
PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN *GALLERY WALK* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN IPS

Tasnya Nor Intan Pratiwi & Ni'matuz Zuhroh

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Tasyanorintanpratiwi1@gmail.com, zuhroh@pips.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

The importance of creativity in social studies learning activities is to determine changes in behavior, knowledge, and skills in solving social problems that can be applied. This encourages researchers to develop the Gallery Walk learning method that can increase the creativity of students through the Social Sciences learning curriculum for class VII MTS Shirothul Fuqoha'. The purpose of this study is to (1) explain the planning for the development of the Gallery Walk learning method in increasing the creativity of students in social studies subjects for MTS Shirothul Fuqoha' Malang students. (2) Explaining the implementation of the Gallery Walk learning method in increasing students' creativity in social studies subjects for MTS Shirothul Fuqoha' Malang students, (3) Explaining the results of implementing the Gallery Walk learning method in increasing students' creativity in social studies subjects for MTS Shirothul Fuqoha' Malang students. The research method is the R&D (Research and Development) research method with the ADDIE development model. The measurement of validity of the development results was measured using an assessment questionnaire by validators of method experts, material experts, social studies teachers, and students of class VII B as the experimental class and class VII C as the control class. The results of the study are as follows: (1) there are 5 development processes, namely: Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate. (2) Product assessment through questionnaires got scores: 90% method expert, material expert 78%, social studies teacher 92%. All of these values are stated as "No Revision Needed". (3) The results of the calculation of the Paired Samples Test obtained a significance value (2-tailed) of 0.000. Because $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that the Gallery Walk learning method can increase the creativity of students.

Keywords: Learning Methods of Social Studies; Gallery Walk; Creativity

ABSTRAK

Pentingnya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran IPS yaitu untuk mengetahui perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan dalam memecahkan masalah sosial dan dapat diterapkan. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan metode pembelajaran *Gallery Walk* yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran IPS untuk kelas VII MTS Shirothul Fuqoha'. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Menjelaskan perencanaan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang. (2) Menjelaskan implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang,

(3) Menjelaskan hasil implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Pengukuran validitas hasil pengembangan diukur menggunakan angket penilaian oleh validator ahli metode, ahli materi, guru IPS, siswa kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) terdapat 5 proses pengembangan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*. (2) Penilaian produk melalui angket mendapatkan nilai: ahli metode 90%, ahli materi 78%, guru IPS 92%. Seluruh nilai ini dinyatakan "Tidak Perlu Revisi". (3) Hasil perhitungan *Uji Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata-Kata Kunci: Metode Pembelajaran IPS; *Gallery Walk*; Kreativitas

PENDAHULUAN

Madrasah Tsanawiyah (MTS) adalah salah satu lembaga pendidikan formal setara Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang diakui di Indonesia serta memiliki keunggulan dalam membangun komitmen keagamaan, tentunya memiliki prospek yang sangat baik (Husen, 2021). Aspek kemandirian yang selama ini dimiliki Madrasah Tsanawiyah merupakan modal utama dalam memperbaiki kualitas dunia pendidikan di Indonesia, hal ini dikarenakan mayoritas Madrasah Tsanawiyah berdiri atas inisiatif masyarakat (At-Taubany, 2017).

Implementasi pembelajaran IPS di sekolah harus dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan pembelajaran IPS mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja tetapi aspek-aspek yang lain seperti aspek afektif dan psikomotorik. Tujuan kognitif pembelajaran IPS lebih mengarah pada tujuan memperoleh pengetahuan, pengertian, intelegensi, dan keterampilan berpikir siswa. Kemudian tujuan afektif pembelajaran IPS adalah menekankan pada perasaan, emosi, dan derajat penerimaan dan penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan. Sedangkan tujuan psikomotorik dapat dikelompokkan pada tujuh kelompok besar, yaitu penginderaan, kesiapan bertindak, respons atau sambutan terbimbing, mekanisme atau tindakan yang otomatis, keterampilan yang dilakukan secara hati-hati, adaptasi dan keaslian (Subagyo, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan adanya kemampuan kreativitas dari guru untuk menumbuhkan kreativitas terhadap siswa. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk dan gagasan apa saja yang sebelumnya tidak ada yang membuatnya. Ia dapat menghasilkan kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan saja perangkuman, namun mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru (Suhaya, 2016).

