

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GALLERY WALK* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI RUPA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Oleh :
NIA AGIS SUSANTI
NPM : 2186206029**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GALLERY WALK* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI RUPA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

NIA AGIS SUSANTI

NPM : 2186206029

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2025**

MOTTO :

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan”**

(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)

**Jangan berhenti hanya karena lelah, berhentilah ketika semuanya tuntas dan
membuahkan hasil.**

PERSEMBAHAN :

**Skripsi ini saya persembahkan untuk kampus STKIP
PGRI Trenggalek, kedua orang tua tersayang, adek saya,
semua teman-teman seperjuangan, dan semua pihak
yang berkaitan yang telah memberikan dukungan dan
motivasi sampai meraih gelar sarjana pendidikan.**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh ;

Nama : Nia Agis Susanti

NPM : 2186206029

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan
Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Sekolah Dasar.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 5 Juni 2025
Dosen Pembimbing I,



Angga Setiawan, M.Pd.
NIDN. 0725049401

Dosen Pembimbing II,



Indah Yunitasari, M.Pd.
NIDN. 0712069402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh ;

Nama : Nia Agis Susanti

NPM : 2186206029

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Sekolah Dasar.

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,

Pada tanggal : 19 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Ketua : ANGA SETIAWAN, M.Pd.
NIDN : 0725049401



2. Sekretaris : WAHYU NURMALASARI, M.Pd.
NIDN : 0727069201



Mengesahkan,

Ketua STKIP PGRI Trenggalek



Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.
NUPN : 9907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nia Agis Susanti

NPM : 2186206029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar- benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 5 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Nia Agis Susanti
NPM. 2186206029

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya dengan judul Pengaruh "Model Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Sekolah Dasar".

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Nanda William, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan kesempatan penyusunan skripsi dan motivasi yang sangat diperlukan.
3. Bapak Angga Setiawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Indah Yunitasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
5. Bapak Dwi Ramianto Nitiarso, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Joho yang memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.
6. Bapak Wuwuh Suwarno, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Joho yang memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.
7. Bapak Muadam, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 4 Pule yang memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.

8. Kedua orang tua penulis Bapak Eko dan Ibu Yeni yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti. Tanpa cinta, pengorbanan, dan dorongan mereka, penulis tidak akan bisa sampai pada tahap ini. Terimakasih atas segala kasih sayang dan kepercayaan yang telah diberikan.
9. Orang tua kedua penulis pengasuh Pondok Pesantren Al-Mujari Abah Mohammad Hariz Ridhlo Hasim dan Ibu Durrotun Nasikhah yang telah memberikan do'a, bimbingan, perhatian, dan nasihat yang sangat berarti. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan, kesehatan, dan kemudahan dalam setiap langkah Abah dan Ibu.
10. Terima kasih kepada adik penulis yang selalu ada, memberikan motivasi ketika penulis merasa lelah, dan menjadi penyemangat di saat-saat sulit. Kehadiran dan perhatianmu sangat berarti bagi penulis, dan penulis sangat menghargai setiap dukungan yang telah diberikan. Tanpa dukunganmu, mungkin perjalanan ini tidak akan terasa seberarti ini.
11. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendampingi penulis dalam setiap langkah perjalanan ini yaitu Nisfah Lailla Handariski, Ika Amelia Putri, Ria Tiara Agustin, Rahma Duhita Elysia Dewati, Lailatun Nikmah, Duwi Ika Pitri Hardianti dan Dewi Mu'atiroh. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang tiada henti, baik dalam suka maupun duka. Kita telah melalui banyak tantangan bersama, dan penulis sangat bersyukur bisa memiliki teman-teman yang selalu memberikan inspirasi dan motivasi untuk terus maju.
12. Teman-teman seangkatan PGSD STKIP PGRI Trenggalek dan rekan-rekan yang selalu memberikan semangat, saran, dan dukungan moral yang tak ternilai.
13. Terima kasih kepada diri saya yang tidak pernah menyerah meskipun menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Terima kasih juga untuk setiap langkah yang saya ambil untuk terus belajar, berkembang, dan memperbaiki kualitas penelitian ini. Saya menyadari bahwa setiap pencapaian yang saya raih adalah hasil dari kerja keras dan tekad yang kuat.
14. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tujuan, manfaat, dan pelaksanaan penelitian yang penulis lakukan. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu, saran dan masukan yang mmebangun sangat penulis harapkan untuk meningkatkan kualitas penelitian ini ke depannya.

Trenggalek, Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Sekolah Dasar. Oleh : Nia Agis Susanti, N.P.M : 2186206029. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Gallery Walk*; Kreativitas Siswa; Seni Rupa.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru sangat penting untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat menumbuhkan kreativitas siswa secara optimal, khususnya dalam mata pelajaran seni rupa yang menuntut ekspresi dan imajinasi. Namun, kenyataannya di lapangan, kreativitas siswa di kelas IV masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat bahwa siswa masih terbatas dalam mengembangkan imajinasinya dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran seni rupa, kurangnya kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan secara orisinal, dan guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang terbatas meliputi model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *gallery walk* terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Seni Rupa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental design* dan menggunakan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV se-kecamatan Pule yang berjumlah 578 siswa. Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Joho dan SD Negeri 4 Pule sebagai kelas eksperimen serta SD Negeri 2 Joho sebagai kelas kontrol pada tahun ajaran 2024/2025 yang seluruhnya berjumlah 82 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi penilaian kreativitas siswa dan lembar penilaian produk. Analisis data hasil penelitian menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji realibilitas kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS 25 bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) menunjukkan hasil 0,000 yang artinya nilai signifikansi (*2-tailed*) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model

pembelajaran *gallery walk* berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa siswa kelas IV sekolah dasar.

Mengingat pentingnya masalah penelitian ini dimohon semua pihak yang terkait, khususnya orang tua siswa lebih memperhatikan kebutuhan/ fasilitas belajar putranya sehingga mampu memperoleh prestasi yang tinggi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	11
1.3 Batasan Penelitian	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Kegunaan Penelitian.....	12
1.7 Penegasan Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kerangka Teori.....	16
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	60
2.3 Kerangka Berpikir	62
2.4 Hipotesis.....	65
BAB III METODE PENELITIAN	67
3.1 Rancangan Penelitian	67
3.2 Prosedur Penelitian.....	70
3.3 Populasi dan Sampel	73

3.4 Identifikasi Variabel Penelitian.....	75
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	77
3.6 Uji Instrumen	94
3.7 Metode Analisis Data.....	98
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	106
4.1 Deskripsi Data.....	106
4.2 Analisis Data	110
4.3 Pengujian Hipotesis.....	117
4.4 Interpretasi	122
BAB V PENUTUP	131
5.1 Simpulan	131
5.2 Saran.....	131
DAFTAR RUJUKAN.....	134
LAMPIRAN.....	144

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1.	Rangkuman Kompetensi Dasar SD	49
Tabel 2.2.	Hasil Penelitian Yang Relevan	60
Tabel 3.1.	Jumlah sampel kelas IV	75
Tabel 3.2.	Variabel, Indikator, dan Jenis Instrumen	77
Tabel 3.3.	Kisi-Kisi Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	83
Tabel 3.4.	Keterangan Skor Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	85
Tabel 3.5.	Kisi-Kisi Lembar Observasi Penilaian Produk	92
Tabel 3.6.	Keterangan Skor Lembar Observasi Penilaian Produk	92
Tabel 3.7.	Interpretasi Koefisien Korelasi <i>Product Moment</i>	96
Tabel 3.8.	Interpretasi Koefisien Korelasi <i>Alpha Cronbach</i>	97
Tabel 4.1.	Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	107
Tabel 4.2.	Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Penilaian Produk	108
Tabel 4.3.	Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	109
Tabel 4.4.	Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Penilaian Produk	109
Tabel 4.5.	Hasil Observasi Penilaian Kreativitas siswa Kelas Eksperimen	111
Tabel 4.6.	Hasil Observasi Penilaian Produk Kelas Eksperimen	112
Tabel 4.7.	Hasil Observasi Penilaian Kreativitas siswa Kelas Kontrol	115
Tabel 4.8.	Hasil Observasi Penilaian Produk Kelas Kontrol	116
Tabel 4.9.	Output SPSS 25 <i>Shapiro Wilk</i> Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	118
Tabel 4.10.	Output SPSS 25 <i>Leven's Test</i> Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	119
Tabel 4.11.	Output SPSS 25 <i>Group Statistic Mean</i> Kreativitas Siswa	120
Tabel 4.12.	Output SPSS 25 <i>Independent Sample Test</i> Kreativitas Siswa	121

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	65
Gambar 3.1	Jenis Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	69
Gambar 3.2	Bagan Proses Penelitian	72
Gambar 3.3	Rumus Validitas	95
Gambar 3.4	Rumus Reliabilitas	97
Gambar 3.5	Rumus Uji <i>Shapiro Wilk</i>	101
Gambar 3.6	Rumus Uji <i>Levene</i>	102
Gambar 3.7	Rumus Uji <i>independent sample t-test</i>	104
Gambar 4.1	Komik Sederhana Hasil Karya Siswa Kelas Eksperimen	127

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1.	Lembar Persetujuan Judul	144
2a.	Surat Izin Penelitian di SD Negeri 1 Joho	145
2b.	Surat Izin Penelitian di SD Negeri 4 Pule	146
2c.	Surat Izin Penelitian di SD Negeri 2 Joho	147
2d.	Surat Balasan dari SD Negeri 1 Joho	148
2e.	Surat Balasan dari SD Negeri 4 Pule	149
2f.	Surat Balasan dari SD Negeri 2 Joho	150
3a.	Instrumen Penelitian Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	151
3b.	Instrumen Penelitian Lembar Observasi Penilaian Produk	155
3c.	Keterangan Skor Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	157
3d.	Keterangan Skor Lembar Observasi Penilaian Produk	165
4a.	Data Hasil SPSS Validitas Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	168
4b.	Data Hasil SPSS Validitas Lembar Observasi Penilaian Produk	169
4c.	Data Hasil SPSS Reliabilitas Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa dan Produk	170
4d.	Data Hasil Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis	171
5a.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen	173
5b.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen	176
5c.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol	179
5d.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol	181
5e.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Produk Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen	183
5f.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Produk Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen	186
5g.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Produk Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol	189
5h.	Rekap Data Hasil Observasi Penilaian Produk Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol	191
6.	Validasi Perangkat Ajar	193

No.	Judul Lampiran	Halaman
7a.	Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan	196
7b.	Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan	202
7c.	Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan	208
7d.	Hasil Observasi Penilaian Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan	214
7e.	Hasil Observasi Penilaian Produk Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan	220
7f.	Hasil Observasi Penilaian Produk Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan	224
7g.	Hasil Observasi Penilaian Produk Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan	228
7h.	Hasil Observasi Penilaian Produk Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan	232
7i.	Hasil Produk Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Perlakuan	236
7j.	Hasil Produk Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Perlakuan	238
8.	Validasi Rujukan	240
9.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	258
10.	Daftar Riwayat Hidup	261

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia selalu mengalami perubahan kurikulum, hal tersebut tidak dapat dihindari tetapi harus disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan. Hingga saat ini, Indonesia menerapkan kurikulum merdeka. Sejalan dengan pendapat Ramadhanty (2024) bahwasannya Indonesia saat ini melaksanakan kurikulum merdeka yang sangat memperhatikan adanya keberagaman dan menyediakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan minat dan bakat siswa, serta memberi kebebasan siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran untuk membentuk kemandirian. Dalam proses pembelajaran pada kurikulum merdeka ini, guru harus menanamkan profil pelajar pancasila pada siswa guna membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Sesuai dengan pendapat Amiruddin, dkk. (2022) bahwasannya kurikulum merdeka tidak hanya fokus pada materi tetapi juga fokus pada perkembangan karakter Profil Pelajar Pancasila (PPP). Profil pelajar pancasila mempunyai beragam kompetensi yang dirumuskan menjadi enam dimensi kunci. Keenam dimensi profil pelajar pancasila tersebut saling berkaitan satu sama lain dan untuk membangun profil pelajar pancasila yang utuh siswa harus mencapai dan mempelajari keenam dimensi tersebut. Menurut Mulyani, dkk. (2023) keenam dimensi profil pelajar pancasila yaitu: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong – royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, 6) Kreatif.

Pengimplementasian pembelajaran yang baik akan menciptakan karakter pada siswa sesuai dengan profil pelajar pancasila dan keterampilan abad 21. Salah satu dimensi profil pelajar pancasila yang dapat membangun keterampilan abad 21 adalah dimensi kreatif. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Kholis & Rigianti (2023) bahwasannya hadirnya kurikulum merdeka yang digagas oleh Nadiem Makarim, menegaskan bahwa merdeka belajar adalah merdeka dalam berpikir salah satunya adalah kebebasan dalam berpikir kreatif. Kreativitas tersebut ditandai dengan penciptaan sesuatu hasil karya secara orisinal berdasarkan dari pemikirannya sendiri dan gagasan yang imajinatif. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Lubis (2022) bahwasannya kreativitas termasuk sebuah proses yang dapat melahirkan gagasan, pemikiran, konsep, langkah-langkah pada diri seseorang sehingga akan menciptakan sesuatu yang baru.

Pada era saat ini, kreativitas sangat penting untuk ditanamkan pada diri siswa karena menyangkut perkembangan intelektual, minat, dan bakatnya. Menurut pendapat Dewi, dkk. (2024) kreativitas anak sangat penting untuk dikembangkan karena berkaitan dengan kecerdasan dan berpikir kritis siswa. Kreativitas banyak membantu anak dalam mengatasi permasalahan yang perlu dihadapi dengan kreatif dan aktif sehingga memudahkan siswa dalam memecahkan masalah secara imajinatif dan efektif. Menurut pendapat Fadhilah, dkk. (2023) siswa dapat dikatakan kreatif kalau ia mampu mengubah dan menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Menghasilkan karya dan tindakan orisinal dapat mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan perasaan siswa sesuai dengan minat dan kesukaannya. Oleh karena itu, siswa yang kreatif adalah siswa yang terbuka

terhadap pengalaman baru, berani dalam mengungkapkan pemikiran, memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan-kegiatan kreatif, memiliki tingkat percaya diri yang tinggi terhadap gagasan atau idenya sendiri, mandiri dan memiliki inisiatif yang tinggi dan berani mengambil keputusan.

