

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Belajar adalah proses memecahkan problem yang dihadapi diletakkan dalam suatu konten, kemudian menghubungkan problem tersebut dengan konteksnya sehingga dapat terpecahkan, sedangkan mengajar dapat diartikan sebagai proses pemberian kemampuan memecahkan masalah kepada siswa (Asep, 2023:18).

Menurut Thorndike dalam Paling (2023:23) Mengatakan bahwa “belajar adalah proses penerimaan rangsangan berupa penyajian bahan-bahan pelajaran dalam berbagai bentuk devinisinya, kemudian anak didik memberikan gerak balas (respon) terhadap rangsangan tersebut dalam bentuk pemikiran, pemahaman dan penghayatan sampai pada pengembangannya yang dalam hal ini disebut bond (gabungan dari stimulus dan respon). Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa hasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua, afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi,

penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Serta, psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas (Octavia, 2020:31).

Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Witherington, dalam buku *Education psychology* mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berubah kecakapan sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian (Asep, 2023:13). Berdasarkan defenisi belajar yang telah dikemukakan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana seseorang berubah perilakunya setelah adanya pengalaman belajar, perubahan perilaku yang disebutkan di atas bukan hanya bertambahnya pengetahuan melainkan perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan pelajar. Dan siswa adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar (Sartika, 2022:20).

2.1.2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Menurut Paling, (2023:14) belajar seharusnya memiliki tiga tujuan :

- a. Mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran spesifik dan dapat melakukannya dengan lebih cepat, lebih baik dan lebih mudah.
- b. Mengembangkan konseptual umum-mampu belajar menerapkan konsep yang sama ataupun yang berkaitan dengan bidang-bidang lain.
- c. Mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan kita.

Tujuan materi belajar dirumuskan untuk memberikan kejelasan arah pada

setiap pokok bahasan yang dipelajari. Dengan tujuan yang jelas, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran, metode evaluasi, dan media yang digunakan. Menurut Arifin & Setiawan (2021:199), tujuan materi belajar berperan sebagai pedoman utama dalam mengembangkan pengalaman belajar siswa sehingga hasil belajar lebih terukur dan efektif. Secara umum, tujuan materi belajar adalah sebagai berikut (Rahmawati, 2020:7)

- a. Membantu siswa memahami konsep dasar dari materi yang dipelajari. Tujuan ini menekankan pentingnya penguasaan konsep sebagai fondasi untuk memahami materi yang lebih kompleks. Penguasaan konsep dasar memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam.
- b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan masalah. Melalui materi pembelajaran yang tepat, siswa diarahkan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat berkembang.
- c. Menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Tujuan ini terkait dengan pembentukan motivasi belajar, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa. Materi belajar yang dirancang menarik dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Rahmawati, 2020:12).
- d. Memberikan keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Materi belajar bukan hanya bersifat teoritis, melainkan juga kontekstual sehingga dapat diterapkan dalam dunia nyata. Dengan demikian, siswa mampu menghubungkan teori dengan praktik dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Menjadi dasar dalam pembentukan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan perkembangan zaman. Pendidikan harus menyiapkan siswa

agar mampu menghadapi tantangan globalisasi, perkembangan teknologi, dan perubahan sosial. Materi belajar yang berorientasi kompetensi akan mempersiapkan siswa menghadapi kebutuhan masa kini dan masa depan.

2.1.3. Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar

Menurut Paling, (2023:36) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa. Yaitu: aspek fisiologis (jasmani, mata dan telinga) dan aspek psikologis (intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa).
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Yaitu: lingkungan sosial (keluarga, guru, masyarakat, teman) dan lingkungan non-sosial (rumah, sekolah, peralatan, alam).
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran, yang terdiri dari pendekatan tinggi, pendekatan sedang dan pendekatan rendah.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap conserving terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal), biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berintelegensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orangtuanya (faktor eksternal, mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil belajar.

