci dari MTs Negeri tahun 2021-2024 adalah sebagai berikut:

- 1) Terlaksananya pengembangan Kurikulum yang berbasis riset dan adiwiyata yang meliputi 8 standar pendidikan
- 2) Terlaksananya pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif dengan pendekatan scientific
- 3) Terintegrasinya kemampuan riset dan budaya lingkungan hidup dalam proses pembelajaran
- 4) Tercapainya prestasi dalam kompetisi akademik dan non akademik tingkat regional dan nasional
- 5) Peningkatan kualitas sikap dan amaliah keagamaan Islam warga Madrasah lebih dari 95%
- 6) Peningkatan guru yang melaksanakan pembelajaran kontekstual dan melakukan PTK lebih dari 75 %
- 7) Peningkatan skor Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dengan target mencapai KKM.
- 8) Peserta didik memiliki minat, bakat dan kemampuan terhadap Bahasa Arab dan Inggris 85 %, di atas KKM dan mampu berkomunikasi dengan 2 bahasa tersebut.
- 9) Peningkatan kehadiran Peserta didik, Guru dan Karyawan lebih dari 95 %
- 10) Memiliki tim bidang Olimpiade, Tahfidz, Riset, Olahraga dan Kesenian yang mampu berkompetisi di tingkat regional dan nasional.
- 11) Penambahan kemampuan hafalan al-Qur'an peserta didik minimal 3 Juz pada Kelas Tahfidz.

- 12) Tercapainya budaya meneliti pada pembelajaran riset kelas 7 dan 8 yang menghasilkan karya ilmiah.
- 13) Peserta didik mampu berkompetisi di bidang ekstrakurikuler tingkat regional dan nasional.
- 14) Tercapainya proses pembelajaran di ma'had yang berorientasi pada tafaqquh fiddien
- 15) Kecintaan warga madrasah terhadap buku lebih dari 80%
- 16) Terlaksananya pembiasaan 5 S - 1 P (Salam, Salim, Senyum, Sapa, Santun, dan Peduli Lingkungan)
- 17) Terlaksananya pembelajaran dan pengembangan diri yang terintegrasi dengan P4GN (Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba)
- 18) Tercapainya kepedulian warga madrasah terhadap lingkungan pendidikan yang bersih, sehat dan nyaman⁵⁷

6. Data Perangkat MTsN Kota Batu

a. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Berdasarkan wawancara dan dokumentasi yang telah dilaksanakan peneliti ditemukan bahwa total pendidik dan tenaga kependidikan MTsN Kota Batu terdapat kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, kepala tata usaha, bendahara DIPA, 35 guru ASN, 20 guru non ASN staf TU, staf tata usaha bagian persuratan dan kepegawaian, staf 56 tata usaha bagian umum, satpam, pustakawan,

⁵⁷ ibid

3 petugas kebersihan dan kerumahtanggaan, staf TU bagian kurikulum, staf humas, staf TU keuangan komite, dan 2 penjaga malam.

b. Data Siswa dan Rombongan Belajar

Siswa merupakan komponen penting dalam lembaga madrasah sebagai subjek pendidikan. Berikut paparan data siswa di MTsN Kota Batu:

Tabel 4. 1: Data Siswa

No.	Kelas	Jumlah Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Total
			L	P	
1	VII	10	118	198	316
2	VIII	10	146	182	328
3	IX	10	119	193	312
Jumlah		30	383	573	956

7. Struktur Organisasi Madrasah

a) MTsN Kota Batu memiliki struktur organisasi yang sama dengan struktur lembaga pendidikan lainnya, yaitu adanya pemimpin yang menjabat sebagai kepala madrasah yaitu Bapak Buasim, S.Pd, M.Pd, dengan membawahi langsung kepala tata usaha yaitu Bapak Abdul Manab, S.E, M.M dan beberapa waka kurikulum oleh Ibu Umroh Mahfudhoh, M.Pd, waka kesiswaan oleh Achmad Imam Sofi'i, S.Pd, waka Humas oleh Ibu Dra. Dewi Khoiriyah, waka sarana dan prasarana oleh Agus Sholikhin, S.Ag, M.Pd, kepala Ma'had oleh Bapak Abdul Mu'is, S.Si, M.Pd, dan beberapa wali kelas serta BK.⁵⁸

B. Hasil Penelitian

⁵⁸ ibid

Hasil data merupakan upaya menunjukkan data yang disajikan oleh peneliti. Hasil penelitian ini akan dipaparkan hasil temuan yang peneliti dapatkan di lapangan untuk menjawab dua fokus penelitian yang sudah dituliskan sebelumnya, yakni: 1) Perencanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS, 2) Pelaksanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS, 3) Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS.

Hasil penelitian peneliti peroleh melalui tiga cara yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan utama berasal dari siswa kelas VIII MTsN Kota Batu dan guru yang mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Wawancara dilakukan dengan teknik teknik purposive sampling yakni terdapat 5 narasumber kunci yang dilakukan di MTsN Kota Batu. Narasumber yang berhasil peneliti wawancarai dengan inisial yakni sebagai berikut: Bapak Alex, SSY, KYP, ZKS, dan GST.

1. Perencanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS

Perencanaan pembelajaran merupakan hal pertama yang harus dilakukan pendidik sebelum memulai pembelajaran. Perencanaan menjadi kunci keberhasilan proses belajar-mengajar yang harus dipersiapkan guru yang akan memberikan hasil akhir yang baik. Persiapan yang baik diperlukan untuk kesiapan saat melakukan proses belajar mengajar. Seperti yang dilakukan oleh Pak Alek selaku pendidik mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial kelas VII H sebelum melaksanakan pembelajaran didalam kelas yakni dengan menyiapkan modul ajar dan menyiapkan alat dan bahan.

1) Guru Menyiapkan Modul Ajar

Sebelum memulai pembelajaran, guru menyiapkan modul ajar, sesuai dengan wawancara Bapak Alex bahwa sebelum memulai pembelajaran diharuskan membuat modul ajar.

“Tentu saja membuat RPP atau modul ajar dalam Kurmer mbak yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku “

Hal tersebut didukung hasil observasi, bahwa guru menyiapkan modul ajar yang sesuai dengan kaidah. Modul ajar yang digunakan Pak Alex mengandung tiga komponen yaitu: 1) Informasi umum menjelaskan identitas: penulis modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, dan target peserta didik; 2) Komponen inti menjelaskan: tujuan, pertanyaan pemantik, kegiatan, assesmen, refleksi peserta didik dan pendidik. 3) Komponen lampiran menjelaskan bahan bacaan guru dan peserta didik. Berikut modul ajar yang digunakan oleh Pak Alex dengan menggunakan metode *Gallery Walk*