Setiap individu tentu pernah menghadapi suatu kesulitan dalam hidupnya, yang harus disertai agar tetap survive (Sitepu, 2019). Sehingga dalam memecahkan masalah diperlukan kemampuan kreatif, karena dalam mencari pemecahan masalah perlu untuk menggunakan pengetahuan yang telah diketahui dalam situasi baru yang belum dikenal (Widyariani, 2019). Kreativitas sifatnya *given* atau tersedia sejak lahir. Namun tumbuh dan berkembangnya kreativitas siswa juga dapat dipengaruhi oleh proses dan lingkungan yang diterima siswa.

Faktor lingkungan juga mengambil peran yang esensial di dalamnya (Wibowo, 2016). Kreativitas sendiri tidak bisa dilepaskan dari dua aspek yaitu aspek baru dan aspek manfaat.

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

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

Menurut Nining dan Mistinah salah satu strategi untuk menghidupkan kelas biasa menjadi bukan kelas biasa pada mata pelajaran IPS adalah melalui metode pembelajaran *Gallery Walk* (Hidayati, 2018). Peserta didik tidak hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi di sini guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan tercipta suasana belajar ruang aktif, kreatif dan inovatif.

Melalui metode pembelajaran *Gallery Walk* diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPS. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) Menjelaskan perencanaan pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang; (2) Menjelaskan implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang; (3) Menjelaskan hasil implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa MTS Shirothul Fuqoha' Malang.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Metode Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan pendidikan yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi ini dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, yang telah dirumuskan sebelum kegiatan dilakukan. Dalam kegiatan interaksi ini

guru dengan sadar merencanakan kegiatan mengajarnya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sumber daya yang ada (Sukardi, 2013). Kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika strategi pembelajaran yang terkait dalam pendekatan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis, sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan.

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aditya, 2016). Menurut Darmadi metode pembelajaran adalah sebuah cara yang ditempuh oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Luthfi, 2020). Sedangkan Abdurrahman Ginting mengartikan metode pembelajaran sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan, serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik (Ginting, 2014).

Wina Sanjaya mengungkapkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016). Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam menyampaikan materi, agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal.

Metode Pembelajaran Gallery Walk

Menurut Siberman *Gallery* belajar adalah cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah dipelajari oleh siswa selama ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *Gallery Walk* merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu memunculkan gaya emosional peserta didik, dalam memperoleh pengetahuan baru dan mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung (Hidayati, 2018).

Menurut Nuraeni, metode pembelajaran *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada aspek kerjasama untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kelompoknya. Dalam metode pembelajaran tersebut peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan interaksi antar peserta didik lainnya, dan peserta didik dengan guru. Sehingga dengan banyaknya interaksi tersebut peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran (Hidayati, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dan mendorong siswa menginspirasi siswa untuk membuat karya berupa gambar, skema dan lain-lain, sesuai hal-hal apa yang diperoleh ketika diskusi di setiap kelompok untuk dijadikan pameran dan dipresentasikan di depan kelas.

Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata *to create*, yang artinya menciptakan. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), kreatif memiliki beberapa makna yaitu (1) memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, (2) bersifat (mengandung) daya cipta. Kreativitas sendiri mengandung arti (1) kemampuan untuk mencipta, daya cipta, (2) perihal berkreasi (Badar, 2013).

Menurut Ausubel dalam tafsirannya tentang hakikat kreativitas yaitu, "*Creative achievement... reflect a rare capacity for developing insight, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity.*" Berdasarkan rumusan tersebut, seorang kreatif adalah seorang yang memiliki kemampuan kapasitas pemahaman, sensitivitas dan apresiasi yang melebihi dari seorang yang tergolong intelijen (Hamalik, 2016). Semiawan mengemukakan kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam sebuah seni, permesinan dan metode metode baru (Abdullah, 2015).