Pembelajaran merupakan komponen penting untuk mencapai lulusan pendidikan. Esensi dari pembelajaran adalah mengasah dan melatih kemampuan

intelektual, serta melatih kepribadian moral siswa yang harus sesuai dengan tantangan yang dihadapi masyarakat. Kegiatan belajar memberikan seseorang pengetahuan yang sangat berharga dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan dalam proses pembelajaran (Ginting, 2021:6).

2.1.4. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Ulfah dan Arifudin (2021:12) “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa sesudah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Kemampuan baru yang dimiliki individu adalah hasil dari aktifitas belajar- mengajar untuk tercapainya sebuah tujuan dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Riyanto dan Sari (2022:182) menjelaskan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Perubahan aspek-aspek tersebut terjadi secara terencana dan cenderung berubah ke arah yang lebih baik.

Menurut Harlin dan Susilawati (2024:15) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar. Tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan baru yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor diperoleh setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar atau hasil dari interaksi. Serta hasil belajar IPAS adalah kemampuan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS.

2.1.5. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Munadi dalam Anshari (2023:24) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini . siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan

Meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar di tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

2.1.6. Aspek Hasil Belajar

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang atau aspek yakni bidang kognitif (Penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar disekolah. Oleh sebab itu ketiga spek tersebut, harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pengajaran (Alfira & Syofyan, 2022:9). Aspek-aspek hasil belajar yakni (Redana & Suprpta, 2023:7)

a. Aspek Kognitif (Penguasaan intelektual)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup "suatu kegiatan mental atau otak. Mencangkup aktivitas otak itu termasuk dalam ranah kognitif. Menurut Bloom dalam ranah kognitif terdiri dari enam jenjang yakni yang pertama knowledge yang berarti pengetahuan/ hafalan/ ingatan seseorang, kemudian yang kedua comprehension yang berarti pemahaman, yang ketiga application yang berarti penerapan, yang keempat analysis yang artinya analisis, kemudian synthesis yang artinya sintetis, dan yang terakhir evaluation yang artinya penilaian.

b. Aspek Afektif (Berhubungan dengan sikap dan nilai)

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat dikatakan perubahannya bila

seseorang telah menguasai bidang kognitif. Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghormati guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dll.

- c. Aspek Psikomotorik (Kemampuan /Keterampilan bertindak /berperilaku)

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang).

2.1.7. Teori Pengaruh

Pengaruh dalam penelitian ini adalah pengaruh dari media pembelajaran. Adapun beberapa definisi dari kata “pengaruh”. Menurut kamus besar bahasa indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Menurut pengertian diatas dapat definisikan dari pengaruh adalah daya yang ditimbulkan oleh seseorang sehingga ikut membentuk watak, kepercayaan serta perbuatan seseorang.

Secara teoritis, konsep pengaruh telah banyak dikaji dalam bidang psikologi dan pendidikan. Menurut Bandura dalam social learning theory, seseorang dapat dipengaruhi melalui proses mengamati dan meniru perilaku orang lain, sehingga media pembelajaran yang memberi contoh nyata akan lebih mudah memberikan dampak positif (Alzaghoul, 2020:547). Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky menegaskan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam pembentukan pengetahuan, sehingga kolaborasi aktif siswa melalui media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman mereka (Dagar & Yadav, 2020:132).

Selain itu, penelitian terbaru menjelaskan bahwa pengaruh sosial dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, dan keduanya mampu memengaruhi proses pembelajaran dan penyebaran pengetahuan (Miranda,

2024:14). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa karena mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, serta penguatan keterampilan berpikir kritis.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah tindakan pelaksanaan atau kemampuan menerapkan aturan, metode, prinsip dan teori yang disusun dalam suatu program yang sistematis untuk suatu kegunaan ataupun tujuan khusus. Sedangkan pengaruh penerapan adalah daya yang timbul yang dapat mengubah tindakan pelaksanaan di bidang pendidikan untuk suatu tujuan yang khusus.

2.1.8. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Menurut Heinich, Molenda, Russell, Smaldino (2020:20) “media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.”

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Karomah, 2024:87). Menurut Bakara (2023:20) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dengan guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Arsyad (2020:2) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film,

slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran, menurut Hali (2023:401), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media harus bermanfaat sebagai berikut (Maharani, 2024:153).