Menurut Pendapat Nugraha, dkk. (2022) saat ini masyarakat masih cenderung menganggap bahwasannya kreativitas tidak begitu penting untuk diajarkan di sekolah. Berdasarkan hasil laporan *Global Innovation Index 2017* dengan tema “*Innovation Feeding the World*”, Indonesia berada di urutan 88 dari 127 negara yang dievaluasi dengan skor 29,1. Hasil ini menunjukkan bahwa Negara Indonesia masih tertinggal jauh dari negara-negara tetangga kita seperti Singapura yang ada di urutan ke-7, Malaysia di urutan 37, Vietnam di urutan ke-47. Di sisi lain, Swiss, Swedia, Belanda, Amerika Serikat, dan Inggris menduduki lima urutan teratas. Untuk itu, keterampilan berpikir kreatif rupanya masih menjadi permasalahan yang perlu diperbaiki di beberapa sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia.

Untuk meminimalisir permasalahan di atas, dalam dunia pendidikan saat ini guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar siswa mendapatkan pengalaman baru dan dapat mencapai dimensi profil pelajar pancasila. Menurut pendapat Irawan (2022) bahwasannya guru kreatif merupakan sebuah kebutuhan agar siswa selalu aktif, variatif dan kreatif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa tidak hanya membutuhkan kemampuan kognitif saja akan tetapi harus dibekali dengan kreativitas dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, mampu mengembangkan bakat dan minatnya tanpa ada yang

membatasi sebagaimana tertera pada dimensi profil pelajar pancasila yaitu dimensi kreatif. Menurut Fatmawati & Minsih (2024) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, mengembangkan kreativitas siswa merupakan tujuan yang penting karena membantu mereka untuk melatih berpikir secara fleksibel, kreatif, dan adaptif. Kepala sekolah dan guru harus bekerja sama dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik untuk meningkatkan kreativitas siswa tersebut.

Kreativitas dapat dikaitkan pada mata pelajaran seni rupa. Mata pelajaran seni rupa merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta kreatif siswa melalui praktek dan pengalaman langsung. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Iraqi, dkk. (2023) bahwa dalam prakteknya, pembelajaran seni rupa banyak yang menggunakan proyek, dikarenakan beberapa materi seni rupa diperlukan praktek dan menghasilkan karya yang konkrit dan orisinal. Dalam pembelajaran seni rupa siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dan imajinasinya secara bebas. Menurut pendapat Komalasari, dkk. (2021) dengan adanya pembelajaran seni di sekolah akan memperkuat asumsi bahwasannya kreativitas anak sangat dibutuhkan. Dengan memperkuat kreativitas, siswa tidak hanya siap dalam menghadapi tantangan akademis tetapi juga mampu beradaptasi dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kegiatan pembelajaran seni rupa yang dapat meningkatkan dimensi kreatif siswa yaitu siswa menghasilkan sebuah produk berupa gambar. Kegiatan menggambar selain melatih motorik halus tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Menurut Haryono & Harlina, (2020) kreativitas menggambar merupakan kemampuan seorang anak untuk

menuangkan gagasan, ide, pengamatan, dan pengalamannya pada sebuah kertas yang lengkap dengan warna, garis, tekstur, serta alat yang digunakan. Keberhasilan dalam menggambar sangat bergantung pada pengetahuan, imajinasi, dan keterampilan masing – masing siswa dalam hasil karyanya. Kegiatan menggambar akan lebih menyenangkan dan tidak terkesan monoton ketika dalam pelaksanaannya diterapkan dengan berbagai inovasi. Saat ini kebanyakan siswa menggambar pada buku gambar biasa, namun dengan adanya inovasi baru yaitu penerapan model pembelajaran *gallery walk* dimana siswa akan diminta untuk membuat komik sederhana secara manual pada kertas gambar A3 dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Model pembelajaran *gallery walk* ini merupakan pameran berjalan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Sejalan dengan pernyataan Astuti, dkk. (2023) bahwasannya model pembelajaran *gallery walk* merupakan model pembelajaran yang mampu membangun keaktifan siswa, kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, serta memudahkan siswa mengingat materi yang telah dipelajari karena siswa akan menuangkan pendapatnya pada sebuah karya dan dipresentasikan di depan umum. Dengan penerapan model pembelajaran *gallery walk* melalui praktek menggambar ini dapat diterapkan dengan inovasi baru yaitu siswa diminta menggambar komik sederhana secara manual di kertas A3 dengan tema tertentu seperti persahabatan, keluarga, dan lingkungan. Kemudian siswa diberi kebebasan untuk berimajinasi serta menghias komik tersebut sekreatif mungkin. Hasil karya siswa tersebut kemudian dipajang pada dinding kelas dan dilaksanakan kunjung karya. Menurut pendapat Setiawan &

Nuraisah (2018) bahwasannya dalam penerapan model *gallery walk* siswa tidak akan merasa jenuh karena gambar - gambar yang dipaparkan sangat menarik dan komunikatif. Penerapan model pembelajaran *gallery walk* pada pembelajaran seni rupa sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa dan mengembangkan dimensi kreatif siswa dengan pembuatan karya-karya yang baru.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Joho, menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran seni rupa siswa sering diminta untuk menggambar. Guru sering memberikan tugas menggambar dengan tema yang sudah ditentukan seperti pemandangan, kebersihan lingkungan, dan lainnya. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum bisa menuangkan idenya dengan baik. Guru juga sudah menerapkan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *project based learning*. Pada pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Joho ini siswa juga diminta untuk membuat celengan dari barang bekas kemudian dihias menggunakan kain flannel. Selain itu, guru juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan proyektor untuk menampilkan video.

Observasi dan wawancara juga dilaksanakan dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Pule, menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa guru sudah menerapkan model pembelajaran yaitu *project based learning*. Pada penerapan model ini biasanya siswa diminta untuk menggambar. Akan tetapi dalam kegiatan menggambar ini masih difokuskan pada satu tema saja dan kebanyakan siswa menggambar sama dengan yang digambar pada pertemuan kemarin sehingga siswa kurang maksimal dalam mengembangkan imajinasinya. Ketika menggambar

siswa masih belum memahami teknik mewarnai yang baik. Guru juga sudah memanfaatkan proyektor untuk menampilkan video tutorial kepada siswa kelas IV.

Permasalahan juga ditemukan di SD Negeri 1 Joho dimana dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV, guru sering memberi tugas kepada siswa untuk menggambar. Dalam hal ini, siswa biasanya menggambar pada buku gambar dan mewarnai menggunakan krayon atau diarsir. Akan tetapi, dalam hal mewarnai siswa masih belum memahami teknik mewarnai yang tepat. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam menuangkan idenya sehingga ia bisa menggambar dengan melihat contoh. Guru juga pernah menerapkan metode *outing class* yang mana siswa diminta untuk menggambar objek sesuai dengan apa yang mereka lihat secara langsung. Pada proses pembelajaran guru juga menerapkan model pembelajaran berkelompok dan ceramah dengan menggunakan media pembelajaran papan tulis.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwasannya siswa masih terbatas dalam mengembangkan imajinasinya dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran seni rupa, siswa masih kesulitan dalam menggunakan teknik menggambar dan mewarnai yang baik, kurangnya kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan secara orisinal, dan guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Kreativitas anak tidak dapat tercapai dengan maksimal jika hanya dengan menggambar saja, tetapi guru juga harus menerapkan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan informasi mengenai kreativitas siswa disekolah tersebut dapat disimpulkan bahwasannya kreativitas siswa masih terbatas sehingga perlu adanya inovasi – inovasi untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Masalah peningkatan kreativitas siswa tersebut menjadi permasalahan yang serius, sehingga diperlukan solusi yang tepat. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran seni rupa adalah model pembelajaran *gallery walk*. Hal tersebut dikarenakan dengan model ini siswa akan menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas siswa karena *Gallery walk* ini memberikan kesempatan siswa untuk berkreasi, bekerja sama, dan mengapresiasi karya temannya. Hal tersebut sejalan dengan penuturan dari Dengo (2018) bahwasannya model *gallery walk* memiliki kelebihan antara lain: dapat meningkatkan kerjasama dan memecahkan berbagai masalah dalam belajar, membiasakan siswa untuk dapat mengapresiasi hasil belajar siswa yang lainnya dan bersikap saling menghargai, menguatkan pemahaman terkait dengan tujuan pembelajaran, menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mengurangi sifat ketergantungan guru untuk siswa, dan menambah kreativitas pada siswa.

Oleh karena itu, model pembelajaran *gallery walk* diharapkan dapat menjadi salah satu referensi yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran seni rupa sehingga imajinasi anak dapat berkembang dengan baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan salah satu dimensi pada profil pelajar pancasila yaitu dimensi kreatif. Dalam mencapai dimensi kreatif siswa terdapat indikator-indikator kreativitas yang dijadikan acuan. Indikator kreativitas siswa menurut Isrotun, dkk. (2023) siswa dapat berpikir kritis, memiliki kepekaan emosional tinggi, berbakat, dan memiliki

imajinasi yang tinggi. Selain indikator di atas, indikator dimensi kreatif pada profil pelajar pancasila yaitu pelajar harus mampu menciptakan sesuatu atau karya yang bermakna, orisinal, berdampak, dan bermanfaat. Hal tersebut juga sejalan dengan pernyataan Hanipah, dkk. (2018) bahwa terdapat empat indikator kreatif yaitu : kelancaran berpikir, kerincian, luwes, dan orisinal.

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sehingga dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti adalah penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Makiyah, dkk (2023) dengan judul “Penerapan Model *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN 1 Wangkelang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *gallery walk* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, dibuktikan dengan adanya perubahan pada aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung setiap siklusnya yang selalu meningkat. Presentase ketuntasan siswa dalam hasil belajar pada saat pra siklus yaitu 28%, siklus I meningkat menjadi 56%, siklus II 74% dan pada siklus III lebih meningkat dengan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 86%. Kemudian penelitian terdahulu lainnya dilaksanakan oleh Sari, dkk (2021) dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran *Gallery Walk* Melalui Pemanfaatan Media PhET Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Hasil dari penelitian ini hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi sebesar 5% memperlihatkan bahwa : $T_{hitung} 5,988 > 1,689_{T_{tabel}}$ H_1 diterima, artinya ada pengaruh model pembelajaran *Gallery Walk* Melalui Pemanfaatan Media PhET Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Hasil dari penelitian di atas menunjukkan bahwasannya penerapan model *gallery walk* sangat baik dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran. Perbedaan penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian terdahulu yaitu pada mata pelajaran, materi, jenjang sekolah, dan sekolah. Selain itu penerapan model pembelajaran *gallery walk* pada penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa yang dalam pelaksanaan pembelajarannya diterapkan dengan inovasi – inovasi baru. Inovasi yang akan diterapkan pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *gallery walk* dengan siswa diminta membuat komik sederhana sesuai dengan tema tertentu secara manual kemudian dihias sekreatif mungkin dan dilaksanakan kunjungan karya pada masing-masing karya yang telah dibuat.

Berdasarkan pemaparan diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa untuk siswa kelas IV sekolah dasar tahun 2024/2025, sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Rupa Sekolah Dasar”. Alasan peneliti mengambil judul penelitian tersebut karena dianggap relevan yang mana model pembelajaran *gallery walk* ini mendorong interaksi dan kolaborasi, yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan mengeksplorasi berbagai karya seni melalui inovasi baru, siswa dapat terinspirasi, dan mengembangkan imajinasinya dengan baik.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian lebih spesifik. Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kreativitas siswa masih terbatas pada aspek pengembangan imajinasi dan kemampuan menuangkan gagasan secara orisinal.
2. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *gallery walk* pada mata pelajaran seni rupa.
3. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang terbatas meliputi model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran konvensional.

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, adapun batasan penelitian ini yaitu :

1. Peneliti hanya menerapkan model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Peneliti hanya berfokus pada peningkatan kreativitas siswa dengan indikator kelancaran berpikir, kerincian, dan orisinalitas.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pule dengan sampel sebanyak 82 siswa kelas IV dari 3 sekolah yaitu SD Negeri 2 Joho, SD Negeri 1 Joho, dan SD Negeri 4 Pule.
4. Peneliti membatasi pada mata pelajaran seni rupa kelas empat (IV) semester 2 Bab 7 Komik Sederhana tentang Sahabat dan Keluarga.
5. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar.

1.6 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan dalam pendidikan. Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, dapat memberikan masukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran seni rupa yang lebih menarik serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai model pembelajaran *gallery walk* yang dapat mendorong kreativitas siswa sekolah dasar dalam aspek pengembangan imajinasi dan kemampuan menuangkan gagasan secara orisinal.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan, siswa terlatih untuk berpikir secara orisinal, mengembangkan ide secara rinci, dan melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Hal ini membantu siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terbiasa mengekspresikan ide-ide kreatifnya dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mendukung siswa untuk meningkatkan kreativitas mereka, terutama dalam hal keaslian (*originalitas*), kerincian (*elaborasi*), kelancaran berpikir (*fluency*). Penggunaan model pembelajaran *gallery walk* ini dapat menciptakan pembelajaran interaktif yang mendorong siswa mengembangkan ide-ide kreatif secara lebih bebas.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah untuk mendukung dan memfasilitasi guru serta siswa dalam meningkatkan kreativitas dengan menerapkan model pembelajaran *gallery walk*. Selain itu, penelitian ini dapat menambah wawasan pihak sekolah mengenai model pembelajaran yang mendorong pengembangan kreativitas siswa secara menyeluruh, tidak hanya dari hasil karya, tetapi juga dari proses berpikir dan interaksi siswa selama pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti lainnya mengenai pengaruh model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pedoman, acuan, referensi, serta pertimbangan pada penelitian yang relevan. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dalam praktik pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan lebih spesifik dari judul penelitian, maka perlunya penjelasan dari beberapa istilah. Adapun uraiannya sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Gallery Walk*

Model pembelajaran *gallery walk* adalah suatu model pembelajaran aktif yang melibatkan siswa untuk membuat karya, bergerak mengamati, mendiskusikan, dan menanggapi hasil kerja kelompok lain yang dipajang di dinding kelas. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari karya dan ide teman, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong berkembangnya kreativitas siswa.

2. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk berpikir dan bertindak dengan cara atau ide yang unik dan berbeda. Kreativitas

terlihat saat seseorang dapat menemukan ide baru, membuat sesuatu secara orisinal, dan dapat menyelesaikan permasalahan dengan solusi yang inovatif.

3. Seni Rupa

Seni rupa adalah salah satu bidang pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi melalui karya visual. Seni rupa tidak hanya mengembangkan kemampuan teknis dalam menggambar atau membuat karya, tetapi juga melatih kepekaan estetika, kemampuan berpikir kreatif, serta keterampilan motorik halus siswa. Mata pelajaran ini juga membantu siswa untuk menghargai karya seni, baik milik sendiri maupun orang lain, serta menumbuhkan sikap percaya diri dan kebebasan dalam berekspresi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Wulandari (2024) model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau pendekatan yang dipakai oleh pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran memberikan suatu struktur yang memudahkan pengorganisasian kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa, dan memudahkan dalam penyampaian pembelajaran.

Sedangkan menurut pendapat Magdalena, dkk. (2023) model pembelajaran merupakan acuan yang digunakan guru dalam menjalankan proses pembelajaran agar konsep yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, guru perlu mempertimbangkan dengan seksama dalam memilih model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan.

Menurut pendapat Ramawanti (2024) model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, serta berperan sebagai panduan bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran apabila digunakan dengan tepat dan

disesuaikan dengan karakteristik siswa pasti akan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran adalah suatu kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Model pembelajaran memberikan struktur dan gambaran yang jelas mengenai kegiatan pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta membantu penyampaian materi agar mudah dipahami oleh siswa.

2.1.1.2 Macam – Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang memuat langkah-langkah pembelajaran, strategi, model yang digunakan, pendekatan, penilaian, dan lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Menurut pendapat Tibahary & Muliana (2018) ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran antara lain yaitu:

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Contextual Teaching and Learning (CTL) atau disebut dengan *Sistem Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan dalam proses mengajar dan belajar yang membantu guru menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dihadapi siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari – hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh melalui

upaya mereka dalam membangun sendiri pengetahuan dan keterampilan baru selama proses pembelajaran.

CTL bisa diterapkan pada kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya. Penerapan model pembelajaran CTL cukup mudah. Dalam pembelajaran kontekstual, program pembelajaran lebih mengacu pada rencana kegiatan kelas yang disusun oleh guru, yang memuat urutan langkah – langkah tentang apa yang akan dilakukan bersama siswa terkait topik yang akan dipelajari. Program ini mencerminkan tujuan pembelajaran, media yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, materi yang diajarkan, langkah – langkah pembelajaran, serta penilaian otentik yang diterapkan. Beberapa komponen utama dalam pembelajaran Kontekstual adalah melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*), melakukan kegiatan-kegiatan yang berarti (*doing significant works*), belajar yang diatur sendiri (*self-regulated Learning*), bekerjasama (*collaborating*), berpikir kritis dan kreatif (*critical dan creative thinking*), mengasuh atau memelihara pribadi siswa (*nuturing the individual*), menggunakan Penilaian yang otentik (*using authentic assessment*).

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan pengelompokan siswa ke dalam kelompok – kelompok kecil untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya berperan sebagai objek yang belajar, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat berkreasi secara maksimal.

Hal ini disebabkan oleh pembelajaran kooperatif yang merupakan metode alternatif dalam menyelesaikan permasalahan, yang dapat membantu siswa menyelesaikan tugas besar, meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial, serta membangun rasa percaya diri.

3. Model Pembelajaran Kuantum

Quantum Teaching adalah ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas *Super-camp* yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Eccelerated Learning* (Luzanov), *Multiple Intellegence* (Gardner), *Neuro-Linguistic Programming* (Ginder dan Bandler), *Experiential Learning* (Hahn), *Socratic Inquiry*, *Caoperative Learning* (Johnson and Johnson), dan *Elemen of Effective Intruction* (Hunter). Model pembelajaran kuantum mencakup petunjuk khusus untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan materi, dan mempermudah proses pembelajaran. Model ini melibatkan perubahan berbagai interaksi yang terjadi dalam dan sekitar proses belajar, dengan menghilangkan hambatan yang menghalangi pembelajaran alami. Hal ini dilakukan secara sengaja melalui penggunaan musik, pengaturan lingkungan yang menarik, penyusunan bahan ajar yang relevan, penerapan metode pembelajaran yang efektif, serta mendorong keterlibatan aktif baik dari siswa maupun guru.

Model pembelajaran mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Salhuteru, dkk. (2023) ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka diantaranya yaitu:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada proses pemecahan masalah dan penerapan konsep dalam konteks dunia nyata. Metode ini mengharuskan siswa untuk aktif berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Semakin tinggi tingkat keaktifan siswa dalam berpikir, semakin besar kemungkinan mereka dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan pemahaman sendiri tentang pengetahuan, melalui penerapan dalam kehidupan sehari – hari. Model *problem based learning* bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk memecahkan permasalahan yang kompleks dan berkaitan dengan dunia nyata.

2. Model pembelajaran *Project based learning* (PJBL)

Model pembelajaran *project based learning* (PJBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan proyek nyata sebagai sarana untuk belajar. Dalam model PJBL, siswa diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok atau individu untuk menyelesaikan suatu proyek yang relevan dengan topik pembelajaran. Proyek tersebut biasanya melibatkan penyelidikan mendalam terhadap suatu masalah atau tantangan yang membutuhkan penerapan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Model ini menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah yang nyata.

3. Model pembelajaran *Discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif dengan cara menemukan, menyelidiki, memproses, dan menyimpulkan sendiri. Model ini merupakan model yang berfokus pada penemuan, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih mudah diingat dan memberi kepuasan pribadi sehingga tidak lupa. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa agar mereka lebih aktif, kreatif, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam proses belajar.

4. Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

Model pembelajaran *inquiry learning* adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk berada dalam situasi tertentu, dimana mereka dapat melakukan eksperimen secara mandiri untuk berpikir kritis dan mencari serta menemukan jawaban atas masalah yang mereka hadapi. Model ini menekankan pada proses eksplorasi aktif dimana siswa diajak untuk menyelidiki topik atau masalah dengan cara mencari informasi, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, dan menganalisis temuan mereka sendiri.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antara siswa untuk mencapai tujuan bersama. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah, saling membantu, dan berbagi pengetahuan serta keterampilan untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif fokusnya pada kolaborasi

dan interaksi sosial yang membangun keterampilan sosial dan akademik siswa.

Model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa tipe yaitu:

a. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah metode pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama. Dalam model STAD, siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda dibagi ke dalam kelompok kecil, biasanya beranggotakan 4–5 orang. Siswa dalam kelompok tersebut saling bekerja sama untuk memahami materi dan menyelesaikan masalah.

b. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran jigsaw adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mempelajari dan menguasai suatu materi, kemudian membagikan pemahaman mereka kepada teman-teman di kelompok lainnya. Dalam model pembelajaran Jigsaw, siswa memiliki tanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mengajarkannya kepada anggota kelompoknya. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu sama lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

c. Model pembelajaran *Group Investigation* (GI)

Model pembelajaran *Group Investigation* (GI) adalah metode pembelajaran kooperatif yang menekankan pada interaksi dan komunikasi antarpeserta didik, serta proses penyelidikan akademis. Dalam model pembelajaran GI, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencari informasi pelajaran yang akan

dipelajari. Siswa memilih topik untuk diselidiki, merencanakan investigasi, melaksanakan investigasi, dan mempresentasikan penemuan mereka kepada kelas.

d. Model pembelajaran berdiferensiasi

Model pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari siswa dalam satu kelas. Dalam model ini, guru memberikan perhatian khusus pada perbedaan kemampuan, minat, gaya belajar, dan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi individual masing-masing siswa. Tujuan utama dari pembelajaran berdiferensiasi adalah memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang optimal untuk belajar dan berkembang sesuai dengan potensi mereka.

Menurut pendapat Indah (2021) terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru di kelas diantaranya yaitu:

1. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan tiga tahap utama: berpikir secara individu (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan berbagi hasil diskusi dengan kelompok kelas (*share*). Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan memperkuat pemahaman konsep melalui interaksi sosial dan kolaborasi.

2. Model Pembelajaran *Talking Stick*

Model pembelajaran *Talking Stick* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan interaksi verbal antar siswa untuk meningkatkan

keterlibatan, partisipasi aktif, dan keterampilan komunikasi. Dalam model ini, "*talking stick*" (tongkat berbicara) digunakan sebagai alat yang berfungsi untuk memberikan giliran berbicara secara teratur kepada siswa. Dengan menggunakan alat ini, setiap siswa memiliki kesempatan untuk berbicara atau mengungkapkan pendapatnya tanpa terputus oleh siswa lainnya, sehingga semua siswa dapat mendengarkan dengan baik dan berbagi ide secara bergantian.

3. Model pembelajaran *Gallery Walk*.

Model pembelajaran *gallery walk* (pameran berjalan) adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar, peta konsep, 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 di *galery* kan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi. Setelah semua kelompok melaksanakan tugasnya, guru memberi kesimpulan dan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di sekolah. Model pembelajaran tersebut meliputi: (1) model pembelajaran kontekstual yaitu pendekatan yang menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dihadapi siswa, mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, (2) model pembelajaran kuantum yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai teori pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, (3) model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran yang mengutamakan pemecahan masalah dunia nyatamodel

pembelajaran, (4) model *Project based learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek nyata sebagai sarana belajar, (5) model pembelajaran *Discovery learning* adalah model yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif dengan cara menemukan dan menyimpulkan informasi sendiri, (6) model pembelajaran *Inquiry Learning* yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk melakukan eksperimen secara mandiri, berpikir kritis, dan mencari jawaban atas masalah yang dihadapi, (6) model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa tipe yaitu: (1) model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa dengan kemampuan berbeda untuk bekerja sama dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar, (2) model pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran dengan kelompok kecil untuk mempelajari bagian-bagian materi, lalu saling mengajarkan kepada anggota kelompok lainnya, menciptakan saling ketergantungan untuk keberhasilan bersama, (3) model pembelajaran *Group Investigation* (GI) yaitu model pembelajaran berkelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik, merencanakan, mencari informasi, dan mempresentasikan temuan mereka, (4) model pembelajaran berdiferensiasi yaitu model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa yang bervariasi, (5) model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) yaitu model pembelajaran berkelompok dimana siswa berpikir, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil diskusi dengan kelas untuk

meningkatkan pemahaman dan keterampilan komunikasi, (6) *talking stick* adalah model pembelajaran yang menggunakan media stick untuk siswa bergiliran dalam menjawab pertanyaan, (7) model pembelajaran *gallery walk* yaitu model pembelajaran berkelompok yang menuntut siswa membuat dan memamerkan hasil diskusi, lalu menilai karya kelompok lain. Dengan adanya berbagai macam model pembelajaran tersebut guru perlu melakukan pertimbangan yang cermat dalam memilih model pembelajaran yang cocok dan tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa.

2.1.1.3 Manfaat Model Pembelajaran

Menurut pendapat Sindiani, dkk. (2024) manfaat model pembelajaran yaitu:

1. Materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih efisien bagi siswa.
2. Mampu memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuan, nilai dan cara berekspresi dalam proses pembelajaran.
3. Dapat membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar.
4. Menciptakan hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut pendapat Fauzan, dkk. (2021) manfaat dari model pembelajaran adalah:

1. untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik untuk terlibat dalam proses belajar.
2. Meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut pendapat Amalia, dkk. (2023) manfaat model pembelajaran yaitu sebagai perancangan dan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa.

1. Bagi guru

- a. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran karena langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang ingin dicapai, kemampuan siswa, serta ketersediaan media pembelajaran.
- b. Sebagai alat untuk mendorong kegiatan siswa dalam pembelajaran.
- c. Memudahkan guru dalam menilai dan menganalisis perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu yang relative singkat.
- d. Memudahkan dalam menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna memperbaiki kualitas pembelajaran.

2. Bagi siswa

- a. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- c. Mendorong semangat belajar serta antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Dapat melihat kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran memberikan manfaat yang sangat signifikan bagi guru dan siswa. Manfaat bagi guru yaitu: (1) memudahkan guru dalam mengelola kelas secara lebih efektif, (2) meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, (3) memudahkan guru dalam mengevaluasi, (4) melakukan perbaikan terhadap

pelaksanaan pembelajarannya, dan (5) memudahkan dalam pemberian umpan balik terhadap siswa. Sedangkan manfaat model pembelajaran bagi siswa yaitu: (1) meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, (2) meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, (3) memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan (4) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2.1.2 Model Pembelajaran *Gallery Walk*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Gallery Walk*

Menurut Martēja (2020) model pembelajaran *gallery walk* (Pameran berjalan) adalah model pembelajaran *active learning* 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. Setelah semua kelompok melaksanakan tugasnya guru memberikan kesimpulan dan klarifikasi dari pemahaman siswa yang perlu diluruskan.

Menurut Sari & Sumarli (2019) Model pembelajaran *gallery walk* merupakan model pembelajaran kelompok yang masing-masing anggota kesempatan untuk memberikan kontribusi, menuangkan gagasan mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lainnya. Model pembelajaran *gallery walk* juga dapat memotivasi keaktifan siswa dalam proses belajar sebab bila

sesuatu yang baru ditemukan berbeda antara satu dengan yang lainnya maka dapat saling mengoreksi antara sesama siswa baik kelompok maupun antar siswa itu sendiri.