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch, yakni model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ADDIE adalah model yang dapat membantu guru mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ADDIE merupakan desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien, serta prosesnya bersifat interaktif yakni evaluasi di setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir fase adalah produk awal bagi fase berikutnya. Model ADDIE dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau suatu pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung proses pembelajaran dengan beberapa tahapan (Mudrikah, 2021).

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

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

Analisis data kuantitatif deskriptif merupakan teknik analisis data berupa angka dari hasil validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Perolehan data yang berupa penilaian berbentuk angka kemudian disusun dengan skala bertingkat. Teknik analisis kuantitatif deskriptif ini digunakan peneliti untuk mengolah data pada setiap butir pernyataan, maupun untuk mengolah data secara keseluruhan dalam penelitian. Pengembangan ini selanjutnya akan diolah dengan cara dibuat persentase dengan menggunakan rumus analisis sebagaimana dalam gambar 1 (Sugiyono, 2019).

Gambar 1. Rumus untuk mengolah data skor pertanyaan

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

$\sum xi$ = Jumlah Total Skor Yang Diperoleh

$\sum x$ = Jumlah Skor Ideal

100% = Konstanta

Penemuan valid atau tidak validnya metode pembelajaran *Gallery Walk* pada mata pelajaran IPS kelas VII, dengan menggunakan cara analisis data mentah yang berupa angka-angka yang telah ditabulasikan, kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif dengan *rating scale* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Pedoman dasar dalam menentukan kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi produk menggunakan kriteria atau klasifikasi penilaian sebagaimana digambarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Metode Pembelajaran

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

Untuk menganalisis kreativitas peserta didik peneliti menggunakan pedoman pada kategori yang sudah dimodifikasi oleh Purwanto (Astuti, 2016). Sebagaimana akan disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Kategori Tingkat Kreativitas

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

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

HASIL

Hasil Analisis (Analisis)

1. Analisis Kebutuhan

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

2. Analisis Kurikulum

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

3. Analisis Sarana dan Prasarana

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

4. Analisis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan di MTS Shirothu Fuqoha' cukup bervariasi, seperti metode ceramah dan *Problem Based Learning* (PBL). Metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pedagogi yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik belajar tentang subjek dalam konteks masalah yang kompleks, multifaset, dan realistis (tidak harus bingung dengan pembelajaran berbasis proyek) (Hartata, 2020).

5. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 12 Februari 2022, secara umum siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik.

Hasil Design (Perencanaan)

Langkah pertama dalam mendesain metode pembelajaran yaitu menentukan kreativitas siswa setelah menggunakan metode pembelajaran. teknik perumusan tujuan menggunakan SMAR (*Spesifik, measurable, applicable, dan realistic*) (Tarumasely, 2022).

Hasil Development (Pengembangan)

1. Pembuatan Metode Pembelajaran

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

2. Desain Metode Pembelajaran

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

Tabel 3. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Gallery Walk

Langkah <i>Gallery Walk</i>	Aktivitas Guru
1. Langkah 1 Memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran dan mempersiapkan pembelajaran.	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran dan mempersiapkan pembelajaran.
2. Langkah 2 Menjelaskan tentang prosedur metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .	Guru menjelaskan tentang prosedur metode pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .
3. Langkah 3 Bagilah peserta didik menjadi 5-6 peserta didik.	Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri 5-6 peserta didik.
4. Langkah 4 Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya di kertas karton, kemudian ditempel di dinding.	Guru meminta setiap kelompok untuk membuat galeri, gambar-gambar, mencatat hasil diskusinya di kertas plano/flip atau yang lainnya, kemudian ditempel di dinding.
5. Langkah 5 Salah seorang anggota menjadi penjaga dan anggota lainnya menyebar untuk mempelajari hasil diskusi kelompok lain.	Menginstruksikan pada semua kelompok untuk mulai keliling searah jarum jam sesuai dengan instruksi guru.
6. Langkah 6 Anggota kelompok bergabung kembali untuk melakukan diskusi dengan kelompok asal dan menambah informasi yang telah didapatkan.	Guru meminta semua kelompok untuk kembali ke kelompok asal mereka untuk berdiskusi kembali. Hasil kesimpulan kerja kelompok dituliskan dengan rapi, kreatif dan menarik di kertas plano yang telah disediakan kemudian hasilnya ditempek di dinding kelas untuk dipamerkan.
7. Langkah 7 Mempresentasikan singkat hasil diskusi didepan kelas.	Guru menginstruksikan untuk menyiapkan yang akan dipresentasikan di depan kelas.
8. Langkah 8 Pemberian penguatan dan kesimpulan	Guru memberikan penguatan dan kesimpulan di akhir presentasi.