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
4. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Pemilihan strategi pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta kreativitas peserta didik. Berikut adalah jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa (Karomah, 2024:210) :

1. *Gallery walk*

Media berbentuk kartu berisi gambar, istilah, atau konsep singkat yang digunakan untuk melatih daya ingat, mengenalkan kosa kata, serta mempercepat pemahaman. Cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa, matematika, maupun sains dasar.

2. *Gallery Walk*

Strategi pembelajaran aktif di mana siswa berjalan mengamati hasil karya/diskusi yang dipajang di dinding kelas, kemudian memberi komentar atau menambahkan ide. Metode ini melatih keterampilan

komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

3. Think Pair Share (TPS)

Media kooperatif tiga tahap: siswa berpikir sendiri (think), berdiskusi dengan pasangan (pair), lalu berbagi hasil diskusi ke kelas (share). Metode ini meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan berbicara.

4. Jigsaw

Media pembelajaran kooperatif di mana setiap anggota kelompok menjadi “ahli” dalam satu bagian materi dan mengajarkannya kembali kepada kelompok. Efektif untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama.

5. Role Play / Simulasi

Metode di mana siswa memainkan peran tertentu sesuai materi pelajaran, misalnya dalam pelajaran sejarah, ekonomi, atau layanan publik. Hal ini meningkatkan empati, pemahaman, dan keterampilan sosial.

2.1.9. Media Pembelajaran *Gallery Walk*

Dalam kegiatan belajar mengajar, media sangat diperlukan oleh guru sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tanpa suatu media kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah efektif dan efisien. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media *Gallery Walk* (pameran berjalan). *Gallery* adalah pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Sedangkan *Walk* artinya berjalan, melangkah (Arsyad, 2025:149).

Menurut Irvan (2020:55), *Gallery Walk* atau pameran berjalan adalah suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari selama ini. Media *Gallery Walk* dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Media ini baik digunakan untuk membangun kerja sama kelompok (*Cooperative Learning*) dan

saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar. Media Gallery Walk merupakan bagian dari media belajar kooperatif, dimana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan beberapa soal yang dibuat oleh guru.

Noviana (2020:56) menjelaskan media Gallery Walk atau pameran berjalan adalah media pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi di setiap kelompok untuk dipajang di depan kelas. Setiap kelompok menilai hasil karya kelompok lain yang digalerikan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi. Penggalan hasil kerja dilakukan pada saat siswa telah mengerjakan tugasnya.



Gambar 2.1. Media Pembelajaran Gallery Walk
Sumber : [gemini.google.com](https://www.gemini.google.com/), (2025)

2.1.10. Manfaat Media *Gallery Walk*

Gallery Walk merupakan strategi pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bergerak, berdiskusi, dan berbagi gagasan

dalam suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kepercayaan diri. Dengan melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan pengamatan, pencatatan, dan presentasi, Gallery Walk menciptakan pembelajaran yang interaktif serta bermakna. Menurut Putra & Hasanah (2021:140), pembelajaran aktif seperti Gallery Walk dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, penelitian oleh Kurniawati. (2022:27) menunjukkan bahwa Gallery Walk efektif dalam mendorong partisipasi siswa dan membuat mereka lebih berani mengemukakan pendapat. Adapun manfaat penggunaan strategi Gallery Walk dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menambah percaya diri – Peserta didik berlatih menyampaikan ide atau hasil kerja di depan teman, sehingga meningkatkan rasa percaya diri.
2. Menambah wawasan – Siswa memperoleh tambahan pengetahuan melalui pengamatan karya dan diskusi antar kelompok.
3. Menumbuhkan semangat belajar – Suasana kelas yang aktif dan menyenangkan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.
4. Menumbuhkan jiwa kreatif – Siswa didorong untuk menampilkan karya dengan cara yang menarik dan inovatif.
5. Menjadi tempat berbagi informasi – Gallery Walk memfasilitasi pertukaran ide antar siswa, sehingga mereka belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman.
6. Menghubungkan informasi baru dan lama – Diskusi membantu siswa mengaitkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan konsep baru yang dipelajari.