Sedangkan menurut Ulfa, dkk. (2024) model pembelajaran *gallery walk* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan membuat sebuah karya kemudian karya tersebut dipajang atau dipamerkan di depan kelas untuk dipresentasikan kepada kelompok lain. Setiap kelompok mendengarkan pemaparan dan melakukan koreksi dengan berjalan mengelilingi karya yang dipamerkan secara bergantian. Kelompok bertanya dan mendiskusikan pertanyaan sebagai jawaban atas karya setelah pameran selesai.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *gallery walk* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu karya baik berupa gambar, peta konsep, maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi untuk dipajang di depan kelas. Setiap kelompok menilai dan mengamati sebuah karya yang telah dibuat, dan memberikan respons terhadap karya yang telah dipresentasikan atau dipajang di setiap titik.

2.1.2.2 Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Gallery Walk*

Model pembelajaran *gallery walk* siswa diharapkan dapat membuat sebuah karya, menghargai dan mengapresiasi hasil karya orang lain. Langkah-langkah model pembelajaran *gallery walk* semenarik mungkin agar siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat membuat siswa termotivasi serta semakin aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Manik & Bangun, (2019) langkah-langkah model pembelajaran *gallery walk* antara lain:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok dibagi menjadi 5-6 anggota.
2. Masing-masing kelompok dibagi kertas plano/ *flipchart* oleh guru.
3. Guru menentukan tema atau topik yang akan dipecahkan masing – masing kelompok.
4. Siswa berdiskusi dan hasil kerja kelompok ditempel di dinding.
5. Masing-masing kelompok mengunjungi dan mengamati hasil kerja kelompok yang lain.
6. Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.
7. Penjelasan atau hasil kelompok akan dikoreksi bersama-sama.
8. Klarifikasi dan penyimpulan.

Langkah – langkah model pembelajaran *gallery walk* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kreativitasnya dan melihat peragaan atau hasil karya yang dipajang serta mengambil kesimpulan dengan tepat. Penerapan model pembelajaran *gallery walk* ini dapat menghemat waktu ketika pelaksanaan pembelajaran karena siswa diminta untuk praktek langsung dan akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Menurut pendapat Ulfa, dkk. (2024) langkah-langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *gallery walk* yaitu :

1. Menyajikan informasi

Pada tahap ini, guru akan menyampaikan dan menjelaskan informasi atau data yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok

Pada tahap ini, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok dibagikan kertas rencana atau kertas karton, memilih tema atau topik yang akan dipecahkan, dan meminta siswa untuk mendiskusikannya. Hasil diskusi dari setiap kelompok di pajang di dinding. Kemudian, setiap kelompok bergantian untuk mengamati hasil kerja kelompok lain.

3. Membimbing kerja tim dan belajar

Pada tahap ini, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil karyanya yang di pajang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, pemberian kritik dan saran.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi pembelajaran dengan melakukan klarifikasi dan koreksi terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah itu, dilanjutkan dengan sesi penutup.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya langkah-langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *gallery walk* adalah:

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
2. Guru menentukan tema yang akan didiskusikan oleh masing – masing kelompok.
3. Setiap kelompok dibagikan kertas karton atau kertas plano.
4. Masing – masing kelompok menuangkan hasil diskusinya di kertas yang telah dibagikan.
5. Siswa dibebaskan untuk menghias hasil karyanya sekreatif mungkin.

6. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan, hasil karyanya di pajang di dinding kelas.
7. Semua kelompok berkeliling untuk mengamati hasil kerja kelompok lain.
8. Setiap kelompok yang dikunjungi harus mempresentasikan hasil karyanya, dan terjadi sesi tanya jawab, pemberian kritik serta saran.
9. Guru memberikan evaluasi dari hasil karya yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok.
10. Guru dan siswa bersama-sama memberikan kesimpulan.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Gallery Walk*

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk model pembelajaran *gallery walk*. Menurut Awal & Sari (2019) model pembelajaran *gallery walk* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

1. Dapat meningkatkan semangat belajar dan memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa.
2. Siswa terbiasa membangun budaya kerja sama untuk memecahkan suatu permasalahan dalam belajar.
3. Terjadi timbal balik yang saling menguntungkan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami tujuan pembelajaran.
4. Melatih siswa untuk selalu menghargai dan mengapresiasi karya temannya.
5. Membiasakan siswa untuk memberi saran dan menerima kritik.
6. Melatih siswa untuk tidak terus menerus bergantung pada guru.
7. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

8. Menemukan informasi dari berbagai sumber dan dari siswa lain.

Sedangkan menurut Rakhmayanti, dkk. (2018) model pembelajaran *gallery walk* memiliki kelebihan yaitu:

1. Mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam menyelesaikan masalah.
2. Meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Meningkatkan kreativitas siswa, menjadikan mereka lebih kreatif dan inovatif.
5. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *gallery walk* juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Sinaga, dkk. (2021) beberapa kekurangan model pembelajaran *gallery walk* yaitu:

1. Jika anggota kelompok terlalu banyak beberapa siswa akan menggantungkan tugasnya kepada siswa yang lain.
2. Pengaturan kelas yang rumit, untuk menumbuhkan kesadaran bekerjasama dalam kelompok membutuhkan waktu yang lama.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus lebih teliti dalam menilai dan memantau keaktifan setiap individu dalam kelompok.
4. Jika guru tidak melakukan pengawasan secara efektif ketika pelaksanaan pembelajaran maka tujuan pembelajaran tidak akan dicapai siswa secara maksimal.

Sejalan dengan pendapat Dengo (2018) bahwasannya dalam penerapan model pembelajaran *gallery walk* terdapat kekurangan yang perlu untuk diperhatikan diantaranya yaitu:

1. Siswa akan bergantung pada teman kelompoknya jika jumlah dalam satu kelompok terlalu banyak.
2. Untuk menciptakan kesadaran dalam bekerjasama secara berkelompok membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Dalam proses pembelajaran guru lebih ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kelompok.
4. Guru harus lebih efektif dalam mengawasi siswa, agar materi yang hendak dipelajari dapat dipahami siswa dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *gallery walk* adalah: (1) melatih siswa untuk memecahkan suatu permasalahan secara berkelompok, (2) memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, (3) meningkatkan kreativitas siswa, (4) pembelajaran menjadi lebih aktif, (5) meningkatkan sikap menghargai, dan (6) mengapresiasi karya temannya. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *gallery walk* adalah: (1) memerlukan waktu yang cukup lama, (2) jika jumlah anggota kelompok terlalu banyak siswa dapat mengantungkan tugasnya kepada anggota kelompok yang lain, (3) pengaturan kelas yang rumit, dan (4) guru harus lebih cermat dalam melakukan pengawasan pada saat proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2.1.3 Kreativitas

2.1.3.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas sering dianggap sebagai keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang baik pendidikan, pekerjaan, maupun dalam kehidupan sehari – hari. Dalam dunia yang terus berubah dan berkembang ini, kreativitas menjadi kunci dalam menemukan solusi dari berbagai permasalahan yang terjadi secara inovatif. Menurut pendapat Setiowati (2023) kreativitas yaitu proses mental yang dilakukan oleh setiap individu baik berupa ide – ide atau penciptaan produk baru, atau mengkombinasikan keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas tidak hanya tentang penciptaan produk baru tetapi juga berkaitan dengan kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan secara bijak dan inovatif.

Sedangkan menurut Harahap, dkk. (2024) kreativitas merupakan kemampuan berpikir dalam menciptakan karya baru secara luwes dan orisinal dengan menggunakan cara – cara baru yang berguna serta dapat diterima secara sosial pada waktu tertentu. Kreativitas dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif, serta kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Dalam pendidikan kreativitas sangat membantu siswa dalam menemukan ide dan gagasan baru guna menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapinya. Kreativitas akan membuat hidup menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan mencapai banyak hal karena dapat belajar menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru (Nuriah, dkk., 2023) .

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan, ide, solusi, maupun produk baru yang orisinal. Dengan adanya kreativitas, tidak hanya keterampilan yang akan meningkat, akan tetapi kemampuan berpikir kritis, inovatif dan berdaya guna dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

2.1.3.2 Indikator Kreativitas

Kreativitas seseorang dapat diukur dari berbagai indikator yang dapat mencerminkan sejauh mana seseorang dapat menghasilkan ide baru secara orisinal dan inovatif. Menurut pendapat Fauziah & Nugraha (2023) menuturkan bahwasannya ada beberapa indikator kreativitas yakni: (1) siswa mampu menerima dan mengolah data dengan cermat, sehingga mereka mampu membuat kesimpulan dan tindakan dengan pertimbangan yang matang, (2) memiliki tingkat kepekaan emosional yang tinggi, dalam hal ini siswa mampu mengendalikan emosinya dan mudah beradaptasi ketika dihadapkan dengan berbagai kondisi, (3) memiliki imajinasi yang unik, dalam hal ini siswa mampu berpikir secara mendalam untuk menghasilkan ide maupun gagasan yang bersifat orisinal.

Sedangkan menurut pendapat Setiawan, dkk. (2020) kreativitas siswa dapat diukur berdasarkan lima indikator yaitu: *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation*.

1. *Fluency* (kelancaran berpikir) yaitu kemampuan seseorang dalam menciptakan banyak ide atau pertanyaan dalam waktu singkat.

2. *Flexibility* (keluwesan berpikir) yaitu kemampuan berpikir dalam berbagai cara, melihat permasalahan serta mengembangkan berbagai solusi dari berbagai sudut pandang yang berbeda – beda.
3. *Originality* (keaslian) yaitu kemampuan seseorang menciptakan dan mencetuskan ide-ide atau solusi baru.
4. *Elaboration* (kerincian) yaitu kemampuan seseorang dalam memperinci objek, gagasan, dan ide dengan lebih mendalam.
5. *Evaluation* (evaluasi) yaitu kemampuan untuk mengambil keputusan pada saat situasi yang terbuka.

Pada dasarnya kreativitas sangat penting dalam proses belajar mengajar karena pada dasarnya siswa diharuskan dapat mencari dan menuangkan gagasan atau ide-ide baru yang berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Berpikir kreatif dapat menghasilkan ide atau gagasan baru, memikirkan suatu hal dari prespektif yang berbeda-beda dan bersifat imajinatif. Menurut Ellya, dkk. (2021) indikator kreativitas meliputi: (1) teknik penciptaan ide yang luas, (2) menghasilkan ide-ide baru, (3) elaborasi, (4) mampu menganalisis, (5) mampu melakukan evaluasi ide dalam memperbaiki dan memaksimalkan usaha-usaha kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya indikator kreativitas siswa yaitu: (1) orisinalitas ide, (2) kelancaran berpikir, (3) kerincian, (4) keluwesan berpikir, (5) evaluasi. Dalam penelitian ini indikator yang akan diambil yaitu: (1) kelancaran berpikir, (2) kerincian, dan (3) orisinalitas ide. Pemilihan tiga indikator kreativitas tersebut sudah cukup untuk mengukur kreativitas siswa yang kesulitan menuangkan ide orisinal dan mengembangkan

imajinasi mereka. Orisinalitas ide fokus pada kemampuan siswa untuk menghasilkan ide baru. Kerincian membantu siswa mengembangkan dan memperkaya ide mereka. Sementara itu, kelancaran berpikir mendukung siswa untuk menghasilkan banyak ide tanpa terjebak dalam kebuntuan mental, membuka peluang bagi orisinalitas. Ketiganya bekerja bersama untuk memperkuat keterampilan kreativitas siswa secara menyeluruh, memberikan alat ukur yang jelas dan praktis untuk perkembangan kreativitas mereka.

2.1.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Siswa

Pada dasarnya semua anak memiliki potensi untuk kreatif, walaupun memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Untuk mengembangkan kreativitas anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan sekitar agar kreativitas dapat dikembangkan dengan baik. Menurut Widiyaningrum & Harmanik (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa yaitu:

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan dan keterbukaan

Indikator dari situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan dan keterbukaan adalah mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan, mengendalikan dorongan hati, dan mengurangi stress.

2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan

Indikator dari situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan adalah aktif dalam memberikan respon, menciptakan permasalahan, dan menciptakan misteri.

3. Situasi yang mendorong guna menghasilkan sesuatu

Indikator dari situasi yang mendorong guna menghasilkan sesuatu adalah mengenal, menghayati, dan memahami.

4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian

Indikator dari situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian adalah kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen.

5. Situasi yang menekankan inisiatif diri

Indikator dari situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, bertanya, mengamati, dan merasa, mengklarifikasi, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan. Dalam hal ini siswa diberikan kebebasan untuk menuangkan gagasannya, dan diberikan kebebasan untuk mencari solusi dalam memecahkan suatu permasalahan.

6. Perhatian dari orang tua

Indikator perhatian orang tua terhadap minat anaknya adalah kebebasan respek, kedekatan emosional, prestasi, orang tua yang aktif dan mandiri, serta menghargai kreativitas.

7. Stimulasi dari lingkungan sekolah

Indikator dari stimulasi dari lingkungan sekolah yaitu interaksi antara guru dan siswa, interaksi antara siswa dengan siswa, keteladanan perilaku guru, kualitas guru, dan fasilitas sekolah.

8. Motivasi diri

Indikator dari motivasi diri yaitu tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran, tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan siswa, tingkat

keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas dan ujian, tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Sedangkan menurut Muqodas (2015) terdapat enam faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa, diantaranya yaitu:

1. Jenis kelamin

Biasanya anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari pada anak perempuan. Hal tersebut dikarenakan perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan perempuan. Biasanya anak laki-laki diajarkan untuk mandiri, didesak oleh teman sebayanya untuk lebih berani mengambil resiko, serta didorong oleh keluarga dan guru untuk memiliki sifat inisiatif dan mampu mengemukakan ide secara orisinalitas.

