

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Belajar juga dapat diartikan sebagai peristiwa yang bersifat individu yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Belajar merupakan proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan, perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Pada proses belajar perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat yaitu perubahan bentuk pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang belajar.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dalam buku Oemar Hamalik, (2014: 36). Maksudnya adalah belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil dari belajar bukan hanya suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Menurut Slameto (2013: 2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Pendapat yang senada oleh R. Gagne dalam Slameto (2010: 13) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku”. Selanjutnya menurut Eveline dan Hartini (2010: 3) “Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga

lingalahat”. Artinya bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak akan pernah berhenti selama manusia masih berada didunia ini.

Karena sejatinya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tanpa ada batas waktu. Dari defenisi yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan.

2. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasai serta terampil melaksanakan mengajar itu. Mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan aktivitas atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar.

Menurut John R. Pancella dalam buku Slameto (2013: 33) mengatakan bahwa: "Mengajar adalah Mengajar dapat dilukiskan sebagai membuat keputusan (*decision making*) dalam interaksi, dan hasil dari keputusan guru adalah jawaban siswa atau sekelompok siswa, kepada siapa guru berinteraksi". Mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar".

Menurut Hamalik dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris (2013: 8) "Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah". Demikian juga Slameto dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:8) mengungkapkan bahwa mengajar adalah "Penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya". Selanjutnya Dequeliy dan Gajzali dalam buku Slameto (2013: 30) menyatakan bahwa "Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat".

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa mengajar adalah sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian itu sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Proses pendidikan disekolah kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama karena keberhasilan mencapai tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sebab dalam UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Oemar Hamalik bahwa, “ Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut Wenger dalam buku Miftahul Huda (2017: 2), “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan seseorang ketika ia melakukan aktivitas lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda secara individual, kolektif, ataupun sosial”.

Menurut Hamalik dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris, (2013: 12) bahwa: “Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar peserta didik”. Begitu juga Rostina Sundayan (2015: 6) mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

4. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh

seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik. Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Sudjana (2005: 76) berpendapat bahwa metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu.

Pendekatan bersifat aksiomatis yaitu pendekatan yang sudah jelas kebenarannya, sedangkan metode bersifat prosedural yaitu pendekatan dengan menerapkan langkah-langkah. Metode bersifat prosedural maksudnya penerapan dalam pembelajaran dikerjakan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap yang dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

Menurut Sangidu (2004: 14) metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memulai pelaksanaan suatu kegiatan penilaian guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Salamun dalam Sudrajat, (2009:7) menyatakan bahwa metode pembelajaran ialah sebuah caracara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda.

Hal itu berarti pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pelajaran. Metode pembelajaran dilakukan secara teratur dan bertahap dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan tertentu dibawah kondisi yang berbeda.

5. Pengertian Metode *Gallery Walk*

Pembelajaran *Gallery Walk* menurut Silberman (2010:264) Ditinjau dari segi etimologi (bahasa), kata “metode” berasal dari Yunani, yaitu “*methodos*” kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti “melalui atau melewati” dan “*hodos*” yang berarti “jalan atau cara”. Maka metode memiliki arti “jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan”. Sedangkan menurut istilah, metode adalah “jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya”. Metode *Gallery walk* (pameran berjalan) atau disebut juga galeri belajar merupakan suatu cara untuk

menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari. Metode ini memiliki tujuan, yaitu untuk membangun kerjasama kelompok (*Cooperative learning*) dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar.