2.1.11. Langkah-Langkah Penerapan Media *Gallery Walk*

Penerapan metode Gallery Walk dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut (Silberman, 2020):

a. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan tujuan pembelajaran, materi tentang tata surya, serta alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan miniatur planet. Pada tahap ini, guru juga menyusun lembar observasi yang akan digunakan siswa selama kegiatan gallery walk berlangsung.

b. Tahap Pembentukan Kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. Setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat satu karya berupa miniatur tata surya yang mencerminkan susunan dan karakteristik planet-planet.

c. Tahap Pembuatan Karya

Setiap kelompok membuat miniatur tata surya menggunakan bahan yang telah disediakan. Siswa mewarnai dan memberi label pada masing-masing planet sesuai dengan ciri-cirinya, kemudian menyusunnya berdasarkan urutan orbit dari Matahari.

d. Tahap Penataan Galeri

Hasil karya setiap kelompok dipajang di lokasi yang telah ditentukan di dalam kelas sehingga membentuk sebuah galeri. Setiap karya ditempatkan sedemikian rupa agar mudah diamati oleh kelompok lain.

e. Tahap Pelaksanaan Gallery Walk

Siswa secara bergiliran berperan sebagai pemandu dan pengunjung galeri. Kelompok yang bertugas sebagai pemandu menjelaskan hasil karyanya, sedangkan kelompok pengunjung berkeliling untuk mengamati dan mencatat informasi penting pada lembar observasi.

f. Tahap Diskusi dan Refleksi

Setelah seluruh siswa selesai berkeliling, guru memfasilitasi diskusi kelas. Siswa membandingkan hasil karya antarkelompok, menyimpulkan susunan tata surya, serta mengidentifikasi ciri-ciri

masing-masing planet. Pada tahap ini, siswa juga merefleksikan pengalaman belajar yang diperoleh.

g. Tahap Penutup

Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, menyampaikan umpan balik terhadap proses dan hasil kerja siswa, serta memberikan apresiasi atas kreativitas dan kerja sama setiap kelompok.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa langkah-langkah penerapan metode gallery walk yakni sebagai berikut:

h. Menyiapkan Bahan dan Alat

- 1) Styrofoam/bola kecil berbagai ukuran (untuk planet).
- 2) Bola besar (untuk Matahari).
- 3) Cat warna sesuai ciri planet.
- 4) Benang/kawat untuk menggantung.
- 5) Karton atau papan triplek sebagai alas.
- 6) Lem, gunting, kuas, dan spidol.

i. Membuat Miniatur Planet

- 1) Warnai bola styrofoam sesuai warna planet (misalnya: Bumi biru-hijau, Mars merah, Saturnus kuning dengan cincin dari karton).
- 2) Tuliskan nama planet pada kertas kecil, tempel di bawahnya.

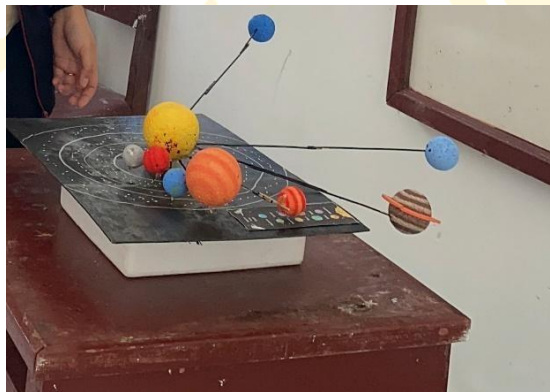
c. Menyusun Tata Surya

- 1) Letakkan Matahari di tengah (bola paling besar).
- 2) Atur planet-planet sesuai urutan orbitnya dari Matahari (Merkurius → Venus → Bumi → Mars → Jupiter → Saturnus → Uranus → Neptunus).
- 3) Hubungkan dengan benang/kawat agar tampak seperti garis orbit.

d. Finishing

- 1) Rapikan cat dan lem.
- 2) Tempelkan di alas papan/triplek atau gantungkan di kelas.