MODUL AJAR	
INFORMASI UMUM	
IDENTITAS	Penyusun : Alex Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. Instansi : MTsN Kota Batu Tahun penyusunan : 2024 Mata Pelajaran : IPS Fase : D Kelas/Semester : VII/II Tema 04 : Pemberdayaan Masyarakat Sub Tema : Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi Capaian pembelajaran: Peserta didik mampu menganalisis perkembangan ekonomi di era digital Alokasi Waktu : 2 x 2 JP
KOMPETENSI AWAL	
Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu memaparkan permasalahan sosial budaya di Indonesia dan ditunjukkan tempat mereka tinggal	
PROFIL PELAJAR PANGCAJEA	
a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia b. Bergotong Royong c. Berakhlak Kritis d. Kreatif	
SARANA DAN PRASARANA	
Projektor, Laptop, Video tentang Jual Beli, Hp, Jaringan Internet, Papan Tulis, Spidol, Kertas Gamber, Papan, Buku Siswa Mapel IPS, Ruang Kelas	
MODEL PEMBELAJARAN	
Model Gallery Walk	
KOMPONEN INTI	
Tujuan Kegiatan Pembelajaran	a. Melalui kegiatan model pembelajaran Gallery Walk, peserta didik dapat memahami konsep uang sebagai alat pembayaran yang sah b. Melalui kegiatan model pembelajaran Gallery Walk, peserta didik dapat menentukan jenis-jenis uang c. Melalui kegiatan model pembelajaran Gallery Walk, peserta didik dapat memahami konsep pendapatan d. Melalui kegiatan model pembelajaran Gallery Walk, peserta didik dapat menjelaskan perbedaan tabungan dan investasi
Pemahaman Bermakna	Dengan mengetahui konsep keuangan, peserta didik akan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konsep dasar keuangan, termasuk uang, pendapatan, tabungan, dan investasi. Peserta didik akan mengembangkan keterampilan praktis dalam mengelola keuangan pribadi. Serta peserta didik akan dikembangkan dalam kemampuan pemikiran
Refleksi	1. Keterampilan : Keterampilan membuat produk 2. Pengetahuan kognitif : Kemampuan menjawab soal (terlampir)
Lampiran	Pemberdayaan Masyarakat Pemberdayaan masyarakat memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan sosial budaya yang ada di Indonesia. Berikut adalah beberapa langkah dan faktor penting dalam pemberdayaan masyarakat: 1. Uang Uang menjadi salah satu faktor penting dalam pemberdayaan masyarakat. Akses terhadap pelayanan perbankan dan inklusi keuangan dapat membantu masyarakat untuk mengelola keuangan, berinvestasi, dan memperoleh akses terhadap pembiayaan yang lebih baik. Di Indonesia berdasarkan lembaga pembuatnya, uang dibedakan menjadi dua yaitu uang kartal dan uang giral. Uang kartal yaitu uang logam dan kertas yang diterbitkan oleh pemerintah. Sedangkan uang giral merupakan deposito atau simpanan di bank yang dapat diambil melalui cek, giro, atau surat perintah pembayaran lain yang sah. 2. Pendapatan Manusia membutuhkan uang untuk memenuhi kebutuhannya. Melakukan suatu pekerjaan atau menyediakan faktor produksi merupakan langkah yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pendapatan berupa uang. Pendapatan merupakan hasil/dalam satuan uang yang diperoleh individu atau perusahaan atas kegiatan yang dilakukannya. Pendapatan setiap orang berbeda tergantung jenis pekerjaan yang dilakukannya. Pendapatan yang didapat seseorang dikalori dengan baik sesuai prioritas kebutuhannya. Jumlah pendapatan yang diperoleh tidak menentukan cukup tidaknya pendapatan tersebut untuk memenuhi kebutuhan seseorang. Seseorang dengan pendapat besar belum tentu dapat memenuhi semua kebutuhannya karena pengelolaan yang kurang baik. Sebaliknya, pendapatan yang kecil dapat memenuhi kebutuhan seseorang selama mampu mengelolanya dengan baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku konsumsi adalah besar kecilnya pendapatan. Seseorang dengan pendapatan yang sedikit akan menggunakan sebagian besar pendapatannya untuk membeli makanan sedangkan semakin besar pendapatan seseorang maka persentase pendapatan yang digunakan untuk kegiatan konsumsi
Kritis dalam mengambil keputusan keuangan	Pertanyaan Pemantik Setelah melihat video tersebut, apa yang digunakan tokoh untuk memenuhi kebutuhannya? Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1 <ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Memberi salam kepada siswa Memeriksa kesiapan kelas dan siswa Mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik mengamati tayangan video tentang materi yang dibahas Guru dan peserta didik saling tanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan Menjelaskan tata cara penerapan Metode Gallery Walk Membagi siswa menjadi empat kelompok Setelah membagi kelompok, guru menjelaskan tugas setiap kelompok Membagikan tugas berupa materi ajar pada setiap kelompok untuk dipelajari dan dibahas oleh setiap kelompok dengan mengumpulkan berbagai informasi dari buku, hp, dll. Memberi kesempatan kepada setiap kelompok membuat produk berupa poster yang nantinya akan di gallerykan Mengawasi dan mengarahkan setiap kelompok membuat gallery Penutup <ol style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan tugas belajar siswa untuk pertemuan berikutnya Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam Pertemuan 2 <ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Memberi salam kepada siswa Memeriksa kesiapan kelas dan siswa Mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> Memberi waktu siswa mempersiapkan produk yang akan di gallerykan Guru memintakan setiap kelompok bergiliran mempresentasikan produknya Kelompok lain diberi kesempatan untuk menambahkan materi, bertanya dan berdebat Peserta didik kembali ke tempat duduknya masing-masing Peserta didik mengerjakan soal yang telah disiapkan oleh Guru Penutup <ol style="list-style-type: none"> Memberi apresiasi dan pujian setiap kelompok Berama murid, guru melakukan penyimpulan dan refleksi pengalaman belajar Guru menjelaskan rencana pertemuan berikutnya Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam Asesmen Penilaian <ul style="list-style-type: none"> a. Asesmen sumatif
Refleksi	semakin kecil dan mengalkannya dalam bentuk tabungan. Hubungan antara pendapatan dan perilaku konsumsi ini dikenal sebagai Hukum Engel. Hukum Engel menyatakan bahwa: "Semakin kecil pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk konsumsi. Begitu pula sebaliknya, semakin besar pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk tabungan". Pendapatan seseorang dapat digunakan untuk melakukan konsumsi maupun ditumpukan dalam bentuk tabungan. Sehingga besarnya pendapatan akan sama dengan besarnya konsumsi ditambah dengan tabungan. Keynes menyatakan bahwa: "Setiap pertambahan pendapatan akan menyebabkan per tambahan konsumsi dan pertambahan tabungan". 3. Tabungan Tabungan merupakan simpanan yang bersal dari pendapatan, berupa uang yang belum atau tidak digunakan untuk keperluan sehari-hari atau keperluan lain. Saat ini masyarakat lebih sering menabung di bank. Tren menabung di rumah mulai berganti karena lebih berorientasi pada pencarian maupun bencana alam. Menabung di bank dipilih karena lebih aman terlebih lagi sudah banyak bank yang terdaftar pada Lembaga Penjamin Simpanan (LPS). LPS berfungsi sebagai penjamin keamanan tabungan nasabah hingga 2 milyar. Ada beberapa manfaat seseorang menabung yaitu: a. Melatih gaya hidup hemat b. Uang tersedia untuk hal mendesak c. Meminimalkan hutang 4. Investasi Investasi adalah salah satu cara untuk mengembangkan perekonomian masyarakat. Mendorong masyarakat untuk berinvestasi dalam sektor yang berpotensi menghasilkan pendapatan dan memperluas kesempatan kerja dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Adapun contoh: Saham, obligasi, reksadana, dan investasi emas. Namun, perlu diingat bahwa memiliki instrumen investasi juga perlu beberapa pertimbangan karena banyak investasi bodong yang merugikan masyarakat. Ada beberapa tawaran investasi yang perlu dihindari oleh masyarakat yaitu: a. Imbalan hasil investasi terlalu tinggi dengan waktu yang singkat b. Sedikit informasi atau bahkan tidak ada mengenai perusahaan investasi yang dipilih c. Investor seringkali diminta mencari orang lain untuk bergabung d. Tidak jelas jenis usaha yang dijalankan e. Biasanya dipromosikan oleh tokoh masyarakat atau artis untuk menarik investor

Gambar 4. 1: Modul Ajar

2) Guru Menyiapkan Alat dan Bahan

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti.

Pendidik menyiapkan bahan yang utama sebelum pelaksanaan metode

pembelajaran, yaitu kertas. Kertas ini yang akan digunakan oleh siswa untuk menuangkan hasil diskusinya dalam bentuk gambar. Hal ini dilakukan agar pembelajaran efisien. Pak Alex mengatakan:

“kemudian saya siapkan alat dan bahan yang pokok, seperti kertas yang akan digunakan siswa untuk menuangkan gagasannya sehingga pembelajaran bisa efisien (siswa tidak bingung keluar kelas untuk membeli perlengkapan pembuatan karya)”

Lebih lanjut beliau menambahkan:

“biasanya saya akan menyampaikan kepada dipembelajaran sebelumnya agar siswa belajar materi selanjutnya dan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, ketika akan membuat karya sehingga siswa punya gambaran materi yang akan dibahas.”

2. Pelaksanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS

Guru memiliki peranan yang sangat besar bagi perkembangan keterampilan siswanya, salah satunya dalam hal keterampilan kreativitas. Hal tersebut membuat para guru melakukan berbagai macam cara guna meningkatkan kemampuan kreativitas siswa, salah satunya dengan menggunakan metode yang sesuai. Peneliti melakukan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi guna memperoleh data dari upaya guru dalam meningkatkan keterampilan kreativitas siswa. Keterampilan kreativitas siswa yang muncul di kelas VII H menggunakan teori Guilford dengan 4 indikator yakni sebagai berikut:

1) *Fluency of thinking* atau kelancaran berfikir

Penggunaan metode *Gallery Walk* dapat melatih kelancaran berfikir siswa.

Hal ini terlihat ketika siswa dapat menyatakan pendapat tanpa malu-malu

selama pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Pak Alex sebagai guru IPS di kelas VII H

“Ketika saya mengajukan pertanyaan kepada siswa random di penghujung pembelajaran siswa dapat menjawabnya dengan baik”

Selain itu, kelancaran berfikir juga dapat terlihat ketika siswa sering mengajukan pertanyaan yang berbobot. Hal ini sejalan dengan pernyataan siswa inisial GSF

“Waktu presentasi antar kelompok pertanyaan nya itu sesuai dengan pembahasan”

Ia menambahkan

“Kebanyakan sih gak ada yang malu kak kita saling diskusi kalau ada yang gak paham ya tanya kalau gak ada yang faham kita tanya ke pak guru”

Artinya siswa mampu menyatakan pendapat dan mengajukan pertanyaan yang berbobot tanpa merasa malu.