6. Langkah Langkah Pembelajaran *Gallery Walk*

Menurut Rodgres, (2000:14) dan Silberman, (2005:274) Langkah-langkah metode *Gallery Walk* adalah :

1. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan dua hingga empat orang
2. Memberikan kertas karton/plano kepada setiap kelompok
3. Menentukan topik atau tema pelajaran
4. Memerintahkan tiap kelompok untuk mendiskusikan apa yang didapatkan oleh para anggotanya dari pelajaran yang mereka ikut
5. Memerintahkan mereka untuk membuat sebuah daftar pada kertas yang telah diberikan yang berisi hasil pembelajaran dan memerintahkan juga untuk memberi judul atau menamai daftar tersebut
6. Memerintahkan setiap kelompok untuk menempel hasil kerjanya di dinding
7. Memerintahkan mereka untuk berputar mengamati hasil kerja kelompok lain
8. Meminta salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain
9. Meminta siswa bersama-sama untuk mengoreksi hasil kerja kelompok lain
10. Memberikan klarifikasi dan penyimpulan

7. Kelebihan Dan Kekurangan *Gallery Walk*

Menurut Ismail (2008:90) *Gallery Walk* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

a. Kelebihan *Gallery Walk*

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

5. Membiasakan siswa memberi dan menerima kritik.
6. Siswa tidak terlalu menggantung pada guru, akan tetapi dapat membantu menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.

b. Kekurangan *Gallery Walk*

1. Bila anggota kelompok terlalu banyak akan terjadi sebagian siswa menggantungkan kerja kawannya
2. Guru perlu ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kolektif
3. Pengaturan setting kelas yang lebih rumit.
4. Dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang
5. Jika tanpa *peer teaching* yang efektif dari guru, maka bisa terjadi apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.

8. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yang paling berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah guru sedangkan siswa hanya dituntut untuk mendengar dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Ekawati (2016: 4) menyatakan “Pembelajaran konvensional yaitu bentuk kegiatan belajar yang biasa dikenal yakni terjadinya interaksi antara guru, siswa dan bahan belajar dalam suatu lingkungan tertentu (sekolah, kelas, laboratorium, dan sebagainya)”.

Menurut Bellanca dalam Safrina, dkk (2014: 14) bahwa “Pembelajaran konvensional yakni pembelajaran yang menekankan pengendalian guru atas kebanyakan kejadian dan penyajian pembelajaran terstruktur di ruangan kelas”. Hendriana (2014: 44) menyatakan “Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang penyajian masalah diletakkan pada akhir pembelajaran sebagai latihan dan penerapan konsep yang dipelajari”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peran guru mengendalikan atas kebanyakan penyajian pembelajaran atau bisa juga disebut sebagai metode ceramah.

9. Langkah Langkah Pembelajaran Konvensional

Menurut syahrul (2013), langkah-langkah pembelajaran konvensional sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut.
2. Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah.
3. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru mengecek keberhasilan siswa dan memberikan umpan balik

10. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Konvensional

Menurut Kholik (2011) kelebihan dan kekurangan pembelajaran konvensional adalah:

a. Kelebihan pembelajaran konvensional adalah

Kelebihan metode pembelajaran konvensional:

1. Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain
2. Menyampaikan informasi dengan cepat.
3. Membangkitkan minat akan informasi.
4. Mengajaripeserta didik yang cara belajar terbaiknya dengar mendengarkan.
5. Mudah digunakan dalam proses belajar.

b. Kekurangan Pembelajaran Konvensional

Kekurangan metode pembelajaran konvensional:

1. Kegiatan belajar adalah memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik. Tugas guru adalah memberi tugas dan tugas peserta didik adalah menerima.
2. Pembelajaran konvensional cenderung mengkotak-kotakkan peserta didik.
3. Kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada hasil daripada proses

11. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Kegiatan dari usaha mencapai perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Hasil belajar dapat berupa bertambahnya pengetahuan, pemahaman maupun memperoleh nilai yang baik. Walaupun hasil belajar tidak sesuai identik dengan nilai, namun nilai yang baiklah yang selalu diharapkan.

Sudjana dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013: 15) mengatakan bahwa: "Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia

menerima pengalaman belajarnya”. Begitu juga menurut K.Brahim Ahmad Susanto,(2014: 5) mengatakan bahwa: ”Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Abdurrahman dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris (2013: 14) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan atau penilaian tentang perkembangan dan kemajuan yang diperoleh oleh individu atau peserta didik setelah mengikuti proses belajar, baik itu berupa pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang ditampilkan dalam bentuk perilaku atau perbuatan.