- e. Persiapan Guru
 - 1) Membagi siswa dalam kelompok.
 - 2) Menugaskan tiap kelompok membuat miniatur tata surya (bisa di kelas atau sebagai PR kelompok).
 - 3) Menentukan tempat untuk memajang karya (sudut kelas/tembok).
- f. Pelaksanaan Gallery Walk
 - 1) Setiap kelompok menata prakaryanya di kelas sebagai “galeri”.
 - 2) Kelompok bergiliran menjadi pemandu (menjelaskan karya) dan pengunjung (berkeliling melihat karya kelompok lain).
 - 3) Siswa membawa lembar observasi untuk mencatat informasi penting dari galeri lain.
- g. Diskusi & Refleksi
 - 1) Setelah semua berkeliling, siswa kembali ke kelompoknya.
 - 2) Guru memandu diskusi: membandingkan karya, menyimpulkan susunan tata surya, dan menekankan ciri-ciri tiap planet.
- h. Penutup
 - 1) Guru memberikan penguatan materi.
 - 2) Siswa menyampaikan kesan dan hasil belajar.
 - 3) Guru memberi apresiasi untuk kreativitas semua kelompok.



Gambar 2.1. *Gallery Walk* Sistem Tata Surya

2.1.12. Tujuan Penerapan Gallery Walk

Tujuan penerapan dari strategi ini adalah membangun kerjasama kelompok (Cooperative learning) dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar. Tujuan lain dari pembelajaran metode Gallery Walk adalah sebagai berikut (Irvan, 2020:152):

1. Menarik peserta didik kedalam topik yang akan dipelajari.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang topik yang akan di bahas (pemahaman yang benar maupun keliru)
3. Mengajak peserta didik untuk menemukan hal yang lebih dalam dari pengetahuan dari yang mereka peroleh.
4. Memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan dan ketrampilannya (seperti berfikir, meneliti, berkomunikasi dan bekerjasama) dalam mengumpulkan informasi baru. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri cara mendemonstrasikan hal yang telah dipelajari (Pemahaman, ketrampilan, sikap dan nilai)

2.1.13. Kekurangan dan Kelebihan Media Gallery Walk

Dalam penerapannya setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut ini adalah penjelasan tentang kelebihan dari penerapan Gallery Walk (Irvan, 2020:126):

1. Peserta didik terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar.
2. Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran.
3. Membiasakan peserta didik bersikap saling menghargai dan mengapresiasi hasil belajar peserta didik yang lain.
4. Mengaktifkan fisik dan mental peserta didik selama proses belajar.

5. Membiasakan peserta didik memberi dan menerima kritik.
6. Peserta didik tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri untuk menemukan informasi dari berbagai sumber dan juga belajar dari peserta didik yang lainnya.
7. Menangani berbagai keterampilan kognitif meliputi analisis, evaluasi dan sintesis.

Selain kelebihan strategi Gallery Walk memiliki kekurangan, berikut ini adalah penjelasan tentang kekurangan dari penerapan Gallery Walk (Irvan, 2020:127)

1. Apabila anggota kelompok terlalu banyak, beberapa peserta didik akan menggantungkan pekerjaannya kepada peserta didik yang lain.
2. Pengaturan kelas yang lebih rumit
3. Untuk menciptakan kesadaran dalam bekerjasama secara berkelompok membutuhkan waktu yang cukup lama
4. Dalam proses pembelajaran guru lebih ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kelompok
5. Jika tanpa pengawasan yang efektif dilakukan oleh guru, maka bisa terjadi sesuatu yang hendak dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh peserta didik.

2.1.14. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Menurut Nikmah, (2024:139) pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Sedangkan menurut UU NO 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah (Qonitah, 2021:89).

IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (Sari, 2023:19).

Menurut Melinda (2024) menjelaskan bahwa IPAS adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Sehingga, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum,

ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial (Hali, 2023:166).