2) *Flexibility* atau keluwesan berpikir

Keluwesan berfikir bercirikan siswa dapat memberikan banyak gagasan dan usul terhadap permasalahan yang dihadapinya sehingga siswa memiliki daya imajinasi yang kuat selama pembuatan produk. Siswa kelas VII H pada pembelajaran IPS dengan mengimplementasikan metode *Gallery Walk* dapat menunjukkan ciri tersebut, sesuai dengan perkataan KYP

“kak kan kita ada banyak usulan jadi kita tentuin yang terbaik mana baru buat gambar”

Selain itu Pak Alex mengatakan

“mereka berdiskusi kemudian hasilnya dituangkan dalam bentuk karya yang antara satu kelompok dengan kelompok lain itu memiliki keunikan sendiri-sendiri”

3) *Elaboration* atau elaborasi

Kemampuan elaborasi siswa kelas VII H pada pembelajaran ditunjukkan dengan siswa mampu mengembangkan dan memperinci produk dengan baik dan benar. Hal ini diungkapkan oleh Pak Alex

“siswa membuat karya yang memuat segala hasil diskusinya”

Selain itu siswa dengan inisial KYP berpendapat

“Waktu diskusi masing-masing kelompok kita saling mengeluarkan ide jadi kita bisa saling melengkapi dan jadilah gambar yang bagus dan penjelasan yang rinci”

Siswa dengan inisial ZKS juga mendukung pendapat Pak Alex dan KYP bahwasannya ketika diskusi mereka melakukannya dengan berbagai cara sehingga mereka mampu mengembangkan dan memperinci produk

“ketika kita diskusi itu benar-bener serius kalau ada kesulitan kita tanya guru atau cari di lab. Computer atau enggak kita cari di hp waktu diskusi di rumah lewat wa, kemarin juga pak guru suruh kita bawa hp. Jadi waktu pelajaran pak alex boleh pakai hp tapi pas pelajaran lain hpnya dikumpulkan didepan, dikotak penyimpanan hp.”

4) *Originality* atau keaslian

Siswa kelas VII H pada pembelajaran dengan metode *Gallery Walk* mampu menghasilkan produk yang unik. Hal ini dipaparkan oleh siswa inisial KYP

“Kelompok saya membuat karya yang unik kak. Di gambar kelompok saya itu selain ada gambarnya juga ada penjelasan yang rinci dan ada contohnya jadi nanti teman-teman bisa tertarik”

Pernyataan KYP didukung dengan pernyataan GSF

“Iya kami ingin menampilkan karya yang bagus jadi ya kita berusaha lebih bagus dari yang lain”

Selain untuk mengembangkan keterampilan kreativitas siswa. Guru menggunakan metode *Gallery Walk* juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana siswa

khususnya kelas VII H tidak mendapatkan nilai yang memenuhi standar KKM yang ada. Setelah dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi, Guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode *Gallery Walk*. Berikut pemaparan Pak Alex sebagai guru IPS di kelas VII H:

“Iya lumayan mbak kebanyakan siswa mendapatkan nilai diatas KKM, kemarin kalau gak salah cuma ada satu siswa yang tidak mendapatkan nilai yang sesuai KKM. Kalau sebelumnya ada banyak siswa nilainya dibawah KKM”

Lebih lanjut beliau menambahkan bahwa metode ini dapat memudahkan pemahaman siswa akan materi yang dibahas. Hal ini tentu berdampak baik terhadap hasil belajar kognitif siswa.

“Selain itu, saya juga menunjuk siswa secara random untuk menerangkan hasil pemahaman siswa terkait dengan presentasi karya teman-temannya atau hasil diskusi kelompoknya sendiri.”

Sejalan dengan pernyataan Pak Alex, siswa KYP setuju bahwa *Gallery Walk* memedahkan mereka mendapatkan nilai yang sesuai standar KKM bahkan diatas KKM.

“Lumayan kak aku dapat nilai yang bagus, kalau biasanya itu aku dapat nilai 8 tapi ini bisa dapat nilai 9”

Tidak hanya siswa inisial KYP yang merasakan manfaat penggunaan metode *Gallery Walk*, siswa GSF dan ZKS berpendapat:

“Iya kak aku dapet nilai yang bagus”
“saya juga dapet nilai bagus”

Penilaian kognitif siswa diambil dengan cara guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dibahas secara bersama-sama dengan menggunakan bantuan aplikasi Quizizz. Quizizz dinilai dapat membuat soal menjadi interaktif. Sebagaimana yang disampaikan oleh Pak Alex

“Saya membuat soal di quizizz kemudian saya bagikan lewat wa grup agar mereka mengerjakannya. Saya lihat hasil mereka cukup memuaskan”

Selanjutnya beliau menambahkan

“Menurut saya di quizizz itu menarik ya sehingga siswa tertarik dan tetap fokus dalam mengerjakan soal”

Berdasarkan pemaparan diatas diketahui bahwa 4 indikator kreativitas menurut Guilford sudah hampir semua terpenuhi, namun masih ada siswa yang masih mengalami kesulitan mengembangkan keterampilan kreativitasnya dikarenakan komunikasi yang kurang baik antar anggota. Selain itu hasil belajar siswa kelas VII H pada pembelajaran IPS mengalami kenaikan dari pada pembelajaran sebelumnya. Banyak siswa yang nilainya memenuhi standart KKM bahkan diatas KKM. Hal ini salah satunya dikarenakan pendidik menggunakan metode *Gallery Walk*. Adapun berikut ini lngkah-langkah yang digunakan Pak Alex dalam menerapkan pembelajaran dengan metode *Gallery Walk*:

1. Guru menentukan topik yang akan dibahas

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan seperti: mengucapkan salam, berdo'a, mengabsen siswa, memberikan motivasi belajar, apresiasi untuk menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas, dan memaparkan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru akan menyampaikan topik materi yang akan dibahas. Guru akan sedikit memberikan gambaran keseruluhan materi agar memudahkan siswa menyelesaikan tugas yang diberikan. Narasumber Pak alex berkata:

“saya memberikan gambaran mengenai keseluruhan materi yang akan dibahas sehingga siswa sedikit banyaknya tau akan permasalahan yang didapatkannya”

2. Siswa dibagi beberapa kelompok sesuai jumlah topic pembahasan

Setelah menyampaikan topik materi yang akan dibahas, guru akan membagi keseluruhan siswa dengan jumlah topik materi yang telah ditentukan. Sesuai dengan pernyataan Pak Alex selagu guru IPS kelas VII H:

“Jadi ketika pembuatan RPP sudah saya perhitungkan jumlah materi yang akan dibahas dan jumlah siswa dalam kelas”

Beliau menambahkan, pembagian kelompok dilakukan secara acak agar setiap kelompok tingkat kecerdasan siswa dapat beragam.

“saya membaginya secara acak dengan cara berhitung sesuai dengan jumlah pembahasan materi. Hal ini saya lakukan agar dalam satu kelompok kemampuan siswa itu bisa bervariasi (ada yang pintar, sedang, kurang)”

Adapun pembagian materi dilakukan dengan guru akan membuat gulungan kertas yang berisi topik materi yang harus didiskusikan. Kemudian siswa akan melakukan permainan hompimpa. Siswa yang memenangkan permainan berhak memilih gulungan kertas terlebih dahulu. Pak Alex berkata:

“Agar adil saya menulis setiap topik materi dalam kertas kemudian perwakilan kelompok maju untuk melakukan hompimpa. Siswa yang menang berhak mengambil kertas terlebih dahulu.”

3. Siswa diberi kertas dan diperintahkan membuat produk yang sesuai dengan topic yang didapatkan secara bersama-sama dalam setiap kelompok.

Setelah setiap kelompok mengetahui topik materi yang mereka dapatkan, guru membagikan kertas seluruh kelompok kemudian memerintahkan siswa membuat karya berupa gambar yang berhubungan dengan hasil diskusi masing-masing kelompok. Setiap siswa harus berkontribusi menyampaikan gagasan-

gagasan atau ide-ide yang sesuai dengan materi. Apabila dalam diskusi terdapat kendala, siswa dapat meminta bantuan guru atau memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mengatasinya. Sesuai dengan penuturan Pak Alex:

“Setelah siswa berkelompok sesuai dengan pembagian siswa kan saling menyampaikan pengetahuan dan pengalamannya mengenai materi yang didapatkan sehingga ketika diskusi antara satu dengan lain akan saling melengkapi dan mengoreksi pemahaman materi yang didapatkannya kemudian mereka membuat karya yang berhubungan dengan hasil diskusinya.”

Beliau menambahkan

“Saya memantau dari kejauhan apabila ada kendala atau kepasifan dalam kelompok tersebut akan saya datangi dan saya juga berkeliling disetiap kelompok”

4. Siswa menempelkan hasil produknya di tempat yang telah ditentukan

Setelah semua kelompok menyelesaikan hasil kerjanya sesuai waktu yang telah ditentukan. Guru akan memerintahkan siswa menempelkan karyanya di tempat yang telah ditentukan oleh guru.

5. Guru memerintahkan siswa berjalan mengamati hasil karya setiap kelompok

Ketika seluruh kelompok sudah menempelkan karyanya di tempat yang telah ditentukan. Guru memandu siswa supaya berkeliling melihat satu persatu karya dari kelompok lain.

6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil produknya dan menjawab feedback dari kelompok lain

Sesudah siswa saling melihat karya yang telah dipajang, guru memandu jalannya presentasi untuk memerintahkan setiap kelompok mempresentasikan karyanya secara bergantian. Hal ini sesuai dengan observasi dan wawancara kepada pak Alex

“Iya mbak ketika karya sudah dipajang, setiap kelompok akan maju mempresentasikan karyanya dan siswa saya suruh untuk mencatat poin-poin pentingnya.”

Apabila ketika presentasi dilakukan, guru mempersilahkan siswa dari kelompok lain untuk memberi tambahan gagasan atau memberikan pertanyaan.