3. Pengujian

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

4. Validasi Metode Pembelajaran

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

Hasil Implementation (Penerapan)

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *implementation* atau menerapkan. Setelah dinyatakan layak oleh validator, metode pembelajaran diterapkan di kelas, yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2022. Peneliti melaksanakan perbandingan pada responden dengan memilih dua kelas sebagai objek penelitian. Peneliti memilih kelas VII B dan kelas VII C. Kelas VII B merupakan kelas eksperimen sedangkan kelas VII C menjadi kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas pembanding tanpa perlakuan, artinya kelas ini tetap melaksanakan pembelajaran konvensional.

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

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

Kegiatan selanjutnya setiap kelompok mulai menelaah dan mendiskusikan materi pembelajaran sesuai dengan topik atau tema yang mereka dapat. Setiap Kelompok diberi waktu 40 menit untuk menuliskan yang mereka dapat dengan rapi, kreatif dan menarik dikertas asturo. Langkah selanjutnya yaitu dari kegiatan metode pembelajaran *Galery Walk* ini adalah setiap kelompok menaruh semua hasil kerja kelompoknya di meja. Masing-masing kelompok kemudian berputar searah jarum jam untuk mengamati dan mencari informasi hasil kerja kelompok lainnya secara bergilir. setelah semua kelompok selesai berputar ke semua kelompok, peserta didik kembali ke kelompok masing-masing dan dikoreksi bersama. Kemudian dilanjutkan setiap kelompok mengklarifikasi hasil kunjungan dari masing-masing kelompok dan menyimpulkannya bersama. Kemudian setiap kelompok mendapat kesempatan untuk mempresentasikan karya mereka di depan kelas.

Tahapan terakhir setelah pembelajaran berlangsung adalah siswa diperkenankan untuk mengisi angket responden yang berisi 15 pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil dari pengisian angket tersebut untuk mengetahui kelayakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.

Hasil Evaluate (Penilaian)

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Hasil evaluasi didapatkan dari evaluasi data validasi metode pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi ahli metode dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan metode pembelajaran. selain itu dari analisis data dari responden metode pembelajaran yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui kelayakan metode pembelajaran. kemudian produk akhir yang berupa “Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas VII MTS Shirothul Fuqoha’ Pada Mata Pelajaran IPS” akan berhasil apabila telah melakukan revisi validasi dan revisi.

Hasil Data Pengembangan

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

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

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

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data kuantitatif oleh ahli materi untuk metode pembelajaran *Gallery Walk*, jika dipersentasekan memperoleh 90% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Tidak Perlu Revisi”.