2.1.15. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

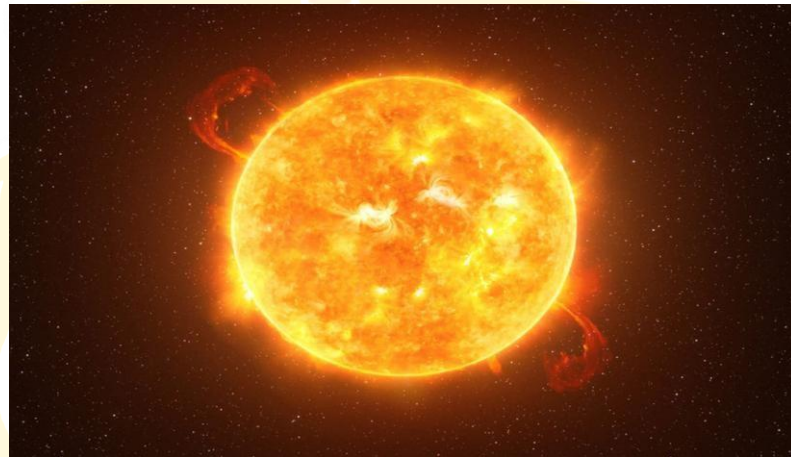
2.1.16. Materi Sistem Tata Surya

Tata Surya merupakan sebuah sistem yang terdiri dari Matahari, delapan planet, planet-kerdil, komet, asteroid dan benda-benda angkasa kecil lain. Matahari merupakan pusat dari Tata Surya di mana anggota Tata Surya yang lain beredar mengelilingi Matahari. :

1. Matahari

Matahari merupakan sebuah bintang yang jaraknya paling dekat ke

Bumi. Jarak rata-rata Bumi ke Matahari adalah 150 juta km atau 1 Satuan Astronomi (1 SA). Matahari berbentuk bola gas pijar yang tersusun atas gas Hidrogen dan gas Helium. Matahari mempunyai diameter $1,4 \times 10^6$ km, suhu permukaannya mencapai 6000 K. Matahari merupakan sumber energi utama bagi planet Bumi yang menyebabkan berbagai proses fisis dan biologi dapat berlangsung. Energi yang dipancarkan oleh Matahari dibentuk di bagian dalam matahari melalui reaksi inti. Energi dipancarkan oleh Matahari ke Bumi dalam bentuk radiasi gelombang elektromagnetik (Ono, 2020).



Gambar 2.3. Matahari
Sumber : gemini.google.com, (2025)

2. Planet

Berdasarkan kriteria IAU (International Astronomical Union), planet adalah benda langit yang: mengorbit Matahari, bentuk fisiknya cenderung bulat (pepat), orbitnya bersih dari keberadaan benda angkasa lain. Planet-planet yang berada dalam sistem Tata Surya adalah Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Yupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus (Ono, 2020:25). Planet disebut sistem tata surya karena tata surya merupakan kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya

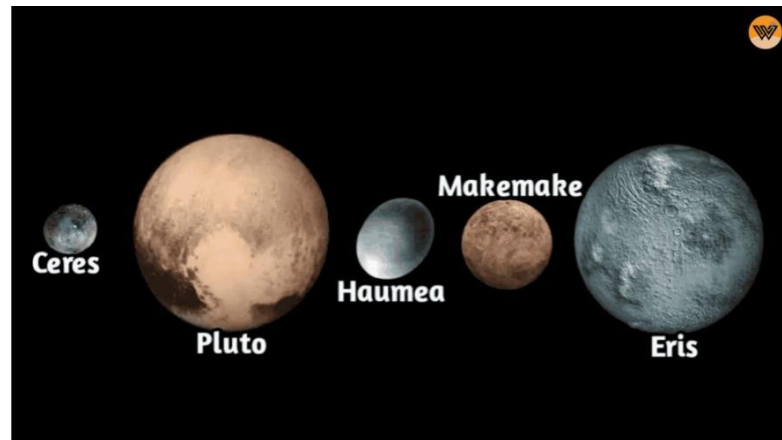
gravitasinya. Objek- objek tersebut termasuk delapan buah planet yang sudah diketahui dengan orbit berbentuk elips.