Pak alex mengutarakan:

“Apabila ada pembahasan yang tidak dimengerti atau adanya perbedaan pendapat bisa mengajukan pertanyaan”

7. Apabila saat diskusi terdapat kesalahan guru akan mengklarifikasinya kemudian menyimpulkan pembelajaran.

Ketika kegiatan diskusi berlangsung, jika ada penjelasan yang kurang tepat maka guru akan membantu membenarkannya di akhir kegiatan bersamaan dengan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas. Sebagaiman penjelasan

Pak Alex:

“Iya mbak, lebih ke merangkum keseluruhan materi secara bersama-sama dan walaupun ada penjelasan siswa yang kurang tepat juga saya klarifikasi.”

Beliau menambahkan juga bahwa ketika ada pertanyaan yang tidak bisa dijawab ketika kegiatan diskusi guru akan memberi kesempatan kepada siswa lain untuk menjawabnya. Dan jika tidak ada yang bisa menjawab, guru akan membantu menjawab pertanyaan tersebut.

“Biasanya saya menawarkan kepada siswa lain (siapa saja) adakah yang bisa menjawab pertanyaan temannya. Walaupun mentok tidak ada baru saya bantu.”

3. Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS

Penerapan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pasti akan ditemukan kondisi-kondisi yang mendukung dan menghambat keberhasilan pembelajaran.

a) Faktor Pendukung

1. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sangat berperan penting dalam memenuhi kebutuhan kegiatan belajar mengajar peserta didik. Adanya sarana dan prasarana di dalam madrasah akan mendukung pelaksanaan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sarana dan prasarana di MTsN Kota Batu tergolong lengkap. Hal ini terlihat adanya perpustakaan dengan koleksi buku yang beragam jenisnya, lab. komputer dengan jaringan yang lancar, ditambah di setiap kelas sudah terdapat LCD proyektor yang memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Dan pihak madrasah mengizinkan siswa membawa handphone atau laptop ketika dibutuhkan saat pelajaran.

Bapak Alex selaku pendidik kelas VII H menyatakan bahwa

“Alhamdulillah kami memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang lengkap mbak sehingga siswa dapat memanfaatkan hal itu, misal mereka butuh tambahan informasi bisa perwakilan siswa ke lab. komputer atau bisa ke perpustakaan, disana kami sudah memiliki buku pembelajaran yang cukup lengkap ada buku-buku ilmiah, dan disini setiap lantai pasti ada beberapa wifi”



Gambar 4. 2: Perpustakaan, Laboratorium komputer, Wifi

Sejalan dengan hal diatas, wawancara kepada siswa kelas VII H inisial ZKS berpendapat bahwa ketika ada kesulitan saat berdiskusi, maka anggota kelompok akan mencari pemahawan lewat internet di lab. komputer atau melalui handphone entah itu ketika pembelajaran berlangsung atau ketika dirumah membahas tugas yang telah diberikan.

“ketika kita diskusi itu bener-bener serius kalau ada kesulitan kita tanya guru atau cari di lab. komputer atau enggak kita cari di hp waktu diskusi di rumah lewat wa, kemarin juga pak guru suruh kita bawa hp. Jadi waktu pelajaran pak alex boleh pakai hp tapi pas pelajaran lain hpnya dikumpulkan didepan, dikotak penyimpanan hp”

Selain itu, sejalan dengan siswa ZKS, siswa inisial GSF berpendapat juga bahwasannya dengan adanya lab. computer memudahkan menyelesaikan tugas yang telah diberikan serta buku paket yang dimilikinya.

“kita cari informasi tambahan dari lab.komputer”
“kami mencari referensi-referensi dari internet dari buku paket juga”

Dari pernyataan diatas dapat kita ketahui bahwa sarana dan prasarana turut memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Adanya sarana dan prasarana berupa lab. komputer, perpustakaan, wifi dengan jaringan yang lancar, LCD proyektor, buku paket memudahkan mereka menjawab permasalahan-permasalahan ketika pembelajaran berlangsung selain itu juga mempermudah pendidik dalam penyampaian materi untuk memahamkan siswa.

2. Minat Belajar Siswa

Salah satu faktor pendukung berhasilnya tujuan pembelajaran yaitu siswa itu sendiri. Siswa akan tetap fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung sebab mereka merasa tertarik, senang dengan kegiatan belajarnya. Selama kegiatan pembelajaran siswa terlihat semangat sebab membuat dan melihat sebuah karya sesuatu yang menarik. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara kepada siswa kelas VII H inisial KYP:

“Menyenangkan karna kita disuruh buat karya ada hiburannya, gak cuma belajar, nah itu aku lebih mudah ingat penjelasannya temanku”

ZKS memperkuat pernyataan KYP yang mana dia menyatakan

“Lebih menarik kak dari pada kita dengerin penjelasan guru aja terus ngerjain tugas”

Turut juga siswa inisial GSF menambahkan

“Saya itu kalau ada gambar atau suara itu kayak mudah nyantol. Jadi kayak dikasih gambar kan terus dijelasin dan nulis poin-poin itu saya mudah paham”

Tentunya dengan itu semua akan berdampak baik akan perkembangan kemampuan siswa. Hal ini sesuai dengan penuturan Pak Alex yaitu

“Jadi tidak hanya keterampilan kreativitas saja namun juga keterampilan dalam berdiskusi/ berkomunikasi, bekerjasama dengan tamannya, siswa menjadi kritis ketika diskusi berlangsung, siswa menjadi semangat belajar atau merasa antusias karena mereka akan membuat sebuah karya, melihat karya kelompok-kelompok lainnya.”

b) Faktor Penghambat

1. Kurangnya Komunikasi yang Baik

Kegiatan diskusi dibutuhkan berbagai hal agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada, salah satunya ialah komunikasi yang baik. Komunikasi harus terjalin antar anggota kelompok satu dengan lainnya sehingga dapat memunculkan gagasan-gagasan yang unik dan memudahkan pemahaman antar sesama.

Seperti paparan siswa kelas VII H dengan inisial SSY karna komunikasi anantara sesama anggota kurang baik sehingga menghambat dalam pembuatan produk yang unik

“soalnya kan kita gak ngobrol jadi gambarnya itu seadanya”

Selain itu juga komunikasi yang kurang menjadikan siswa tidak memahami permasalahan yang didapatkan. Siswa cenderung memendam ide atau gagasan yang ada sehingga pengetahuan siswa kurang berkembang. Hal ini dipaparkan oleh SSY.

“tapi saya kurang paham sama materi kelompok saya”

Berbanding terbalik dengan siswa lainnya, ketika komunikasi antar kelompok lancar, siswa dapat memuncurkan karya yang unik. Siswa berinisial KYP berpendapat

“kami saling berdiskusi, kalau ada temen yang gak berdiskusi kami tanyaain jadinya dia mau ngutarain pendapatnya” sehingga *“kita saling mengeluarkan ide jadi kita bisa saling melengkapi dan jadilah gambar yang bagus dan penjelasan yang rinci”*

Pendapat yang sama dengan KYP, siswa dengan inisial ZKS bahwa dengan saling berkomunikasi memudahkan membuat karya yang cukup bagus sebab semua anggota saling mengutarakan idenya.

“Iya kak kan kita gak malu kalau tanya ke temen. Kita saling ngobrol biasa kak” sehingga *“Cukup bagus sih kak soalnya ada kelompok lain yang gambarnya bagus dan juga ada penjelasan yang rinci.”*

Selain itu terjalinnya komunikasi dengan sesama memudahkan pemahaman siswa. KYP mengungkapkan

“Karna saya udah paham penjelsannya teman-teman saya jadi saya mudah kasih contoh”

Dari paparan diatas dapat kita simpulkan bahwa ketika diskusi antar anggota harus bisa berkomunikasi yang baik. Komunikasi yang baik akan menjalin koordinasi yang baik sehingga tidak malu ketika berpendapat, mengembangkan pemahaman antar sesame sehingga mencapai tujuan atau memecahkan permasalahan yang ada.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS

Guru sebagai fasilitator menyiapkan atau menyusun perencanaan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka yang sudah ditetapkan yakni modul ajar. Hal tersebut dilakukan agar guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran sudah siap dan proses pembelajaran berjalan dengan lancar seperti tujuan yang diinginkan. Di mana dalam Kurikulum Merdeka, terdapat suatu konsep yang diartikan sebagai sarana, metode, dan pedoman pembelajaran yakni modul ajar. Modul ajar adalah perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis berlandaskan pada kurikulum yang sudah dijalankan dan tujuannya guna menggapai standar kompetensi yang sudah ditetapkan.⁵⁹

Maka dari itu setiap guru harus menyusun modul ajar secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien sehingga perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa dapat berkembang. Hal ini sudah sesuai dengan kegiatan guru MTsN Kota Batu pada pembelajaran IPS di kelas VII H yaitu menyiapkan modul ajar terlebih dahulu. Beliau menyiapkan model ajar sesuai dengan metode *Gallery Walk* dari media pembelajaran, materi pembelajaran, serta alat dan bahan sehingga ketika proses pembelajaran guru bisa mengatur waktu dengan baik dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup

⁵⁹ Ahmad Saefu et al., “Analisis Modul Ajar Berbasis Pendidikan Karakter,” *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 9, No. 3, Vol. 9, hlm 535

2. Siswa mampu memberikan banyak gugusan dan usul sehingga memiliki daya imajinasi yang kuat selama pembuatan produk. Meskipun beberapa siswa yang pasif harus di dorongan teman sekelompok yang menanyakan pendapatnya atau dorongan motivasi guru. Hal ini dikategorikan dalam keluwesan berpikir
3. Indikator elaborasi terlihat siswa kelas VII H pada pembelajaran IPS dengan metode *Gallery Walk* mampu yaitu kemampuan dalam memperkaya gagasan dan memperdalam detail-detail dari suatu objek atau gagasan sehingga menjadi lebih menarik
4. Siswa mampu menghasilkan produk yang unik. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa siswa VII H terindikasi kreatif dalam indikator originality atau keaslian.