2. Status Sosioekonomi

Anak-anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dibandingkan anak-anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih rendah. Hal tersebut dikarenakan yang pertama, sebagian besar diasuh dengan metode pengasuhan yang demokratis, sedangkan yang kedua mungkin memiliki pola asuh yang lebih otoriter. Kontrol demokratis meningkatkan kreativitas dikarenakan dapat memberi anak lebih banyak peluang untuk mengekspresikan individualism mereka dan mengembangkan minat serta aktivitas pilihan mereka. Yang lebih penting lagi, lingkungan anak dengan sosial ekonomi yang lebih tinggi ini memberikan kesempatan yang lebih besar kepada anak-anak untuk menggali pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan untuk kreativitas. Contohnya, anak kecil dari lingkungan sosial ekonomi rendah hanya memiliki sedikit bahan kreatif untuk

bermain dan dukungan untuk dapat bereksperimen dengan lilin, gambar, boneka, dan lainnya dibandingkan dengan mereka yang memiliki sosial ekonomi yang lebih baik.

3. Urutan kelahiran

Penjelasan atas perbedaan-perbedaan ini lebih mengutamakan lingkungan dari pada bawaan. Anak-anak yang terlahir di tengah, lahir terakhir, dan anak tunggal mungkin lebih kreatif dibandingkan anak sulung. Umumnya, anak sulung mendapatkan tekanan yang lebih besar untuk menjadi penurut dari pada pencipta. Anak tunggal tidak terlalu ditekan daripada anak yang mempunyai saudara kandung serta diberi kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan kreativitas.

4. Lingkungan kota vs lingkungan pedesaan

Anak-anak yang berasal dari lingkungan perkotaan cenderung lebih kreatif dibandingkan anak-anak yang berasal dari lingkungan pedesaan. Di daerah pedesaan, anak-anak lebih cenderung dibesarkan dengan cara otoriter, dan lingkungan pedesaan cenderung kurang mengembangkan kreativitasnya dibandingkan lingkungan perkotaan dan disekitarnya.

5. Intelegensi pada setiap umur

Anak-anak yang cerdas menunjukkan kreativitas yang lebih besar dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Mereka lebih memiliki ide-ide baru dalam menghadapi permasalahan sosial dan mampu merumuskan lebih banyak solusi terhadap konflik-konflik tersebut. Inilah sebabnya mengapa mereka sering kali dipilih sebagai pemimpin dibandingkan anak yang kurang cerdas.

6. Keluarga

Anak dari keluarga kecil dianggap lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar. Pada keluarga besar, pola asuh anak otoriter dan kondisi sosial ekonomi yang kurang juga sangat mempengaruhi dan menghambat perkembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, peran prang tua dalam membimbing anaknya menjadi pribadi yang kreatif sangatlah penting.

Menurut pendapat Maryam, dkk. (2024) ada 2 faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal biasanya dipengaruhi oleh gen yang diwariskan oleh orang tua serta genetik tersebut membentuk ciri psikologis seperti bakat dan kecerdasan yang mampu mempengaruhi tingkat kreativitas anak. Selain itu, cara mendidik orang tua kepada anak juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Faktor eksternal yang mempengaruhi kreativitas anak berasal dari lingkungan, baik dari lingkungan sekolah ataupun masyarakat. Semua yang ada di sekolah dapat mempengaruhi kreativitas siswa seperti teman sebaya, sarana dan prasarana di sekolah, dan lainnya. Kegiatan di sekolah seperti belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan juga mampu mempengaruhi kreativitas siswa.

Menurut pendapat Riska, dkk. (2024) terdapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi kreativitas siswa. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak seperti faktor biologis dan fisiologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar dirinya seperti faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Peranan sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak sangatlah penting. Di lingkungan sekolah, siswa berinteraksi untuk

mendukung perkembangan kreativitas untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga tercapai penyesuaian diri secara kuat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi yaitu: (1) genetik: bakat dan kecerdasan yang diturunkan oleh orang tua dapat mempengaruhi kreativitas, (2) psikologis: faktor ini mencakup kemampuan untuk mengelola perasaan, dorongan hati, dan stres, yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Siswa yang dapat mengelola emosi dan tekanan cenderung lebih mampu menghasilkan ide-ide baru, (3) motivasi diri: siswa yang memiliki dorongan internal untuk belajar dan berprestasi cenderung lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi tantangan.

Sedangkan faktor eksternal yaitu: (1) lingkungan keluarga: perhatian, dukungan, dan pola asuh orang tua memainkan peran besar dalam perkembangan kreativitas siswa. Pengasuhan yang demokratis dan memberikan kebebasan berekspresi lebih memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi kreativitasnya, (2) lingkungan sekolah: interaksi antara siswa dan guru, suasana belajar yang mendukung, serta fasilitas yang tersedia dapat sangat mempengaruhi kreativitas siswa, (3) status sosioekonomi: anak-anak dari keluarga dengan status ekonomi lebih tinggi cenderung lebih kreatif, karena mereka memiliki akses yang lebih besar terhadap berbagai sumber daya, baik dalam hal pengetahuan maupun fasilitas kreatif. Sebaliknya, anak dari keluarga dengan status ekonomi lebih rendah

mungkin mengalami keterbatasan dalam hal akses terhadap kegiatan yang mendukung kreativitas, (4) lingkungan perkotaan dengan pedesaan: anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan cenderung lebih kreatif, karena mereka terpapar pada lebih banyak sumber daya, pengalaman, dan ide-ide baru dibandingkan dengan anak-anak di daerah pedesaan, yang seringkali dibesarkan dengan pola asuh yang lebih otoriter dan terbatasnya akses terhadap perkembangan kreatif.

2.1.4 Mata Pelajaran Seni Rupa

2.1.4.1 Pengertian Mata Pelajaran Seni Rupa

Salah satu implementasi kurikulum di SD adalah pembelajaran SBdP atau Seni Rupa, yang merupakan pilihan seni yang disepakati oleh seluruh guru SD di kabupaten/ kota, karena mata pelajaran SBdP hanya bisa diajarkan pada satu bidang saja. Mata pelajaran ini memiliki empat aspek yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater/ drama. Sekolah dibebaskan memilih salah satu dari ke empat aspek seni dan budaya tersebut yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Salah satu aspek yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah seni rupa. Menurut pendapat Aprillia, dkk. (2023) seni rupa dapat diartikan sebagai cabang seni dengan menggunakan media yang dapat dilihat dan diraba untuk menciptakan suatu karya seni. Kesan tersebut dapat tercipta dengan mengolah konsep titik, garis, warna, bentuk, bidang, tekstur, dan pencahayaan sebagai acuan estetika. Seni rupa meliputi kegiatan mengamati seni dan keindahan yang terkandung dalam sebuah objek dan dapat menciptakan pengalaman yang estetik bagi seseorang.

Seni rupa merupakan cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan unsur rupa dan dapat dinikmati oleh indera mata. Unsur dalam seni rupa merupakan segala sesuatu yang mempunyai wujud nyata sehingga bisa dilihat, dihayati melalui indera mata (Primawati, 2023). Seni rupa adalah ungkapan rupa yang indah yang ada di sekitar lingkungan manusia. Hasil karya atau bentuk ekspresinya dapat digolongkan ke dalam bidang seni arsitektur, seni patung, seni kriya atau kerajinan tangan, seni ragam hias dan dekorasi, serta seni lukis dan kaligrafi. Seni rupa memiliki dua unsur, yaitu unsur fisik dan non fisik. Unsur fisik merupakan bagian dari suatu karya seni yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung seperti garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan *tone* (nada gelap terang). Sedangkan unsur non fisik adalah prinsip atau kaidah umum yang digunakan untuk menata unsur – unsur fisik dalam suatu karya seni seperti kesatuan, keseimbangan dan ritme, proporsi, penekanan, dan keselarasan.

Menurut pendapat Pebrianty & Pamungkas (2023) menuturkan bahwa pendidikan seni rupa merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk pengembangan diri dan pengenalan diri serta dapat menggali potensi pada diri siswa terutama mengenai kreativitas dan keterampilan melalui sebuah karya seni rupa. Pendidikan seni rupa ini selain mengajarkan siswa menjadi seniman tetapi juga dapat melatih siswa menjadi kreatif. Kreativitas dalam seni rupa sangat penting untuk ditanamkan pada siswa. Kreativitas seni rupa merupakan penemuan, penciptaan, penerapan, pembentukan kembali, dan penggabungan ide – ide baru maupun lama untuk menciptakan kombinasi baru dan memvisualisasikannya dalam komposisi karya seni rupa dengan didukung oleh keterampilan seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran seni rupa merupakan salah satu disiplin ilmu pada kurikulum merdeka yang berfokus pada pengembangan kreativitas, pemahaman, dan apresiasi melalui seni yang dapat dilihat dan dinikmati melalui indera penglihatan. Dalam mata pelajaran ini siswa banyak diajarkan mengenai teknik seni seperti menggambar, melukis, memahat, dan desain.

2.1.4.2 Materi Mata Pelajaran Seni Rupa

Mata pelajaran seni rupa tidak hanya menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan, tetapi menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan seni, imajinasi, dan ekspresi diri. Dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar siswa diajak untuk mempelajari teknik dan materi yang dapat meningkatkan keterampilan berkarya. Pada siswa Sekolah Dasar, jenis pembelajaran keterampilan banyak ragamnya mulai dari menggambar, melukis, memahat, maupun juga bisa diarahkan untuk membuat kerajinan. Dalam konsep pembelajaran seni rupa, ada tiga aspek yang dituangkan yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/apresiatif) dan psikomotorik (*soft skills*). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru tidak hanya menyampaikan materi dengan hanya sekedar memaparkan materi secara lisan saja. Namun seorang guru juga dituntut untuk mampu memberikan contoh secara langsung praktik membuat sebuah karya di kelas bersama siswa.

Menurut pendapat Rofian (2016) pembelajaran yang bersifat praktek dalam membuat karya lebih difokuskan pada prosesnya dari pada hasil, sehingga lebih menekankan usaha dalam membentuk dan mengungkapkan gagasan yang kreatif

dan inovatif dari pada kualitas komposisi yang dihasilkan. Berikut ini penjelasan mengenai jenis karya seni rupa yang diajarkan di sekolah dasar:

1. Menggambar/ melukis

Kegiatan menggambar/ melukis di Sekolah Dasar dapat diterapkan dalam berbagai cara mulai dari pembuatan sketsa, pengembangan sket, menjadikan karya lukis atau gambar, menggambar dengan skema, memindahkan gambar dengan alat bantu dan menggambar ekspresi dengan cara memberikan gambaran kepada siswa bagaimana seseorang maestro membuat karya mereka dari awal sampai akhir pada bidang atau media tertentu.

2. Mewarnai

Mewarnai merupakan kegiatan memberi warna, mengecat, menandai (dengan warna tertentu). Mewarnai adalah aktivitas memberikan warna menggunakan pensil warna, *crayon*, cat spray, dan lainnya pada bidang objek yang diinginkan.

3. Membentuk

Teknik membentuk sangat beraneka ragam, diantaranya:

- a. Membutsir

Membutsir adalah membuat karya tiga dimensi dari bahan yang lunak dengan cara diremas-remas dengan tangan pada saat tanah masih dalam keadaan lembek. Bahan yang biasa digunakan adalah tanah dan plastisin. Selain membutsir dengan tangan yang diremas-remaskan tetapi sering juga menggunakan alat yang disebut sudip.

b. Memahat

Membentuk dengan jalan membuang bahan yang tidak dipergunakan dengan cara memahat. Setiap bahan ada peringkat pahat yang khusus. Media yang dapat dipakai antara lain kayu, batu es, dsb. Karya yang dibuat dari bahan yang disambung-sambung.

c. Cor (Menuang)

Proses menuang menggunakan bahan cair yang dituangkan pada alat acuan yang berbentuk cetakan. Setelah menjadi keras dikeluarkan dari acuan/cetakan. Bahan cair ini dibuat dari semen, plastik, karet, lilin dan gipsum.

d. Merakit

Membuat karya dengan cara menyambungkan beberapa bagian atau potongan bahan. Caranya disebut merakit, hasilnya disebut rakitan. Potongan bahan disambungkan dengan cara dilas, dipatri, disekrup atau dengan cara yang lain. Contoh karya merakit adalah meronce dan menganyam.

4. Mencetak

Mencetak adalah proses memperbanyak suatu gambar atau naskah dengan menggunakan teknik tertentu diantaranya cetak datar, cetak tinggi, cetak dalam, cetak saring, cetak *copy* dan cetak dengan *print out*.

5. 3M (Menggunting, Menempel, Melipat)

Karya rupa 3M ini merupakan proses manipulasi lembaran kertas menjadi suatu bentuk tiga dimensi. Di Jepang teknik seperti ini disebut teknik origami. Namun juga berkarya kolase, montase dan mozaik juga termasuk jenis teknik berkarya menempel.

Menurut pendapat Nurcahyo (2020) pada jenjang Sekolah Dasar, kompetensi dasar seni rupa antara lain berupa teori dasar dan mencoba membuat karya seni.

Tabel 2.1. Rangkuman Kompetensi Dasar SD

Kelas	Rangkuman KD
1	Mengenal dan membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi
2	Mengenal dan membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi
3	Mengetahui unsur rupa karya dekoratif dan membuatnya
4	Mengetahui gambar, menggambar, dan membentuk karya tiga dimensi
5	Memahami dan membuat gambar cerita
6	Memahami dan membuat reklame

Sumber : Nurcahyo (2020)

Pada penelitian ini, mata pelajaran seni rupa yang diambil adalah seni rupa kelas IV Bab 1 yaitu memuat materi mengenai Komik Sederhana tentang Sahabat dan Keluarga. Pada topik B sendiri membahas tentang membuat komik sederhana. Adapun penjelasan materi mengenai komik sebagai berikut.

1. Pengertian komik

Menurut pendapat Subroto, dkk. (2020) komik adalah kumpulan gambar yang disusun dengan urutan tertentu dalam suatu bingkai dan dikemas dalam cerita untuk meningkatkan imajinasi pembaca. Selain itu, komik juga diartikan sebagai kartun yang memuat karakter untuk memerankan karakter tertentu dengan urutan yang sistematis.

Sedangkan menurut Nafala (2022) komik merupakan kumpulan gambar berwarna yang disusun secara berurutan untuk memerankan sebuah cerita tertentu. Biasanya, komik sederhana menggunakan teks pendukung untuk menggambarkan alur cerita, karakter, dan suasana. Teks yang digunakan dalam komik sederhana

cenderung singkat dan langsung, disusun dalam bentuk dialog atau narasi yang ditempatkan di dalam balon kata (*speech bubble*) atau teks di luar gambar.