Hasil Data Uji Coba

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

Tabel 4. Paired Samples Statistics

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

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

Nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas kontrol 77,9459 < kelas eksperimen 83,6216, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kreativitas antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji *paired sample correlation* yang terdapat pada tabel output “*Paired Samples correlations*” berikut:

Tabel 5. Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		Correlation		
		N	n	Sig.
Pair 1	Kontrol & Eksperimen	37	,026	,879

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

Tabel 6. Paired Samples Test

Paired Samples Test				
		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error
Pair 1	Kontrol – Eksperimen	-5,67568	8,29342	1,36343

Paired Samples Test				
		Paired Differences		
		95% Confidence Interval of the Difference		
		Lower	Upper	T
Pair 1	Kontrol – Eksperimen	-8,44084	-2,91051	-4,163

		Sig. (2-tailed)
Pair 1	Kontrol - Eksperimen	,000

Uji *Paired Samples Test* diatas digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil kreativitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut adalah hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil kreativitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dengan hasil kreativitas kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.
- H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil kreativitas siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dengan hasil kreativitas siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Menurut Singgih Santoso pedoman pengambilan keputusan dalam Uji *Paired Samples Test* berdasarkan nilai signifikasi (Sig.) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut (Santoso, 2014):

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

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

Hasil Respon Siswa

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

Tabel 7. Kategori Hasil Kreativitas

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

Tabel di atas telah membuktikan bahwasannya keberhasilan produk bisa terlihat dari respon baik dari siswa. Terlihat bahwasannya terdapat 23 siswa yang bisa dikategorikan mendapat kriteria sangat kreatif, 7 siswa cukup kreatif, dan 7 siswa dalam kategori kreatif. Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya dari lima indikator angket yakni kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, menghasilkan gagasan baru, mengkombinasikan beberapa ide sehingga muncul karya baru dan menghasilkan hal-hal yang berbeda telah ditemukan hasil yang baik berupa respon yang baik dari peserta didik. Maka dapat disimpulkan melalui penyebaran angket tersebut secara keseluruhan metode pembelajaran *Gallery Walk* dinyatakan layak.

PEMBAHASAN

Perencanaan Pengembangan Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

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

Tahapan pertama kali dalam penelitian ini adalah mengadakan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pertama dilaksanakan di MTS Shirothul Fuqoha' yang merupakan target penelitian. Peneliti pada tahapan ini melakukan analisis kebutuhan siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, metode pembelajaran dan karakteristik siswa. Analisis kebutuhan yang dilaksanakan merupakan sebagai upaya dalam mengetahui permasalahan yang dialami oleh

para peserta didik. Kemudian dilaksanakan analisis kurikulum untuk mengetahui pencapaian pembelajaran, perangkat pembelajaran dan menyelaraskan dengan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

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

Tahapan setelah proses analisis kebutuhan dirasa usai dan sesuai, selanjutnya peneliti melaksanakan tahapan yang kedua yakni *Design*. Dalam tahapan ini peneliti memulainya dengan membuat rumusan tujuan pembuatan metode pembelajaran, dengan teknik rumusan tujuan SMAR (*Spesifik, Measurable, Applicable dan Realistic*). Sehingga ditemukan tujuan dari pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* di MTS Shirothul Fuqoha'. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *Flowchart* metode pembelajaran *Gallery Walk* yang menggambarkan alur proses pengembangan produk. Setelah itu dilakukan pengumpulan objek rancangan yang terdiri dari pengumpulan materi, gambar yang akan ditampilkan dalam materi. Peneliti dalam tahapan ini juga mulai menyusun instrumen penelitian yang berbentuk angket untuk diujikan terhadap para ahli yang terdiri dari ahli metode, ahli materi dan ahli pembelajaran.

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

Implementasi Metode Pembelajaran

Langkah setelah proses pengembangan selesai, mulai dari analisis, desain, pengembangan desain produk *Gallery Walk* yang harus di validasi oleh para ahli, selanjutnya metode pembelajaran *Gallery Walk* ini perlu untuk diimplementasikan kepada responden uji lapangan. Implementasi ini merupakan sebagai penilaian akhir dan pencapaian tujuan dari diadakannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan peneliti. Peneliti dalam menguji keberhasilan produk yang dikembangkan, menggunakan dua kelas yang berbeda yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas ini nantinya akan diberi perlakuan yang berbeda, dimana kelas VII B yang merupakan kelas eksperimen dan kelas VII C yaitu sebagai kelas kontrol dalam penelitian ini.

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

untuk menuliskan hasil diskusi mereka di kertas asturo dengan kreativitas mereka masing-masing.