Demikian itu membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa terbukti dengan hasil belajar kognitif siswa. Hampir keseluruhan mendapatkan nilai diatas KKM. Hal ini didukung dengan penelitian Conny bahwa faktor kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁶⁰ Jadi semakin dikembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa maka akan membantu siswa dalam mencapai keberhasilan belajar termasuk keberhasilan dalam hidup.

C. Faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa MTsN Kota Batu kelas VII pada pembelajaran IPS

a. Faktor Pendukung

1. Sarana dan Prasarana

⁶⁰ Kenedi, “”Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMPN 3 Rokan IV Koto”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, Vol. 3 No. 2, 2017, hlm 330

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu faktor pendukung guru dan siswa untuk menerapkan metode *Gallery Walk* di kelas VII H pada pembelajaran IPS adalah adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Selama proses pembelajaran siswa akan diminta menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan guru kemudian dipecahkan bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing. Siswa dapat menggali informasi sebanyak mungkin dengan bantuan sumber belajar yang telah tersedia, seperti memanfaatkan: perpustakaan, laboratorim komputer, wifi yang dapat disambungkan di hp atau laptop siswa.

Sudjana menyatakan bahwa sumber belajar dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:⁶¹

- 1) Sumber belajar cetak, seperti buku, majalah, koran, poster dan sebagainya.
- 2) Sumber belajar non cetak, seperti video, film, audio kaset dan yang lainnya.
- 3) Sumber belajar berupa fasilitas, seperti perpustakaan, auditorium, studio dan yang lainnya.
- 4) Sumber belajar berupa kegiatan, seperti: kerja kelompok, observasi, permainan dan sebagainya.
- 5) Sumber belajar berupa lingkungan, seperti museum, taman dan yang lainnya

⁶¹ Samsinar S., "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol.13 No. 2, 2019, hlm 196

Hal ini, perpustakaan, laboratorium komputer, dan wifi termasuk fasilitas. Fasilitas yang memadai dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan Gusni bahwa dalam menyelenggarakan pembelajaran guru memerlukan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kinerjanya agar pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik.⁶²

2. Minat Belajar Siswa

Minat belajar termasuk faktor internal yang mempengaruhi pengimplementasian metode ini. Berdasarkan hasil penelitian, siswa VII H dapat tetap senang dan fokus dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slameto bahwa minat belajar siswa dapat terlihat jika:⁶³

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada suatu pelajaran yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati dan ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

⁶² Gusni Dwi Anisa, Sarana dan Prasarana Pendidikan (https://www.researchgate.net/publication/336264430_sarana_prasarana_pendidikan, diakses 25 Oktober 2024)

⁶³ Mahdalina, "Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA ((Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 dan SDN Binuang 8 di Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin Dalam Pelajaran IPA)", *Kindai*, Vol.18 No.2, 2022, hlm 334

Maka dari itu guru sebagai pengajar, pengatur, pembimbing, motivator, dalam pembelajaran supaya berusaha membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan memakai metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan keterampilan siswa.

b. Faktor Penghambat

Ketika kegiatan diskusi untuk memecahkan permasalahan yang ada, siswa harus saling berkomunikasi yang baik. Komunikasi yang baik memudahkan pemahaman pesan antara pemberi informasi dan penerima informasi sehingga akan ada umpan balik yang seimbang. Namun dalam pembelajaran di kelas VII H pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Gallery Walk* beberapa siswa dalam kelompok-kelompok yang telah dibagi guru mengalami kendala dalam berkomunikasi sehingga tidak ada kegiatan saling berbagi dan pengembangan pengetahuan. Hal ini tentu berpengaruh terhadap perkembangan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang seharusnya didapatkan siswa. Maka dari itu guru harus lebih teliti mengawasi kegiatan pembelajaran, terlebih kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok.

Hambatan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran IPS ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. Al-Insyiroh: 5-6 yang berbunyi:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (5) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ط

Artinya: “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.⁶⁴

⁶⁴ Dapertemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, (Bandung: Cipta CV Diponegoro, 2015)

Melihat ayat di atas, bahwasanya setiap pembelajaran pasti terdapat hambatan tersendiri bagi seorang guru. Namun di setiap hambatan atau kesulitan yang dihadapi, pasti terdapat kemudahan setelahnya. Allah tidak akan pernah memberikan kesulitan bagi hambanya, jika tidak dibarengi dengan solusi dari-Nya. Jadi, setiap hambatan yang dihadapi pasti dapat teratasi dengan baik selagi mau berikhtiar.

Berdasarkan analisa yang sudah diintegrasikan dengan teori-teori dan ayat-ayat Al-Qur'an menunjukkan adanya hambatan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas VII H melalui metode *Gallery Walk*. Namun, dengan adanya hambatan ini guru mata pelajaran IPS selalu membimbing, mengarahkan siswa, membantu siswa dengan sekuat tenaga hingga siswa bisa memahami materi yang ada dan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif mereka.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Implementasi Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Kota Batu Kelas VII Pada Pembelajaran IPS, dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan guru membuat modul ajar serta menyiapkan bahan utama.
2. Hasil belajar kognitif dan keterampilan kreativitas siswa siswa di MTsN Kota Batu sudah berkembang secara bertahap dan terealisasikan dengan baik ketika implemetasi metode *Gallery Walk*. Hal ini dibuktikan dengan dengan IPS hasil kognitif siswa mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu mendapatkan nilai yang sesuai dengan standart KKM bahkan banyak siswa yang mendapatkan diatas KKM dan siswa mampu:
 - a. Menyatakan pendapat tanpa malu-malu dan mengajukan pertanyaan yang berbobot
 - b. Memberikan banyak gugusan dan usul terhadap permasalahan yang dihadapi dan memiliki daya imajinasi yang kuat.
 - c. Mengembangkan dan memperinci produk dengan baik dan benar
 - d. Menghasilkan produk yang unik dan baru

3. Adapun faktor pendukung yang memudahkan guru dalam mengimplementasikan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa yaitu adanya sarana dan prasarana yang lengkap dan minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebaliknya faktor penghambat selama kegiatan pembelajaran ialah kurangnya komunikasi antar sesama siswa di dalam anggota kelompok sehingga dalam perkembangan keterampilan siswa terhambat. Hal ini tentu berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka saran dari peneliti yaitu :

1. Bagi Guru

Pendidik diharapkan dapat menguasai berbagai model dan metode pembelajaran yang melibatkan siswa sehingga siswa lebih aktif. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan metode *Gallery Walk* karena metode ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dan juga dapat memudahkan pemahaman siswa terkait materi, sebab mereka terlibat dalam pembelajaran. Hal ini tentunya berdampak baik dengan hasil kognitif siswa

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu adanya penelitian selanjutnya untuk menggali lebih dalam lagi serta menemukan data maupun fakta terbaru yang lebih banyak dan mendalam. Peneliti selanjutnya juga bisa menggunakan variabel yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti Ayu. 2022. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, Vol. 1 No.1, hlm 101-103, <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe/article/view/28/12>
- Dapertemen Agama RI. 2015. *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Bandung: Cipta CV Diponegoro.
- Dengo Fitri. 2018. Penerapan Metode *Gallery Walk* Dalam Meningkatkan Hasil Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA . *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 6 No. 1, hlm 44-45, <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/505>
- Djamarah, Syaiful Bahri et, al. 1995. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Rineka Cipta
- Flantika Feni Rita dkk. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi
- Hafid, Anwar dkk. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hasanah Niswatun dan Suyadi. 2020. Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 3 No. 2, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/3984>
- Herman Hanan Damayanti. 2020. *Implementasi Metode Pembelajaran Gallery Walk Daam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Kelas VI Di MIN 11 Bandar Lampung*. Skripsi, Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Indrawati. 2016. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia
- Kementrian Agama. 2023. *Profile MTsN Kota Batu*. (<https://appmadrasah.kemendag.go.id/web/profile?nsm=121135790001&provinsi=35&kota=3579>), diakses 19 Desember 2024 jam 08.00
- Lestari Ika dan Linda Zakiah. 2019. *Kreativitas dalam Kontek Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi

- Maisarah. 2020. *Penerapan Model Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN 7 Pidie Jaya*. Skripsi, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Manik Yuni Mariani dan Darwin Bangun. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di SMAN 1 Perbaungan. *Equilibrium*, Vol. 7 No. 2, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/4778>
- Melinda Tisza Risky Melinda. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi, Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro tahun 2018
- MTSN Kota Batu. 2024. *MTsN Kota batu The Research School Smart and Religius* (<https://home.mtsnkotabatu.sch.id/>), diakses 19 Desember 2024 jam 08.20
- Munzir Muhammad. 2021. Penerapan Model *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Di Kelas IV MIN 19 Aceh Selatan. Skripsi, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Nasution, Abdul dkk. 2023. Metode Pembelajaran PKn SD Al-Wasliyah 11 Amplas. *Eduinovasi: Journal of Basic Education Studies*, Vol.3 No.1, hlm 142-143, <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/eduinovasi/article/view/3155>
- Nurzannah, Siti. 2022. Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal Of Education*, No. 3 Vol. 2
- Oci, Markus. 2016. *Kreativitas Belajar*, (Online), (<https://journal.sttni.ac.id/index.php/SDJT/article/download/26/22>) , diakses 18 Agustus 2024
- Pacawati, Endang Pancawati.2022. Implementasi Metode Pembelajaran *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 di Kelas X-1 SMAN 4 Kota Bima Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, No. 1 Vol.2
- Parsa I Made.2017. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Kupang: CV. Rsi Terbit