Komik sederhana umumnya memiliki jumlah panel yang tidak banyak, sehingga mudah diikuti dan tidak memerlukan banyak waktu untuk dibaca. Alur ceritanya pun biasanya singkat, jelas, dan langsung pada inti, membuatnya cocok untuk pembaca dari berbagai usia, terutama anak-anak dan remaja. Jenis komik ini sering digunakan untuk tujuan hiburan, edukasi, atau untuk menyampaikan pesan-pesan sosial secara efektif dan menarik. Komik sederhana juga banyak digunakan dalam berbagai konteks, seperti dalam buku pelajaran, media sosial, iklan, dan kampanye pendidikan, karena formatnya yang mudah dipahami dan menarik perhatian pembaca.

2. Jenis – Jenis komik

Menurut pendapat Nafala (2022) berdasarkan fungsinya komik dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. Komik komersial

Komik komersial adalah jenis komik yang dibuat dengan tujuan utama untuk menghasilkan keuntungan finansial. Komik komersial sangat dibutuhkan di pasar karena sifatnya yang personal, menyajikan humor kasar, serta menggunakan bahasa percakapan dan bahasa sehari-hari. Komik jenis ini juga cenderung memiliki kesederhanaan dalam nilai-nilai jiwa dan moral, serta mencerminkan kecenderungan manusiawi universal dalam mengagungkan sosok pahlawan.

b. Komik pendidikan

Komik pendidikan biasanya menyajikan konten yang bersifat informatif. Jenis komik ini banyak diterbitkan oleh industri, instansi kesehatan, serta sekolah.

Sedangkan jenis komik berdasarkan sifatnya dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Komik buku

Komik buku adalah jenis komik yang diterbitkan dalam format buku, yang biasanya lebih panjang dan lebih mendalam dibandingkan dengan komik yang diterbitkan dalam majalah atau strip komik. Komik buku sering kali memiliki cerita yang lebih kompleks, karakter yang berkembang dengan baik, serta tema yang lebih bervariasi, mulai dari petualangan, drama, fiksi ilmiah, hingga cerita kehidupan sehari-hari.

Dalam komik buku, gambar dan teks bekerja sama untuk menyampaikan narasi dan emosi. Komik ini sering kali diterbitkan dalam volume yang lebih besar, baik dalam bentuk *hardcover* maupun *paperback*, dan dapat mencakup berbagai genre dan audiens, mulai dari anak-anak hingga dewasa.

b. Komik strip

Komik strip adalah bentuk komik yang biasanya terdiri dari beberapa panel (kotak gambar) yang diatur secara berurutan untuk menceritakan sebuah cerita singkat, biasanya dengan fokus pada humor atau kejadian ringan. Komik strip sering kali muncul di surat kabar, majalah, atau platform online, dan setiap episodenya biasanya berdurasi singkat, hanya beberapa panel saja.

Ciri khas dari komik strip adalah ceritanya yang sederhana dan cepat dipahami, dengan karakter yang mudah dikenali dan situasi yang tidak terlalu

kompleks. Komik strip umumnya lebih fokus pada humor atau kejadian sehari-hari yang dapat dengan mudah dinikmati dalam waktu singkat.

3. Unsur – unsur komik sederhana

Komik sederhana, meskipun terkesan ringan, memiliki beberapa unsur penting yang membentuknya. Berikut adalah unsur-unsur utama dalam komik sederhana:

1) Gambar (Ilustrasi)

Gambar adalah elemen utama dalam komik yang berfungsi untuk menggambarkan cerita, karakter, dan latar. Dalam komik sederhana, gaya gambar biasanya lebih minimalis dan mudah dipahami, dengan penggunaan detail yang lebih sedikit namun tetap efektif dalam menyampaikan pesan. Gambar juga membantu memberikan suasana atau emosi yang ingin disampaikan dalam cerita.

2) Teks (Dialog dan Narasi)

Teks dalam komik terdiri dari dialog yang diucapkan oleh karakter, serta narasi yang memberikan informasi tambahan atau penjelasan tentang kejadian yang sedang berlangsung. Dalam komik sederhana, teks biasanya singkat dan langsung pada inti cerita, untuk memudahkan pembaca memahami alur dengan cepat.

3) Panel

Panel adalah kotak-kotak tempat gambar dan teks disusun untuk menceritakan cerita secara berurutan. Dalam komik sederhana, panel biasanya tidak terlalu banyak dan ukurannya tidak terlalu besar, membuat alur cerita lebih cepat dan tidak rumit. Panel yang lebih kecil dan lebih sedikit memudahkan pembaca untuk mengikuti cerita dengan mudah.

4) Alur Cerita

Alur cerita dalam komik sederhana umumnya bersifat langsung dan mudah diikuti. Biasanya terdiri dari permulaan (pengantar), konflik atau masalah, dan penyelesaian. Karena komik ini sederhana, alurnya cenderung tidak berbelit-belit dan lebih menekankan pada inti cerita, seperti kejadian sehari-hari, humor ringan, atau situasi yang menyenangkan.

5) Karakter

Karakter dalam komik sederhana biasanya digambarkan dengan desain yang sederhana dan mudah dikenali. Mereka sering kali memiliki ciri khas tertentu, baik dari segi fisik, perilaku, atau ucapan, yang memudahkan pembaca untuk memahami peran mereka dalam cerita. Karakter ini bisa berbentuk manusia, hewan, atau bahkan objek yang diberi sifat manusiawi.

6) Ekspresi Wajah dan Bahasa Tubuh

Ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter sangat penting dalam komik, terutama untuk menggambarkan perasaan atau reaksi karakter terhadap situasi tertentu. Dalam komik sederhana, ekspresi dan gerakan tubuh sering kali digambarkan secara jelas dan berlebihan agar pembaca bisa dengan cepat menangkap emosi yang ditampilkan.

7) Tempat dan Latar

Latar atau setting dalam komik sederhana biasanya digambarkan secara minimalis, karena tujuan komik ini adalah untuk menyampaikan cerita dengan cara yang sederhana dan tidak bertele-tele. Latar dapat berupa tempat-tempat sehari-hari seperti rumah, sekolah, atau taman yang mendukung tema cerita.

8) Penggunaan Simbol dan Efek Visual

Dalam komik sederhana, simbol atau efek visual sering digunakan untuk memperkuat pesan atau memberikan penekanan pada perasaan, kejadian, atau suasana tertentu. Misalnya, garis-garis yang menggambarkan gerakan, efek suara seperti *BAM!* atau *CRASH!*, atau tanda seru yang menandakan kejutan atau ketegangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya mata pelajaran seni rupa di sekolah dasar bukan hanya sebagai mata pelajaran biasa, tetapi juga sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan, imajinasi, dan ekspresi diri siswa. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar mencakup berbagai jenis keterampilan, seperti menggambar, mewarnai, membentuk, mencetak, dan teknik 3M (menggunting, menempel, melipat). Proses pembelajaran lebih menekankan pada pengembangan kreativitas dan usaha siswa dalam berkreasi, daripada pada hasil akhir karya. Sehingga, guru dituntut untuk mempraktikkan langsung teknik berkarya di kelas, membantu siswa mengungkapkan gagasan kreatif mereka. Pada penelitian ini peneliti akan mengambil mata pelajaran seni rupa kelas IV pada materi Komik Sederhana tentang Sahabat dan Keluarga. Dimana komik sederhana adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan untuk menceritakan sebuah cerita, dengan teks singkat yang memperjelas alur, karakter, dan suasana. Komik ini dapat digunakan untuk tujuan hiburan, edukasi, dan menyampaikan pesan sosial. Dengan melakukan praktik membuat sebuah karya komik tersebut akan membantu dalam mengembangkan kreativitas siswa, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

2.1.4.3 Tujuan Mata Pelajaran Seni Rupa

Seni rupa dalam kurikulum merdeka memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan siswa secara holistik. Menurut pendapat Marni, dkk. (2023) seni rupa bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan ekspresi diri. Melalui mata pelajaran seni rupa siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai media dan teknik seni, meningkatkan keterampilan visual dan spasial, serta mengembangkan pemahaman siswa mengenai unsur – unsur seni. Selain itu, seni rupa juga dapat membantu siswa untuk berpikir kritis, mengamati dengan seksama, dan menghargai keindahan lingkungan sekitar.

Sedangkan menurut pendapat Darpindo & Yahya (2024) menuturkan bahwa tujuan pembelajaran seni rupa adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang seni melalui proses yang memberikan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi mental dan fisik antara siswa dengan guru, lingkungan, dan bahan ajar lainnya. Melalui penciptaan karya seni dan apresiasi seni, pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mempelajari teknik pembuatan karya, tetapi juga belajar untuk memahami makna seni dalam kehidupan sehari – hari. Pembelajaran seni rupa juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas pada proses pembelajaran sesuai dengan aturan dan nilai estetika yang telah ditentukan. Selain itu, pembelajaran seni rupa juga bertujuan untuk melatih siswa agar mempunyai jiwa seni, dan dapat menciptakan atau mengelola suatu karya sesuai dengan kreativitasnya masing – masing (Elo, dkk., 2024).

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan dekat secara emosional dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar (*life long learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab. Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan siswa Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mempergunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai profil pelajar pancasila.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya tujuan dari pembelajaran seni rupa adalah untuk mengembangkan kreativitas siswa, keterampilan, dan apresiasi siswa terhadap karya seni visual. Mata pelajaran seni rupa ini juga melatih siswa untuk dapat mengekspresikan diri melalui karya seni, memperkenalkan beragam bentuk dan aliran seni, serta membentuk pemahaman mengenai nilai estetika. Selain itu, pelajaran seni rupa juga berperan dalam pembentukan karakter siswa serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menggunakan pendekatan seni.

2.1.5 Hubungan Model Pembelajaran *Gallery Walk* Terhadap Kreativitas Siswa

Menurut pendapat Harahap, dkk. (2024) salah satu faktor pendorong untuk mengembangkan, meningkatkan kreativitas dan mendapatkan hasil belajar siswa yang baik adalah guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang baik, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *gallery walk*. Model pembelajaran *gallery walk* berpengaruh terhadap kreativitas siswa karena model pembelajaran *gallery walk* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkarya atau membuat karya sesuai pemahaman terhadap suatu permasalahan yang didiskusikan kemudian hasil karya tersebut dipamerkan kepada khalayak ramai. Model pembelajaran *gallery walk* menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, kreatif dalam membuat suatu produk, karya, gagasan, gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi kelompok untuk dipamerkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Beatrik, dkk. (2024) bahwa model pembelajaran *gallery walk* menuntut siswa untuk inovatif dan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membangun budaya kerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan.

Model pembelajaran *gallery walk* ini dapat menciptakan lingkungan yang dinamis dan kolaboratif, dimana siswa dapat melihat berbagai perspektif dan pendekatan yang berbeda. Ketika mereka berkeliling dan mengamati hasil karya-karya yang telah dibuat, mereka tidak hanya mendapatkan inspirasi ide-ide orang lain, tetapi juga terpicu untuk berpikir lebih kreatif tentang karya mereka sendiri. Melihat bagaimana teman-temannya mengekspresikan ide-ide dapat membuka

pikiran mereka terhadap hal-hal baru dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi cara-cara inovatif dalam menyampaikan pesan.

Interaksi sosial yang terjadi selama pelaksanaan model pembelajaran *gallery walk* sangat penting untuk meningkatkan kreativitas. Diskusi yang berlangsung antara siswa memungkinkan mereka untuk bertukar pikiran dan membangun ide-ide baru bersama. Selain itu, kritik dan saran yang diberikan oleh teman-teman mereka dapat membantu siswa melihat kekuatan dan kekurangan dalam karya mereka, yang akhirnya dapat mendorong mereka untuk melakukan perbaikan atau inovasi dalam karya yang dibuat. Proses refleksi ini sangat penting karena membantu siswa untuk dapat memahami karya yang dibuat, dan menghargai serta belajar dari karya orang lain.

Munurut pendapat Septiyati, dkk. (2019) bahwasannya dengan model pembelajaran *gallery walk* berpeluang untuk mengatasi pembelajaran yang pasif dan dapat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa dituntut untuk mencari informasi, mengolah masalah, dan menyajikannya dalam suatu karya visual serta dapat menjelaskannya kepada siswa yang lainnya. Kepercayaan diri dalam menyampaikan karyanya juga memainkan peran penting dalam kreativitas. Dengan mempresentasikan karya mereka dan menerima umpan balik, siswa akan lebih merasa percaya diri dalam mengekspresikan ide-idenya. Kepercayaan diri ini mendorong mereka untuk berani mengambil resiko dalam berkreasi sehingga dapat menghasilkan solusi atau ide-ide yang lebih inovatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahawsannya model pembelajaran *gallery walk* memiliki hubungan yang sangat erat dengan peningkatan kreativitas siswa, karena model pembelajaran ini menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi aktif, eksplorasi ide, dan berpikir kritis. Dalam model pembelajaran *gallery walk*, siswa diminta untuk membuat sebuah karya kemudian dipajang dan siswa bergerak dari satu stasiun ke stasiun lainnya, untuk melihat karya atau ide yang dipresentasikan oleh teman-teman mereka. Proses ini tidak hanya melibatkan pengamatan, tetapi juga evaluasi dan diskusi yang memicu pemikiran kreatif. Siswa terpapar pada beragam ide dan solusi yang berbeda, yang mendorong mereka untuk berpikir lebih terbuka dan menemukan ide baru dalam memecahkan masalah atau mengembangkan gagasan.