Gambar 2.4. Planet-Planet di Sistem Tata Surya
 Sumber : gemini.google.com, (2025)

3. Planet-Kerdil

Planet kerdil (Dwarf Planet) merupakan kategori baru dalam keanggotaan Tata Surya berdasarkan resolusi IAU tahun 2006. Sebuah benda angkasa dikatakan planet kerdil jika: mengorbit Matahari, bentuk fisiknya cenderung bulat, orbitnya belum bersih dari keberadaan benda angkasa lain, bukan merupakan satelit (Ono, 2020:2)



Gambar 2.5. Planet Kerdil di Sistem Tata Surya

Sumber : gemini.google.com, (2025)

4. Satelit

Menurut Moch. Erewin Maulana dan Yamin W. Ono (2008: 7), satelit adalah benda langit pengiring planet. Satelit senantiasa mengiringi dan berputar terhadap planet pusatnya. Berdasarkan cara terbentuknya satelit dapat dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu :

- a. Satelit Alam, adalah satelit yang terbentuk karena adanya peristiwa alam bersamaan dengan terbentuknya planet, contoh: Bulan, sebagai satelit alam Bumi; Titan, sebagai satelit alam Saturnus.
- b. Satelit Buatan, adalah satelit yang dibuat oleh manusia yang digunakan untuk tujuan tertentu, contoh: Satelit cuaca, satelit komunikasi, satelit mata-mata, dan sebagainya.



Gambar 2.63. Satelit Alami dan Buatan di Sistem Tata Surya

Sumber : gemini.google.com, (2025)

2.2. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya materi Sistem Tata Surya, masih menghadapi kendala karena materi yang bersifat abstrak membuat siswa sulit memahami konsep, seperti peredaran bumi, orbit planet, hingga fenomena astronomi. Metode pembelajaran yang dominan digunakan guru masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan minim melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa dan hasil belajar yang belum mencapai KKM secara merata. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam membangun pemahaman.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran Gallery Walk. Melalui media ini, siswa belajar secara kolaboratif dalam kelompok, mendiskusikan konsep, menyajikan hasil kerja dalam bentuk poster atau visualisasi, dan melakukan presentasi dalam format galeri yang dapat diamati oleh kelompok lain. Aktivitas ini memungkinkan siswa berperan aktif baik sebagai penyaji maupun pengamat, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Dengan

demikian, penerapan media Gallery Walk diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sistem Tata Surya sekaligus mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional.

2.3. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada diri sendiri siswa yang merupakan dari hasil pengalaman siswa kelas VI SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Gallery Walk atau pameran berjalan adalah media pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi di setiap kelompok untuk dipajang di depan kelas
3. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar terkait materi yang dipelajari
4. IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang mengenai gejala alam semesta.
5. Sistem tata surya adalah sekumpulan benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusat dan dikelilingi oleh berbagai objek langit lain seperti planet, satelit alami, asteroid, komet, dan meteor yang bergerak dalam lintasan atau orbit tertentu karena adanya gaya gravitasi matahari.