12. Materi Pembelajaran

a. Mengumpulkan dan Menyajikan Data

Data adalah suatu keterangan yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah atau mendapat gambaran suatu keadaan. Data yang terkumpul dapat disajikan dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, diagram lingkaran, atau diagram gambar (piktogram).

Data adalah suatu keterangan yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah atau mendapat gambaran suatu keadaan. Data yang terkumpul dapat disajikan dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, diagram lingkaran, atau diagram gambar (piktogram).

1. Pengumpulan data

Sebelum memperoleh sebuah data, maka kita harus melakukan proses pengumpulan data. Ada beberapa cara yang biasa dilakukan untuk mendapatkan data, diantaranya melalui:

- a. Penelitian
- b. Wawancara
- c. Polling/angket
- d. Penghitungan langsung
- e. Penyajian data

Setelah memperoleh data, biasanya data-data tersebut disajikan dalam beragam bentuk.

2. Penyajian Data

Salah satu contoh data yang bisa disajikan adalah nilai matematika dari siswa yang ada di sebuah sekolah sebagai berikut:

a. Dalam bentuk tabel

Menggunakan tabel digambarkan dengan menggunakan tabel, berikut adalah contoh tabel data nilai matematika siswa SD negeri 040576 Tigabinanga:

Tabel 2.1 nilai matematika siswa

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	65	5
2	70	9
3	75	14
4	80	10
5	85	5
6	90	7
Jumlah		50

Dari tabel di atas kita bisa mengetahui:

Ada 5 siswa yang memperoleh nilai 65

Ada 9 siswa yang memperoleh nilai 70

Ada 14 siswa yang memperoleh nilai 75

Ada 10 siswa yang memperoleh nilai 80

Ada 5 siswa yang memperoleh nilai 85

Ada 7 siswa yang memperoleh nilai 90

b. Dalam bentuk diagram

Diagram ada beragam bentuknya mulai dari diagram batang, diagram lingkaran, diagram gambar dan diagram garis.

1. Diagram batang

Mari kita ubah data di atas ke dalam bentuk diagram batang:



Gambar 2.1 Diagram batang nilai matematika siswa

2. Diagram lingkaran

Untuk membuat diagram lingkaran, kita harus mencari persentase besar sudut dari data yang di dapat:

$$\text{Nilai } 65 = 5/50 \times 360^\circ = 36^\circ$$

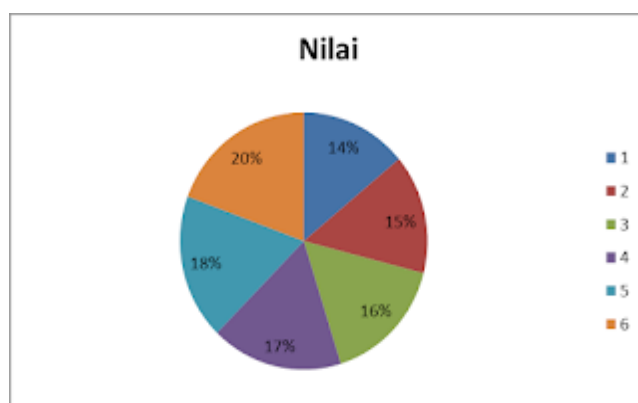
$$\text{Nilai } 70 = 9/50 \times 360^\circ = 64.8^\circ$$

$$\text{Nilai } 75 = 14/50 \times 360^\circ = 100.8^\circ \quad \text{Nilai } 80 = 10/50 \times 360^\circ = 72^\circ$$

$$\text{Nilai } 85 = 5/50 \times 360^\circ = 36^\circ$$

$$\text{Nilai } 90 = 7/50 \times 360^\circ = 50.4^\circ$$

Maka gambar diagram na seperti berikut:



Gambar 2.2 Diagram lingkaran nilai matematika

3. Diagram Garis

Hampir sama seperti diagram batang hanya saja bentuk nya diubah menjadi garis.