Dengan memberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik dan bertukar pikiran, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis karya orang lain, dan menawarkan cara-cara baru untuk menyempurnakan ide, yang meningkatkan kemampuan kreatif mereka. Selain itu, model ini memfasilitasi kolaborasi yang memperkaya proses kreatif, karena siswa dapat belajar dari cara berpikir teman-teman mereka. Suasana yang dinamis dan interaktif, yang berbeda dari pembelajaran konvensional, membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpikir lebih kreatif. Semua elemen ini, mulai dari pergerakan fisik, pembuatan karya, hingga pertukaran ide, menciptakan ruang yang mendukung pengembangan kreativitas siswa secara maksimal.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Tabel 2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

No.	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil
1.	Amelia Cintya Sari, Sulistyaning Kartikawati, Ihtiari Prastyaningrum	2021	Pengaruh Model pembelajaran Gallery Walk Melalui Pemanfaatan Media PhET Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model Pembelajaran <i>gallery walk</i> dan Media PhET membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa aktif dan terbiasa untuk menyampaikan argumen/pendapat. Hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi sebesar 5% memperlihatkan bahwa : $t_{hitung} 5,988 > 1,689 t_{tabel}$ H1 diterima, artinya ada pengaruh model pembelajaran <i>gallery walk</i> melalui pemanfaatan media PhET terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
<p>Kesimpulan: hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>gallery walk</i> melalui pemanfaatan media PhET terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.</p> <p>Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mata pelajaran yang digunakan yaitu mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan mata pelajaran seni rupa. Subjek dalam penelitian terdahulu adalah kelas X SMK sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah siswa kelas IV SD. Selain itu, pada penelitian tersebut menerapkan model pembelajaran <i>gallery walk</i> dengan media PhET dan variabel Y yang diteliti adalah kemampuan berpikir kritis. Sedangkan persamaannya yaitu, menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menerapkan model pembelajaran <i>gallery walk</i> dalam pembelajaran.</p>				
2.	Evita Sari Harahap, Nabilah Siregar, dan Perima Simbolon.	2024	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> Terhadap Kreativitas dan Hasil belajar Biologi Siswa Pada Materi Protista di	Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai “t-hitung” sebesar 4,78, sedangkan “t-tabel” pada taraf kepercayaan 95% dengan tingkat kesalahan 5% dengan derajat kebebasan $(dk) = N - 1 = 28$ adalah 1,70 maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,78 > 1,70$). Berarti hipotesis yang ditegakkan pada penelitian ini dapat diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan antara model

No.	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil
			Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang.	pembelajaran <i>gallery walk</i> terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi siswa pada materi protista di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang.
<p>Kesimpulan: hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran <i>gallery walk</i> terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi siswa pada materi protista di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah jenjang sekolah yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah SMA sedangkan pada penelitian yang akan diteliti Sekolah Dasar, variabel Y yang diteliti pada penelitian terdahulu adalah kreativitas dan hasil belajar sedangkan pada penelitian yang akan diteliti variabel Y nya adalah kreativitas siswa saja. Sedangkan persamaannya yaitu, menerapkan model pembelajaran <i>gallery walk</i>, dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.</p>				
3.	Cecep Sobar Rochmat, Neng Rosi Resmalasar, Dewi, Agus Budiman, Khumaeroh Dwi Fannani.	2024	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> terhadap Hasil Belajar pada Materi Tarikh Islam.	Hal penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>gallery walk</i> secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa. Analisis data menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000, yang jauh di bawah ambang batas 0.05, mengindikasikan efek statistik yang kuat. Selain itu, kelas eksperimen yang menggunakan model <i>gallery walk</i> mencapai skor rata-rata lebih tinggi sebesar 84.69, dibandingkan dengan 71.25 di kelas kontrol.
<p>Kesimpulan: hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Gallery Walk</i> berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Tarikh Islam di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mata pelajaran yang digunakan yaitu Tarikh Islam sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan mata pelajaran seni rupa. Sampel penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan kelas 2 sedangkan pada penelitian ini menggunakan kelas 4. Variabel Y yang diteliti pada penelitian terdahulu tersebut adalah hasil belajar sedangkan pada penelitian yang akan diteliti variabel Y nya adalah kreativitas siswa. Sedangkan persamaannya yaitu, menerapkan model pembelajaran <i>gallery walk</i>, yang diteliti siswa kelas IV, dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.</p>				
4.	Dewi Indah Lestari, Sukma Perdana Prasetya, Ketut Prasetyo,	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Gallery Walk</i>	Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik dari hasil uji hipotesis dengan Nilai Sig.(2 tailed) sebesar 0,000. Terdapat peningkatan terhadap

No.	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Hasil
	Hendri Prastiyono		Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran IPAS.	kemampuan Kerjasama peserta didik dari hasil uji hipotesis dengan Nilai Sig. (2 <i>tailed</i>) sebesar 0,000. Selain itu dapat dilihat berdasarkan selisih nilai rata-rata motivasi belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki peningkatan lebih tinggi terhadap motivasi belajar dan kelas kontrol memiliki peningkatan lebih rendah terhadap motivasi belajar. Sedangkan untuk kemampuan kerjasama di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dengan melihat selisih nilai rata-rata dan kelas kontrol mengalami peningkatan yang cukup rendah terhadap kemampuan kerjasama berdasarkan selisih nilai rata-rata. Berdasarkan hasil data yang digunakan dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif <i>gallery walk</i> dengan model pembelajaran konvensional.
<p>Kesimpulan: hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif <i>gallery walk</i> dengan model pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen memiliki peningkatan lebih tinggi terhadap motivasi belajar dan kemampuan bekerja sama dibandingkan dengan kelas kontrol.</p> <p>Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mata pelajaran yang digunakan adalah IPS sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan mata pelajaran seni rupa. Pada penelitian terdahulu subjeknya adalah siswa SMP kelas VII sedangkan pada penelitian yang akan diteliti subjeknya adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian terdahulu variabel Y yang diteliti adalah motivasi belajar dan kemampuan kerja sama sedangkan pada penelitian yang akan diteliti variabel Y nya adalah kreativitas siswa. Sedangkan persamaannya yaitu, menerapkan model pembelajaran <i>galery walk</i> dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.</p>				

2.3 Kerangka Berpikir

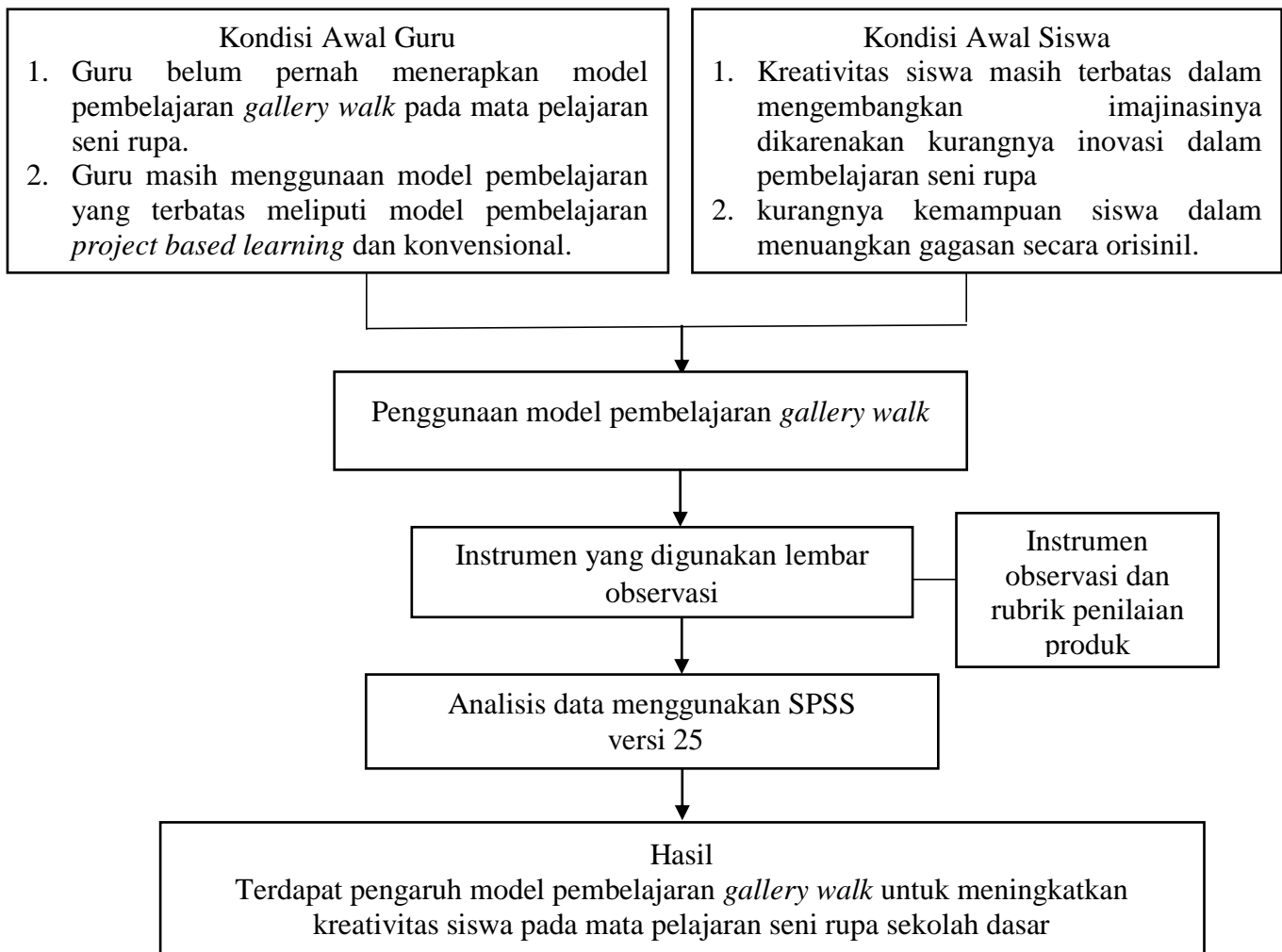
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SD Negeri 4 Pule, SD Negeri 1 Joho, dan SD Negeri 2 Joho terdapat beberapa

permasalahan dalam pembelajaran baik dari guru maupaun siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran yang terbatas meliputi model pembelajaran *project based learning* dan konvensional. Guru belum menerapkan model pembelajaran lain yang lebih inovatif yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Beberapa guru juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti proyektor dan papan tulis untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Sedangkan permasalahan siswa adalah siswa masih terbatas dalam mengembangkan imajinasinya dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran seni rupa dan kurangnya kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan secara orisinal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *gallery walk* dalam pelaksanaan pembelajaran dikarenakan model pembelajaran *gallery walk* akan mendorong dan membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dengan membuat sebuah karya. Sejalan dengan pendapat Harahap, dkk. (2024) bahwasannya model pembelajaran *gallery walk* dapat meningkatkan kreativitas siswa karena model ini menuntut siswa untuk membuat daftar baik berupa gambar ataupun skema sesuai dengan permasalahan yang diskusikan bersama kemudian hasil karya tersebut dipajang di depan kelas. Selain itu, menurut pendapat Handayasari & Supardi (2023) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *gallery walk* mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk kreatif dalam membuat karya, mempresentasikan hasil karyanya dan dapat mengapresiasi karya kelompok lain. Dalam penelitian ini, siswa akan membuat

karya yaitu komik sederhana dengan tema-tema yang telah ditentukan. Komik tersebut dapat dihias dan dikembangkan sesuai dengan ide-ide kreatif siswa. Jadi dengan model ini siswa akan semakin mudah dalam memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari serta memberikan kesempatan siswa untuk menuangkan ide-ide kreatifnya pada suatu karya.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dengan panduan rubrik penilaian kreativitas siswa dan rubrik penilaian produk berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan siswa melalui model pembelajaran *gallery walk* dengan menghasilkan produk yakni menggambar komik sederhana dan didukung dengan wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas IV. Kemudian peneliti menganalisis data menggunakan SPSS versi 25. Melalui hasil observasi dengan panduan rubrik penilaian kreativitas siswa dan produk pada kelas kontrol dan eksperimen diharapkan hasil yang diperoleh adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian yang kebenarannya harus dibuktikan. Menurut pendapat Sugiyono (2020) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui

pengumpulan data. Sejalan dengan pendapat Mandailina, dkk. (2022) bahwasannya hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan penelitian, belum jawaban yang empiris.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian, yang sifatnya masih teoritis dan perlu diuji kebenarannya melalui data empiris. Meskipun didasarkan pada teori yang relevan, hipotesis belum dapat dianggap sebagai jawaban yang final, karena masih harus dibuktikan melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara yang akan diuji lebih lanjut dalam proses penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka model pembelajaran *gallery walk* berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar.

H_0 = Nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka model pembelajaran *gallery walk* tidak berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono (2020) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, bertujuan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Susanto, dkk. (2024) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pengumpulan data numerik atau angka dan metode analisis untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya penelitian kuantitatif adalah jenis metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data numerik untuk menguji hipotesis, menggambarkan fenomena, dan memahami hubungan antar variabel dengan menggunakan metode statistik.

Sifat penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*Quasi Eksperimen*). Menurut Sugiyono (2020) eksperimen (*Quasi Eksperimen*) adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkendalikan. Sejalan dengan pendapat Abraham & Supriyati (2022) bahwasannya eksperimen (*Quasi Eksperimen*) yakni suatu penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel

bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya penelitian eksperimen (*Quasi Eksperimen*) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendali, dengan tujuan untuk mencari hubungan sebab-akibat antara kedua variabel tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin membuktikan apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *gallery walk* terhadap kreativitas siswa.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan ini bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat berdasarkan perlakuan yang diberikan dengan melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara acak. Menurut Sugiyono (2020) *quasi eksperimental design* merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan menurut Yogaswara, dkk. (2019) *quasi experimental design* yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh untuk diberi perlakuan (treatment). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya *quasi experimental design* adalah desain penelitian yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel, namun tanpa menggunakan penugasan acak (random assignment) pada kelompok atau subjek penelitian.