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

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

Hasil Implementasi Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

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

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

Adapun hasil dari implementasi metode pembelajaran *Gallery Walk* yaitu terdapat perbedaan hasil antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah peneliti melakukan uji T-Test untuk mengetahui perbandingan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapati output yaitu untuk nilai kelas kontrol telah diperoleh rata-rata hasil kreativitas atau mean sebesar 77,9459. Sedangkan untuk kelas eksperimen telah diperoleh rata-rata hasil kreativitas sebesar 83,6216. Kemudian telah didapati perbedaan nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada kelas kontrol sebesar 3,55860 dan kelas eksperimen sebesar 7,58416. Terakhir Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada kelas kontrol sebesar 3,55860 dan kelas eksperimen sebesar 7,58416. Setelah itu diketahui nilai Std. Error Mean untuk kelas kontrol sebesar 58503 dan kelas eksperimen sebesar 1,24683.

Nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelas control $77,9459 <$ kelas eksperimen $83,6216$, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kreativitas antara kelas kontrol dan kelas

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

Peneliti kemudian melakukan uji *paired samples test* untuk mengetahui perbedaan hasil kreativitas kelas antara kelas control dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikasi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun hasil dari penyebaran angket yang telah diisi oleh siswa telah didapati hasil 23 siswa yang bisa dikategorikan mendapat kriteria sangat kreatif, 7 siswa cukup kreatif, dan 7 siswa dalam kategori kreatif. Kesimpulannya metode pembelajaran *Gallery Walk* telah memberikan dampak yang baik bagi peningkatan kreativitas siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Retno Handayani, Anna Fitri Hindriana, dan Handayani yang meneliti penggunaan metode *Gallery* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, Pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MTS Shirothul Fuqoha' menggunakan jenis penelitian *Research & Development*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation*).

Kedua, Implementasi pengembangan metode pembelajaran *Gallery Walk* dilaksanakan sesuai dengan hasil dari pengembangan metode yang peneliti kembangkan, yaitu terdapat delapan Langkah dalam pelaksanaannya yakni (1) Pembukaan, (2) menjelaskan prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Gallery Walk*, (3) pembagian kelompok, (4) diskusi dan menyelesaikan hasil kemudian ditempel di dinding (5) setiap anggota kelompok kecuali yang berjaga berputar searah jarum jam menuju kelompok lain, (6) kembali ke kelompok masing-masing dan kembali berdiskusi, (7) presentasi, (8) pemberian kesimpulan dan penguatan.

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

REFERENSI

- Abdullah, F. (2015). *Bakat dan Kreatotas*. Noer Fikri.
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Peerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*, 2.
- At-Taubany. (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Kencana.
- Badar, T. I. (2013). *Desain Pengembangan Tematik*. Prenadamedia Group.

- Ginting, A. (2014). *Esesnsi Praktis Belajar Pembelajaran*. Humaniora.
- Hamalik, O. (2016). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT Bumi Aksara.
- Hartata, R. (2020). *Mningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah dengan Problem Based Learning (PBL)*. Lakeisha.
- Hidayati, N. M. & M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran*. CV Oase Group.
- Husen, A. R. (2021). Masa Depan Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 1.
- Luthfi. (2020). *Metodologi Pembejaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH.
- Mudrikah, S. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*. CV Pradina Pustaka Group.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Cetakan Ke 12)*. Kencana Prenada Media.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Guepedia.
- Subagyo, A. (2022). *Media Enikki Dalam Pembelajaran IPS*. Jejak Pustaka.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1.
- Sukardi, I. (2013). *Model-Model Pembelajaran Modern*. Tunas Gemilang Press.
- Tarumasely, Y. (2022). *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Academia Publication.
- Wibowo, T. G. (2016). *Menjadi Guru Kreatif*. Media Maxima.
- Widyariani, S. (2019). *Pembelajaran Berbasis Konteks Dan Kreativitas (Strategi Untuk Membelajarkan Sains di Abad 21)*. Deepublisher.