- Permatasari, Dhea. 2023. *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Project Based Learning Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi
- Purba, Nabillah dkk. 2021. Revolusi Industri 4.0: Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis dan Implementasinya. *JPSB*, No. 2 Vol. 9
- Putri, Yelza Sonia dan Heffi Alberida. 2022. Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021/2022 di SMAN 1 Pariman. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, No. 2 Vol. 8
- Safi'I Asrop. 2019. *Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Tulungagung: Akademia Pustaka
- Sani, Ridwan Abdullah. 2010. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sit, Masganti dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana
- Suparti, Tuti. 2016. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Dalam Pembelajaran Konsep Kelistrikan. *Jurnal Sains dan Pendidikan Sains*, No.2 Vol. 5
- Sutanto Purwadi. 2017. *Panduan Pengembangan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Syah Muhibin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- U. M. Shabir. 2015. Kedudukan Guru Sebagai Pendidik. *AULADUNA*, No. 2 Vol. 2
- Utami, Ajeng Tri Utami dkk. 2021. Analisis Kesulitan Belajar Dalam Mata Pelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD. *Didaktika Dwija Indria*, No. 2 Vol. 9
- Zulkifli. 2011. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Pekanbaru: Zanafa Publising

LAMPIRAN

SURAT IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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 : 1769/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 13 Mei 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MTsN Kota Batu
di
Batu

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 : Amelia RisalaFihi
NIM : 200102110091
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : Implementasi Gallery Walk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Kota Batu Kelas VII pada Pembelajaran IPS
Lama Penelitian : Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

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



Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Pedoman Wawancara

Kepada Pendidik

Nama: Bapak Alex Syariffudin, S.Pd., M.Pd.

A. Implementasi *Gallery Walk*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Bapak/Ibu mengetahui metode <i>Gallery Walk</i> ?	Iya tau mbak, metode <i>Gallery Walk</i> adalah metode yang didalamnya membuat sebuah produk secara berkelompok. Siswa akan belajar menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan berdiskusi untuk menyampaikan gagasannya masing-masing lalu dituangkan dalam sebuah karya dan karya akan dipajang didinding kelas. Selanjutnya siswa akan saling melihat karya kelompok lain dan saling bertukar pemahaman
2	Apa yang Bapak/Ibu lakukan sebelum pembelajaran berlangsung dengan memakai metode ini?	Tentu saja membuat RPP atau modul ajar dalam Kurmer mbak yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku kemudian saya siapkan alat dan bahan yang pokok, seperti kertas yang akan digunakan siswa untuk menuangkan gagasannya sehingga pembelajaran bisa efisien (siswa tidak bingung keluar kelas untuk membeli perlengkapan pembuatan karya)
3	Apakah Bapak/Ibu memerintahkan siswa untuk melakukan persiapan selama menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> ?	Iya mbak, biasanya saya akan menyampaikan kepada dipembelajaran sebelumnya agar siswa belajar materi selanjutnya dan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, ketika akan membuat karya sehingga siswa punya gambaran materi yang akan dibahas.

4	Apa yang Bapak/Ibu lakukan sebelum pembelajaran ini dimulai?	Seperti pembelajaran umumnya mbak, saya melakukan kegiatan pendahuluan, seperti: diawali salam dan doa, mengabsen, memberikan motivasi belajar, apresiasi, menyampaikan tujuan pembelajaran
5	Apakah Bapak/Ibu membagi siswa berkelompok selama menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> dan bagaimana caranya?	Iya, saya membaginya secara acak dengan cara berhitung sesuai dengan jumlah pembahasan materi. Hal ini saya lakukan agar dalam satu kelompok kemampuan siswa itu bisa bervariasi (ada yang pintar, sedang, kurang)
6	Apakah Bapak/Ibu membagikan topik kepada setiap masing-masing kelompok ?	Iya mbak. Jadi ketika pembuatan RPP sudah saya perhitungkan jumlah materi yang akan dibahas dan jumlah siswa dalam kelas.
7	Bagaimana cara Bapak/Ibu membagi topik kepada setiap kelompok ?	Agar adil saya menulis setiap topik materi dalam kertas kemudian perwakilan kelompok maju untuk melakukan hompimpa. Siswa yang menang berhak mengambil kertas terlebih dahulu
8	Apakah Bapak/Ibu memberikan studi kasus pada setiap kelompok ?	Iya mbak, saya memberikan gambaran mengenai keseluruhan materi yang akan dibahas sehingga siswa sedikit banyaknya tau akan permasalahan yang didapatkannya
9	Apakah peserta didik memulai dengan melakukan diskusi materi ?	Iya. Setelah siswa berkelompok sesuai dengan pembagian siswa kan saling menyampaikan pengetahuan dan pengalamannya mengenai materi yang didapatkan sehingga ketika diskusi antara satu dengan lain akan saling melengkapi dan mengoreksi pemahaman materi yang didapatkannya
10	Menurut Bapak/Ibu apakah setiap kelompok melakukan diskusi ?	Iya mbak, Semua siswa harus terlibat dalam diskusi tersebut dan saya memantau setiap kelompok.

11	Bagaimana cara Bapak/Ibu memberikan bimbingan/arahan kepada setiap kelompok ?	Saya kan berkeliling disetiap kelompok dan singgah beberapa menit untuk membantu siswa serta memantaunya
12	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengawasi setiap kelompok ?	Saya memantau dari kejauhan apabila ada kendala atau kepasifan dalam kelompok tersebut akan saya datangi dan saya juga berkeliling disetiap kelompok
13	Apakah hasil dari setiap kelompok akan tempel di dinding ?	Iya diawal pembelajaran bahkan pembelajaran sebelumnya sudah saya jelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan, salah satunya menempelkan hasil karyanya di tempat yang memungkinkan
14	Menurut Bapak/Ibu, apakah setiap kelompok mengamati hasil kerja antar kelompok dan bagaimana acaranya?	Iya mbak ketika karya sudah dipajang, setiap kelompok akan maju mempresentasikan karyanya dan siswa saya suruh untuk mencatat poin-poin pentingnya. Apabila ada pembahasan yang tidak dimengerti atau adanya perbedaan pendapat bisa mengajukan pertanyaan.
15	Apakah setiap kelompok aktif bertanya dalam proses pembelajaran berlangsung ?	Iya mbak, karna saya saya beri poin nilai plus agar siswa merasa termotivasi
16	Apakah setiap kelompok dapat menjawab setiap pertanyaan yang diberikan ?	Iya mbak, saya lihat siswa yang menyampaikan karyanya bisa menjawab pertanyaan temannya
17	Apa yang Bapak/Ibu lakukan jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan antar kelompok?	Biasanya saya menawarkan kepada siswa lain (siapa saja) adakah yang bisa menjawab pertanyaan temannya. Walaupun mentok tidak ada baru saya bantu
18	Apakah Bapak/Ibu mengoreksi bersama siswa di dalam kelas ?	Iya mbak, lebih ke merangkum keseluruhan materi secara bersama-sama
19	Apakah terdapat kendala dalam mengoreksi bersama siswa ?	Tidak ada mbak

20	Menurut Bapak/Ibu, Apakah siswa dapat menyimpulkan pembelajaran ?	Bisa mbak ketika saya bertanya mengenai materi yang dibahas siswa dapat menjawabnya dengan baik ditambah saya juga mengharuskan siswa mencatat poin-poin disetiap kelompok
21	Menurut Bapak/Ibu apa saja faktor pendukung dan penghalang ketika menerapkan metode ini	<p>Kalau faktor pendukungnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alhamdulillah kami memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang lengkap mbak sehingga siswa dapat memanfaatkan hal itu, misal mereka butuh tambahan informasi bisa perwakilan siswa ke lab. komputer atau bisa ke perpustakaan, disana kami sudah memiliki buku pembelajaran yang cukup lengkap ada buku-buku ilmiah, dan disini setiap lantai pasti ada beberapa wifi • Metode ini baru bagi mereka dan metode ini membebaskan siswa menungakan siswa dalam berkreasi sehingga siswa terlihat antusias selama pembelajaran. <p>Faktor penghalang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • inikan kerja kelompok tentunya pasti ada saja siswa yang pasif, nah disini saya bisa mengkalinya dengan bertanya kepada penanggung jawab, ketika berkeliling disetiap kelompok juga saya tanyai apa saja perannya selama diskusi
22	Bagaimana menurut Bapak/Ibu Guru mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> ?	Saya enjoy menggunakan metod ini, satu karena mudah dilaksanakan, selanjutnya tidak terlalu menyita banyak waktu dengan hasil yang banyak untuk melatih keterampilan siswa. Jadi tidak hanya keterampilan kreativitas saja namun juga keterampilan dalam berdiskusi/ berkomunikasi, bekerjasama dengan tamannya, siswa menjadi kritis ketika diskusi

		berlangsung, siswa menjadi semangat belajar atau merasa antusias karena mereka akan membuat sebuah karya, melihat karya kelompok-kelompok lainnya. Dan saya perhatikan siswa juga cukup antusias
--	--	--