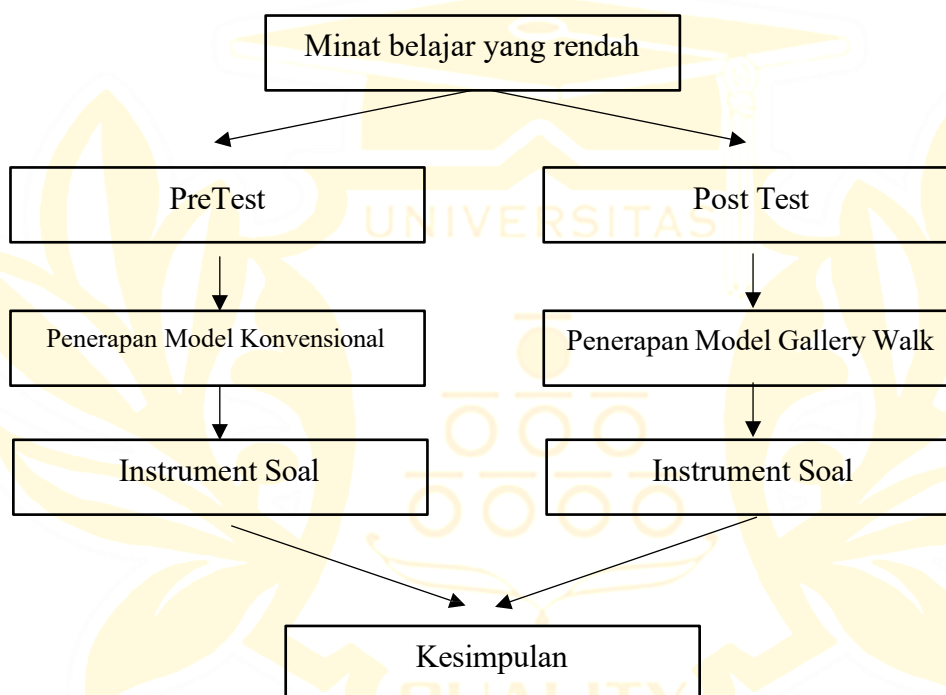
2.4. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun	Nama Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Setiawan, 2024	EJOURNAL PGSD UNESA	Pengaruh Metode Gallery Walk Berbasis Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD (Materi Tata Surya)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Gallery Walk berbasis diferensiasi sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai posttest kelas eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan peningkatan signifikan pada hasil belajar tata surya.
2	Hasanah, 2024	Research in Science and Mathematics Education (RISEME)	Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tata Surya dan Bumi melalui Gallery Walk	Penggunaan Gallery Walk meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa secara signifikan. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan siswa lebih antusias dalam memahami konsep tata surya dan bumi.
3	Wardani, 2023	Journal Basic Education Skills (JBES)	Efektivitas Metode Gallery Walk terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa IPA Kelas IV	Metode Gallery Walk efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa IPA. Hasil uji menunjukkan peningkatan signifikan, meskipun materi bukan tata surya, namun mendukung efektivitas metode ini dalam pembelajaran IPA.
4	Rulviana, 2021	Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya	Pengaruh Metode Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Teladan 2 Tahun Ajaran 2020/2021	Siswa yang diajar dengan Gallery Walk menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dibanding dengan metode konvensional. Hasil uji t membuktikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5	Nurhayati, Akhbar, &	Didaktik: Jurnal	Pengaruh Metode Gallery Walk terhadap	Gallery Walk berpengaruh positif terhadap hasil belajar

	Prasrihamni, 2023	Ilmiah PGSD STKIP Subang	Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V SD	siswa. Perbandingan nilai menunjukkan kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dibanding kelas kontrol, sehingga metode ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar.
--	----------------------	-----------------------------------	--	--

2.5. Kerangka Berfikir



Gambar 2.5. Kerangka Berfikir

Sumber : Miles, 2020

Gambar tersebut menggambarkan alur desain penelitian yang diawali dari kondisi awal peserta didik, yaitu minat belajar yang masih rendah. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya penelitian untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Pada tahap awal, peserta didik diberikan pretest

untuk mengukur kemampuan atau minat belajar sebelum perlakuan diberikan. Pretest ini berfungsi sebagai gambaran kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan model tertentu.

Selanjutnya, setelah pelaksanaan pretest, peserta didik diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Pada satu sisi diterapkan model pembelajaran konvensional, sedangkan pada sisi lainnya diterapkan model pembelajaran Gallery Walk. Kedua kelompok sama-sama menggunakan instrumen soal yang sejenis, sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif. Penerapan dua model pembelajaran yang berbeda ini bertujuan untuk melihat perbedaan dampak terhadap peningkatan minat belajar peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tahap akhir dari alur penelitian ini adalah pelaksanaan posttest, yang bertujuan untuk mengetahui perubahan atau peningkatan minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil posttest kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan hasil pretest untuk melihat adanya perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti kemudian menarik kesimpulan mengenai efektivitas model pembelajaran Gallery Walk dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.