Gambar 2.3 Diagram garis jumlah siswa

b. Pengolahan data

Di dalam pengolahan sebuah data ada beberapa hal yang harus kita cari dengan menggunakan rumus matematika, yaitu

1. Mean

Mean adalah nilai rata-rata dari keseluruhan data yang di dapat. Nilai rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan seluruh nilai kemudian dibagi dengan banyaknya data.

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

Sebagai contoh dari data di atas kita bisa mencari meannya dengan cara menjumlahkan nilai yang ada kemudian dibagidengan jumlah siswa yang ada, seperti ini:

$$\frac{65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90}{50} = \frac{465}{50} = 9.3$$

Jadi nilai rata-rata siswa kelas VI untuk pelajaran matematika di SD Tunas Mekar adalah 9.3

2. Modus

Modus merupakan nilai yang paling sering muncul di dalam data tersebut. Bila dilihat dari data nilai matematika siswa kelas VI SD Tunas Mekar, maka nilai yang paling sering muncul adalah 70 karena ada 14 siswa yang mendapatkan nilai 70.

3. Median

Median adalah nilai tengah. Diperoleh dengan cara mengurutkan nilai-nilai yang ada dari yang terkecil sampai terbesar. Perhatikan contoh berikut:

Contoh:

Nilai ulangan harian matematika kelas IV SD Sumber Rejo berturut-turut adalah: 5,6,7,8,9,7,8,7,10,5 carilah median dari data tersebut.

Jawab:

Urutkan nilai-nilai tersebut dari yang terkecil : 5,5,6,7,7,7,8,8,9,10 -> jumlah datanya ada 10.

Ambil nilai yang ada ditengah-tengah, bila jumlah datanya genap ambil dua nilai yang

ada ditengah kemudian dibagi dengan 2. Seperti pada soal diatas, karena jumlah datanya genap (10) maka kita ambil dua nilai yang ada di tengah yaitu 7 dan 7 maka $7+7 : 2 = 14 : 2 = 7$. Maka median dari data tersebut adalah 7.

B.Kerangka Berpikir

Banyak orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari. Anggapan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam hal salah satunya cara belajar matematika yang dialami peserta didik membosankan atau tidak menyenangkan. Anak usia sekolah dasar merupakan usia di mana anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan kritis.

Anak akan cenderung bosan jika pembelajaran matematika hanya berupa menulis atau mengerjakan soal yang berkepanjangan selain itu suasana kelas yang tegang dan terlalu serius justru dapat menyebabkan kurangnya konsentrasi anak terhadap pembelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Kegiatan pembelajaran di kelas IV SDNegeri 040576 Tiga Binanga masih menempatkan siswa sebagai pelaku pasif. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dampaknya pada ulangan harian dengan materi pengumpulan data, 40% siswa nilainya berada di bawah KKM. Hal tersebut dapat diatasi dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan menempatkan siswa sebagai pelaku aktif di dalamnya.

Metode pembelajaran gallery walk adalah metode pembelajaran yang memenuhi dua hal tersebut. Di dalam metode pembelajaran galeri walk terdapat game akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

C.Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan maka Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh yang

signifikan metode *Gallery Walk* terhadap hasil belajar siswa matematika materi statistik di kelas IV SD Negeri 040576 Tiga Binanga Tahun Ajaran 2018/2019”

D. Definisi Operasional

- a. Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai, sebaiknya apabila tidak belajar maka responnya menurun.
- b. Hasil belajar adalah pencapaian tujuan, pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.
- c. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar
- d. Pembelajaran *Galeri Walk* merupakan bagian dari metode pembelajaran yang ada pada model pembelajaran berbasis PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). *Metode gallery walk* adalah model pembelajaran yang kegiatannya diikuti oleh beberapa kelompok untuk diskusi menyelesaikan tugas bersama-sama kemudian dipamerkan sambil berjalan kepada kelompok lain.