B. Kreativitas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah siswa mampu menyatakan pendapat tanpa malu-malu selama pembuatan produk ?	Iya. Ketika saya mengajukan pertanyaan kepada siswa random di penghujung pembelajaran siswa dapat menjawabnya dengan baik
2	Apakah siswa sering mengajukan pertanyaan yang berbobot selama proses pembuatan produk ?	Saya perhatikan setiap kelompok pasti ada yang bertanya kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil karyanya
3	Apakah siswa memberikan banyak gagasan dan usul terhadap permasalahan yang dihadapinya ?	Iya, saya perhatikan ketika berkeliling setiap kelompok pasti turut aktif menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan saya pasti bertanya kepada penanggung jawab kelompok apakah ada siswa yang pasif
4	Apakah siswa memiliki daya imajinasi yang kuat selama pembuatan produk ?	Iya, mereka bisa melihat dengan mereka berdiskusi kemudian hasilnya dituangkan dalam bentuk karya yang antara satu kelompok dengan kelompok lain itu memiliki keunikan sendiri-sendiri
5	Apakah siswa mampu menghasilkan produk yang unik tanpa meniru teman ?	Iya, setiap kelompok pasti memiliki sesuatu yang tertuang dalam karyanya yang beda dengan lainnya
6	Apakah siswa mampu mengembangkan dan memperinci produk dengan	Iya, siswa membuat karya yang memuat segala hasil diskusinya

	baik dan benar sehingga produk lebih menarik ?	
--	--	--

C. Hasil Belajar

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan materi yang telah didapatkannya menggunakan bahasanya sendiri ?	Saya perhatikan siswa dengan mudah menyampaikan keseluruhan materi dengan baik sebab ketika kegiatan siswa tertarik dan semangat menungkan gagasannya dalam sebuah karya dan dengan melihat hasil karya kelompok lain ditambah dengan mereka mencatat poin-poin memudahkan mereka menyimpulkan pembelajaran
2	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya ?	Iya mbak. Adanya rasa tertarik, keterlibatan siswa, kesemangatan memudahkan siswa dalam pemahaman materi
4	Apakah terdapat perubahan hasil belajar dalam menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> ?	Iya lumayan mbak kebanyakan siswa mendapatkan nilai diatas KKM, kemarin kalau gak salah cuma ada satu siswa yang tidak mendapatkan nilai yang sesuai KKM. Kalau sebelumnya ada banyak siswa nilainya dibawah KKM.
5	Bagaimana Bapak/Ibu Guru mengukur hasil belajar siswa?	Saya membuat soal di quizizz kemudian saya bagikan lewat wa grup agar mereka mengerjakannya. Saya lihat hasil mereka cukup memuaskan. Selain itu, saya juga menunjuk siswa secara random untuk menerangkan hasil pemahaman siswa terkait dengan presentasi karya teman-temannya atau hasil diskusi kelompoknya sendiri.

6	Mengapa Bapak/Ibu menggunakan quizizz untuk mengukur hasil kognisi siswa?	Karena menurut saya di quizizz itu menarik ya sehingga siswa tertarik dan tetap fokus dalam mengerjakan soal
---	---	--

Pedoman Observasi

Kepada Pengajar

Implementasi *Gallery Walk*

No	Aspek yang diamati	Iya	Tidak	Keterangan
1	Guru menyiapkan modul ajar	√		Ya. Guru sudah menyiapkannya dengan sesuai panduan Kurmer
2	Guru melakukan kegiatan pendahuluan	√		Ya, Guru: - mengucapkan salam, berdoa, dan mengabsen siswa - mempersiapkan siswa secara psikis dan fisik, seperti: permainan sederhana untuk memfokuskan siswa - apresia dengan memberi pertanyaan untuk mengaitkan pembelajaran hari ini dengan sebelumnya - menyampaikan tujuan pembelajaran
3	Guru membagi kelompok kepada seluruh peserta didik	√		Ya. Guru membagi kelompok dengan cara membagi jumlah siswa berdasarkan jumlah materi pembahasan (setiap kelompok kemampuan siswa berbeda-beda)
4	Guru menentukan tema/topic dalam pembelajaran	√		Ya. Guru sudah menerangkan materi yang akan dibahas sebelum membagi kelompok kerja siswa
5	Guru mengamati dan membimbing pembelajaran berlangsung	√		Ya. Guru berkeliling antar kelompok satu dengan lainnya untuk mengamati

				dan membantu siswa yang membutuhkan bantuan
6	Peserta didik bekerjasama menyelesaikan permasalahan yang didapatkan secara berdiskusi	√		Ya. Siswa saling bekerja sama mengerjakan projek yang diberikan guru dengan berdiskusi kemudian membagi tugas masing-masing
7	Peserta didik dapat menyimpulkan pembelajaran dengan baik melalui presentasi hasil diskusi per kelompok	√		Ya. Hasil diskusi yang sudah dilakukan dikelompok masing-masing disampaikan dengan baik, ada kelompok yang masih kurang lengkap informasinya, namun akan disempurnakan informasi materi oleh guru
8	Peserta didik mengamati hasil kerja antar kelompok	√		Ya. Siswa mendengarkan temannya ketika presentasi dibuktikan dengan mereka mencatat informasi penting setiap kelompok yang presentasi dan ada juga siswa yang bertannya

Pedoman Wawancara

Kepada Peserta Didik

1. Nama : Syafiq Syauqi Yusuf (nilai kurang dari kkm)
Kelas : 7H

A. Kreativitas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu menyatakan pendapat tanpa malu-malu selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Kalau saya sih mengikuti aja kak
2 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu sering mengajukan pertanyaan yang berbobot selama proses pembuatan produk atau ketika diskusi?	Saya lihat kelompok lain itu ngajuin pertanyaan saat tanya jawab saat presentasi ada aja yang tanya, kalau kelompok saya gak ada.
3 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memberikan banyak gugusan dan usul terhadap permasalahan yang dihadapinya ?	Kelompok saya sih gak terlalu kak. Karnakan anggota kita kebanyakan cewek jadi yang ngatur tuh mereka
4 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memiliki daya imajinasi yang kuat selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Gak terlalu sih, soalnya kan kita gak ngobrol jadi gambarnya itu seadanya
5 Elaboration	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu mengembangkan dan memperinci produk dengan baik dan benar sehingga produk lebih menarik ?	Kalau kelompok saya agak kurang aktif soalnya kan dikelompok ada cewek sama cowok, nah kita gak saling ngomong. Kemarin itu, ceweknya yang langsung bagi tugas jadi kita ya ngerjain sesuai tugas.

6 Originality	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu menghasilkan produk yang unik tanpa meniru teman?	Kelompok saya membuat gambar yang kurang bagus dari pada yang lain
------------------	---	--

B. Hasil Belajar

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam menjelaskan materi yang telah didapatkannya menggunakan bahasanya sendiri ?	Iya kak, kan yang nyampaiin materi itu teman-teman saya jadi saya bisa mudah paham soalnya belajarnya sambil bergurau, kayak lagi mainan, tapi saya kurang paham sama materi kelompok saya
2	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya ?	Iya kak karena ada contoh gambarnya jadi inget dikit-dikit
3	Apakah terdapat perubahan hasil belajar dalam menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> ?	Nilai tugas harian kemarin hampir mendekati kkm. Saya gak terlalu suka pelajaran IPS soalnya banyak hafalannya, kalau pembelajaran kemarin kan kita membuat gambar terus juga lihat gambar-gambar kelompok lain jadi saya agak ingat
4	Menurut kamu pembelajaran kali ini tuh gimana?	Seru sih kak soalnya lihat gambar temen-temen cuman saya kurang suka kalau kerja kelompok

2. Nama : Kemal Yunia Putra (nilai tertinggi)
 Kelas : 7H

A. Kreativitas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu menyatakan pendapat tanpa malu-malu selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Iya kak , kami saling berdiskusi, kalau ada temen yang gak berdiskusi kami tanyaain jadinya dia mau ngutarain pendapatnya
2 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu sering mengajukan pertanyaan yang berbobot selama proses pembuatan produk atau ketika diskusi?	Waktu kelompok lain presentasi kami usahakan bertannya karena ada nilainya
3 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memberikan banyak gugusan dan usul terhadap permasalahan yang dihadapinya ?	Iya kami saling diskusi, istilahnya kompak kak
4 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memiliki daya imajinasi yang kuat selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Iya kak kan kita ada banyak usulan jadi kita tentuin yang terbaik mana baru buat gambar
5 Elaboration	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu mengembangkan dan memperinci produk dengan baik dan benar sehingga produk lebih menarik ?	Iya. Waktu diskusi masing-masing kelompok kita saling mengeluarkan ide jadi kita bisa saling melengkapi dan jadilah gambar yang bagus dan penjelasan yang rinci
6 Originality	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu	Kelompok saya membuat karya yang unik kak. Di gambar kelompok saya itu selain ada gambarnya juga ada

	menghasilkan produk yang unik tanpa meniru teman?	penjelasan yang rinci dan ada contohnya jadi nanti teman-teman bisa tertarik
--	---	--

B. Hasil Belajar

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam menjelaskan materi yang telah didapatkannya menggunakan bahasanya sendiri ?	Iya kak, karna aku melihat gambar temen-temenku ditambah presentasi teman ku dan aku juga nulis rangkuman jadinya aku faham materinya
2	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya ?	Karna saya udah paham penjelasannya teman-teman saya jadi saya mudah kasih contoh
3	Apakah terdapat perubahan hasil belajar dalam menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> ?	Lumayan kak aku dapat nilai yang bagus, kalau biasanya itu aku dapat nilai 8 tapi ini bisa dapat nilai 9
4	Menurut kamu pembelajaran kali ini tuh gimana?	Menyenangkan karna kita disuruh buat karya ada hiburannya, gak cuma belajar, nah itu aku lebih mudah ingat penjelasannya temanku

3. Nama : Zizi Keisya Shaqila (Perwakilan kelompok)
 Kelas : 7H

A. Kreativitas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu menyatakan pendapat tanpa malu-malu selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Iya kak kan kita dah hampir setahun jadi kita gak malu kalau tanya ke temen. Kita saling ngobrol biasa kak
2 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu sering mengajukan pertanyaan yang berbobot selama proses pembuatan produk atau ketika diskusi?	Iya kak ketika ada kelompok yang presentasi salah satu dari kita ada yang tanya buat tambah poin dan juga waktu diskusi sekelompok ada yang tanya yang pertanyaannya itu buat kita ada ide bagus
3 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memberikan banyak gugusan dan usul terhadap permasalahan yang dihadapinya ?	Kalau dari cewek itu kita banyak usulan kak tapi kalau cowoknya itu diem aja
4 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memiliki daya imajinasi yang kuat selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Sedengan kak, soalnya kita juga cari referensi di google tapi gak nyontoh plek ketiplek ya kak
5 Elaboration	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu mengembangkan dan memperinci produk dengan baik dan benar sehingga produk lebih menarik ?	Iya, ketika kita diskusi itu bener-bener serius kalau ada kesulitan kita tanya guru atau cari di lab. Computer atau enggak kita cari di hp waktu diskusi di rumah lewat wa, kemarin juga pak guru suruh kita bawa hp. Jadi waktu pelajaran pak alex boleh pakai hp tapi pas pelajaran lain hpnya dikumpulkan didepan, dikotak penyimpanan hp.

6 Originality	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu menghasilkan produk yang unik tanpa meniru teman?	Cukup bagus sih kak soalnya ada kelompok lain yang gambarnya bagus dan juga ada penjelasan yang rinci.
------------------	---	--

B. Hasil Belajar

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam menjelaskan materi yang telah didapatkannya menggunakan bahasanya sendiri ?	Iya kak soalnya kan saya suka gambar jadi saya merasa excited waktu belajar
2	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya ?	Iya kak, kan saya ada catatan materi jadinya mudah kasih contoh
3	Apakah terdapat perubahan hasil belajar dalam menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> ?	Iya kak saya juga dapet nilai bagus
4	Menurut kamu pembelajaran kali ini tuh gimana?	Lebih menarik kak dari pada kita dengerin penjelasan guru aja terus ngerjain tugas

4. Nama : Gladis Sonya Fitriani (perwakilan kelompok)
 Kelas : 7H

A. Kreativitas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu menyatakan pendapat tanpa malu-malu selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Kebanyakan sih gak ada yang malu kak kita saling diskusi kalau ada yang gak paham ya tanya kalau gak ada yang faham kita tanya ke pak guru
2 Fluency of Thinking	Apakah kamu atau teman sekelompokmu sering mengajukan pertanyaan yang berbobot selama proses pembuatan produk atau ketika diskusi?	Waktu presentasi antar kelompok pertanyaan nya itu sesuai dengan pembahasan
3 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memberikan banyak gagasan dan usul terhadap permasalahan yang dihadapinya ?	Iya kami saling melengkapi informasi sepemahaman kami
4 Flexibility	Apakah kamu atau teman sekelompokmu memiliki daya imajinasi yang kuat selama pembuatan produk atau ketika diskusi?	Iya kak kami mencari referensi-referensi dari internet dari buku paket juga
5 Elaboration	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu mengembangkan dan memperinci produk dengan baik dan benar sehingga produk lebih menarik ?	Iya kita cari informasi tambahan dari lab.komputer dan ada salah satu anggota kelompok kami yang memberikan tambahan ke kelompok lain soalnya dia itu lumayan pintar
6 Originality	Apakah kamu atau teman sekelompokmu mampu	Iya kami ingin menampilkan karya yang bagus jadi ya kita berusaha lebih bagus dari yang lain

	menghasilkan produk yang unik tanpa meniru teman?	
--	---	--

B. Hasil Belajar

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam menjelaskan materi yang telah didapatkannya menggunakan bahasanya sendiri ?	Iya kak, saya itu kalau ada gambar atau suara itu kayak mudah nyantol. Jadi kayak dikasih gambar kan terus dijelasin dan nulis poin-poin itu saya mudah paham.
2	Apakah metode <i>Gallery Walk</i> ini dapat memudahkanmu dalam memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya ?	Karna saya udah agak faham jadinya saya bisa kasih contoh
3	Apakah terdapat perubahan hasil belajar dalam menggunakan metode <i>Gallery Walk</i> ?	Iya kak aku dapet nilai bagus
4	Menurut kamu pembelajaran kali ini tuh gimana?	Ada serunya ada enggakya. Kalau serunya itu kan kita bisa diskusi jadi tugas itu lebih ringan, gak ngebsenin soalnya kita itu sambil berdiri lihat lihat karya kelompok lain terus dengerin kelompok lain presentasi. Kadang penjelasan temen itu mudah dipahami kak. Nah gak enakya tuh ada temen pas presentasi itu cepet jadi gak kedengeran dan kadang gak paham

HASIL NILAI KOGNITIF SISWA

DAFTAR NILAI HARIAN SISWA MTsN KOTA BATU

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Kelas : 7H

Materi : Pemberdayaan Masyarakat

No.	Nama	Nilai
1	'ARSYA THOUD AL GHURFAH	78
2	ADKHILNA MUDKHOLA SIDQIN	80
3	AKHAERA BELQUEZ TSABITA DZAKIRA	80
4	ALDRIN PRASETYA PUTRA SANDRIN	75
5	AMIRA CHAERUNNISA DC ZULKARNAEN	84
6	ARIANTI FAUZIAH ATHAYA SETIAWAN	81
7	AUFILANAL KAYLA AL MURTAFI	79
8	AZZAM MU'TABAR ROIS	80
9	BINTANG RAMADHAN	87
10	FAIZA HUSNA WIDYANA	85
11	FAUDAH DZAKIRAH	80
12	GLADIS SONYA FITRIANI	91
13	HAIFA FAUSTINA ZAHRA	77
14	HILMA MUMTAZA IMIELIA	78
15	IZZA AISYAH AZ-ZAHRA	82
16	JACINDA NEYSHA SABRINA	80
17	JASMINE LEXIA PUTRI	75
18	KARENINA FLOREAN PUTRI SETIAWAN	78
19	KEMAL YUNIA PUTRA	95
20	KHURIN ZIFARA IZUL ULA	87
21	MOHAMAD IRFANUDIN	82
22	MUHAMMAD SATRIA ANDY PRANATA	78
23	NAFIZA ALINKA ROZIA	85
24	NAYSILA REGITA MAHARANI	80
25	QONITA SALSABILA RAMADHAN	80
26	QUEENATA NIFIISYA	80
27	RAFIKA AGUSTINA DWITA KUSUMA	78
28	RAIHAN YUSUF HARIANTO	78
29	SHIREEN AGUSTYN RHOMADON	80
30	SYAFIQ SYAUQI YUSUF	69
31	ZIZI KEISHA SHAQILA	82

***KKM= 75**

DOKUMENTASI WAWANCARA

1. Wawancara dengan Guru IPS



2. Wawancara dengan Siswa



3. Kegiatan Pembelajaran

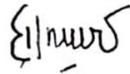


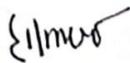
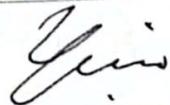




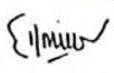


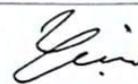
BUKTI BIMBINGAN

Topik Pembimbingan: Revisi sempro	Tanggal Pembimbingan: 30 April 2024
Catatan Pembimbingan: - Perbaiki latar belakang - Hilangkan pembahasan metode pembelajaran di bab II	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan: Konsultasi kegiatan penelitian	Tanggal Pembimbingan: 14 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: Instrumen wawancara diperdalam lagi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Topik Pembimbingan: Bab I-V	Tanggal Pembimbingan: 24 Agustus 2024
Catatan Pembimbingan: - menyerahkan bab I-V - melengkapi lampiran.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan: Bab I-VI	Tanggal Pembimbingan: 21 November 2024
Catatan Pembimbingan: - Pemantapan bab VI - Perbaiki abstrak	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/12/2024

diberikan kepada:

Nama : AMELIA RISALAFIHI
NIM : 200102110091
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Implementasi Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa MTsN Kota Batu Kelas VII Pada Pembelajaran IPS

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 04 Desember 2024
Kepala,

Benny Afwadzi