Pada Jenis desain *Nonequivalent Control Group Design* terdapat kelompok eksperimen (A) maupun kelompok kontrol (B) tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2020). Sejalan dengan pendapat Abraham & Supriyati (2022)

bahwasannya desain *Nonequivalent Control Group Design* adalah desain penelitian yang mana subyek penelitian atau partisipasi penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya jenis desain *Nonequivalent Control Group Design* adalah desain penelitian yang terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan dan tidak dipilih secara acak. Pada penelitian ini kedua kelompok tersebut dilakukan observasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, namun kelas eksperimen yang hanya diberi perlakuan. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran *gallery walk*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Desain penelitian ini disajikan pada Gambar 3.1 berikut.

$$\begin{array}{ccc} O_1 & X & O_2 \\ \hline O_3 & & O_4 \end{array}$$

Gambar 3.1 Jenis Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*
Sumber : Sugiyono (2020)

Keterangan :

01: Sebelum diberikan perlakuan kelompok kelas eksperimen.

02: Sesudah diberikan perlakuan kelompok kelas eksperimen.

03: Sebelum diberikan perlakuan kelompok kelas kontrol.

04: Sesudah diberikan perlakuan kelompok kelas kontrol.

X : Perlakuan (*treatment*).

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam desain ini, dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random atau acak nantinya akan dilaksanakan observasi sebelum perlakuan untuk mengetahui keadaan awal, apakah ada perbedaan antara kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran *gallery walk*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yaitu dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Setelah kegiatan tersebut, kedua kelas akan dilaksanakan observasi sesudah diberikan perlakuan yang tujuannya untuk mengukur sejauh mana peningkatan kreativitas siswa atas perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *gallery walk*.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian yaitu uraian tahapan – tahapan penelitian untuk mengumpulkan data yang menjawab pertanyaan penelitian. Tahapan tersebut mulai tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan.

3.2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah langkah awal yang dilakukan sebelum proses pengumpulan data dimulai. Ketelitian diperlukan untuk kemudahan proses pelaksanaan penelitian. Adapun tahap persiapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menentukan populasi dan sampel.

2. Meminta surat izin penelitian dari STKIP PGRI Trenggalek.
3. Observasi awal penelitian ke sekolah.
4. Menentukan judul penelitian.
5. Konsultasi dengan dosen pembimbing.
6. Menuliskan proposal penelitian.
7. Mengembangkan instrumen penelitian.
8. Konsultasi instrumen kepada dosen ahli.
9. Memvalidasi instrumen penelitian.

3.2.2 Tahap Pelaksanaan

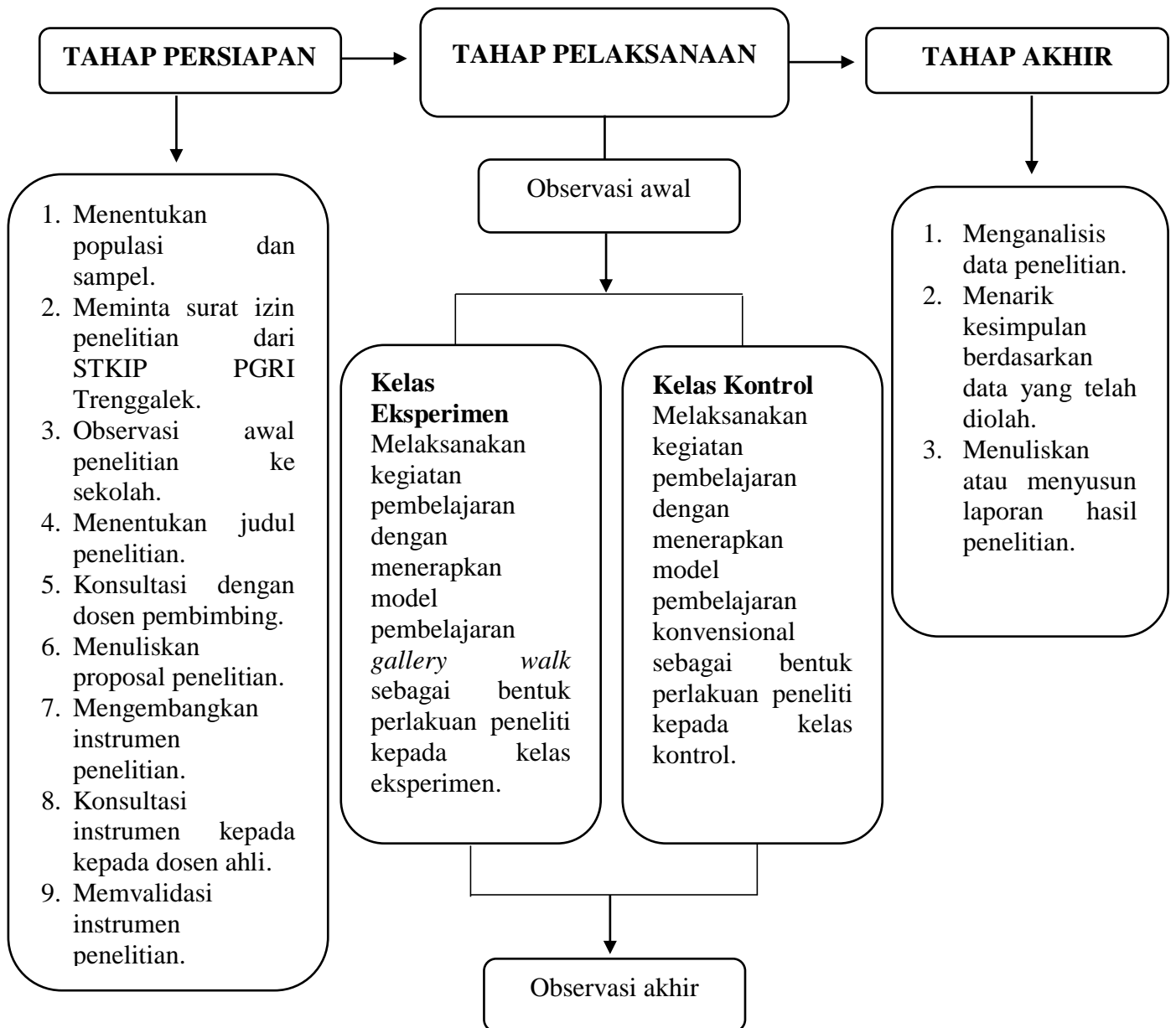
Tahap pelaksanaan adalah tahap pengimplementasian solusi atau rencana yang telah dipersiapkan pada tahap persiapan untuk mengatasi permasalahan yang telah diobservasi. Pada tahap pelaksanaan sebagai berikut.

1. Mengimplementasikan model pembelajaran *gallery walk* saat pelaksanaan proses pembelajaran di kelas eksperimen.
2. Mengimplementasikan model pembelajaran konvensional saat pelaksanaan proses pembelajaran di kelas kontrol.
3. Memberikan instrumen penelitian yaitu lembar observasi.

3.2.3 Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan dalam penelitian adalah tahap di mana hasil penelitian disusun dan disajikan dalam bentuk laporan atau dokumen yang terstruktur. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menyampaikan temuan penelitian secara jelas dan sistematis agar mudah dibaca dan dipahami. Berikut ini adalah beberapa langkah-langkah tahap pelaporan yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

1. Menganalisis data penelitian.
2. Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah.
3. Menuliskan atau menyusun laporan hasil penelitian.



Gambar 3.2 Bagan Proses Penelitian

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Suriani, dkk. (2023) populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh kelompok individu atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi fokus atau sasaran dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini populasinya merupakan keseluruhan siswa sekolah dasar kelas IV di Kecamatan Pule yang berjumlah 578 siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Asrulla, dkk. (2023) sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Sampel bisa dikatakan sampel baik apabila dapat mempertimbangkan proporsi karakter yang ada pada populasi. Menurut pendapat Sugiyono (2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama yang menggambarkan dan dapat mewakili seluruh populasi yang diteliti.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik *non probability sampling*. Menurut Sugiyono (2020) *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang / kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sejalan dengan pendapat Maharani & Indriyani (2024) bahwasannya *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya teknik *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi seluruh populasi untuk menjadi sampel.

Teknik sampel yang digunakan yaitu sampel bertujuan atau *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2020) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sejalan dengan pendapat Santina, dkk. (2021) *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya *purposive sampling* adalah adalah teknik dalam penelitian yang digunakan untuk memilih sampel dengan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Indikator sampel yang di ambil sebab memiliki latar belakang diantaranya sebagai berikut: 1) siswa Sekolah Dasar Negeri kelas 4, 2) sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka, 3) sekolah yang mengajarkan mata pelajaran seni rupa, 4) siswa yang kreativitasnya masih terbatas dalam mengembangkan

imajinasinya dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran, 5) siswa yang belum optimal dalam mengemukakan gagasan secara orisinal, 6) guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *gallery walk* dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sehingga, sampel yang diambil peneliti pada penelitian yang dilakukan yaitu seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Joho, SD Negeri 4 Pule, dan SD Negeri 2 Joho. Tabel sampel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Jumlah sampel kelas IV

No.	Nama Sekolah	Kelas	Sampel	Kategori Kelas	Teknik	Jenis
1.	SD Negeri 1 Joho	IV	20	Kelas Eksperimen	<i>Non probability Sampling</i>	<i>Purposive Sampling</i>
2.	SD Negeri 4 Pule	IV	30			
3.	SD Negeri 2 Joho	IV	32	Kelas Kontrol		
Jumlah Keseluruhan			82			

3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Ngaisah, dkk. (2023) variabel penelitian adalah objek yang melekat pada subjek penelitian. Objek penelitian bisa berupa individu, benda, transaksi, atau peristiwa yang diperoleh dari subjek penelitian dan menggambarkan keadaan atau nilai yang dimiliki oleh setiap subjek penelitian tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah objek penelitian atau suatu karakteristik dari suatu objek yang menjadi titik perhatian suatu penelitian dan dapat diamati atau dihitung atau diukur dan ditarik kesimpulan.

Variabel dapat dilihat dari judul penelitian. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu:

1. Variabel bebas atau independen (X)

Menurut pendapat Sugiyono (2020) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain (Arib, dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya variabel bebas adalah variabel yang dapat memengaruhi variabel lain dalam penelitian. Adapun variabel independen (X) dari penelitian ini adalah model pembelajaran *gallery walk*.

2. Variabel terikat atau dependen (Y)

Menurut pendapat Sugiyono (2020) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat umumnya menjadi tujuan penelitian, sumber masalah, yang ingin ditingkatkan kualitasnya. Sejalan dengan pendapat Daniaty & Tasri (2023) bahwasannya variabel terikat merupakan variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel lain, di mana variabel ini menjadi fokus permasalahan dalam penelitian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diubah oleh variabel lainnya dalam suatu penelitian. Variabel ini merupakan fokus utama yang ingin dipelajari untuk

melihat bagaimana ia dipengaruhi oleh perubahan pada variabel lainnya. Adapun variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa. Variabel bebas dan terikat ditunjukkan pada Tabel 3.2. berikut.

Tabel 3.2. Variabel, Indikator, dan Jenis Instrumen

No.	Variabel	Indikator	Jenis Instrumen
1.	Variabel bebas (X) model pembelajaran <i>gallery walk</i> .	Pengaruh model pembelajaran <i>gallery walk</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar.	-
2.	Variabel terikat (Y) kreativitas siswa	kelancaran berpikir Kerincian Orisinalitas	Lembar Observasi

3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara dalam mengumpulkan data. Menurut pendapat Yasin, dkk. (2024) metode pengumpulan data yaitu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Sejalan dengan pendapat Daruhadi & Sopiati (2024) metode pengumpulan data adalah cara peneliti mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya metode pengumpulan data adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan sebelum dan saat pelaksanaan penelitian.

Ada beberapa metode yang dapat dilakukan peneliti antara lain tes, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Peneliti dapat menggunakan salah satu

atau gabungan teknik tergantung dari masalah yang dihadapi atau yang diteliti. Sesuai dengan tujuan dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa sehingga peneliti memilih menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Menurut pendapat Susetya (2017) observasi merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dengan indera penglihatan dan mencatat secara sistematis dari gejala-gejala yang diselidiki. Menurut Sugiyono (2020) observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pada penelitian ini observasi yang dilaksanakan adalah observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2020) observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Sejalan dengan pendapat Daruhadi & Sopiati (2024) bahwa pada observasi terstruktur peneliti menggunakan daftar periksa atau instrumen pengamatan untuk mencatat dan mengukur perilaku, interaksi, atau fenomena yang diamati.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya observasi adalah adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati gejala-

gejala yang relevan menggunakan indera penglihatan dan mencatatnya secara sistematis. Jenis observasi yang digunakan observasi terstruktur yaitu teknik pengumpulan data yang dirancang secara sistematis, di mana peneliti sudah menentukan secara jelas apa yang akan diamati, kapan, dan di mana pengamatan tersebut dilakukan. Lembar observasi yang digunakan ada 2 yaitu lembar observasi penilaian kreativitas siswa dan lembar observasi penilaian produk. Lembar observasi penilaian kreativitas siswa digunakan untuk menilai peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *gallery walk* sedangkan lembar observasi penilaian produk untuk menilai hasil karya siswa. Dengan melaksanakan observasi terstruktur memudahkan peneliti untuk mengamati secara langsung interaksi dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dengan pedoman yang jelas, observasi ini dapat mencatat perilaku yang mencerminkan kreativitas siswa, seperti cara mereka berkolaborasi dan menyajikan ide-ide baru.

2. Wawancara

Menurut pendapat Damayanti, dkk. (2024) wawancara yaitu salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung antara peneliti dengan narasumber. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga peneliti ingin mengetahui lebih mendalam terhadap penelitian yang dilakukan. Sedangkan menurut Daruhadi & Sopiati (2024) wawancara merupakan

teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya wawancara adalah salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi langsung dari narasumber (responden) melalui komunikasi tatap muka, baik secara lisan maupun melalui media lainnya. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur.

Menurut Sugiyono (2020) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Sedangkan Daruhadi & Sopiati (2024) menurut wawancara tidak terstruktur adalah teknik wawancara bebas, terbuka dan informal yang tidak menggunakan lembar pertanyaan tapi lebih kepada garis besar variabel penelitian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya wawancara tidak terstruktur adalah jenis wawancara di mana peneliti tidak menggunakan daftar pertanyaan yang sudah ditentukan sebelumnya atau hanya memiliki panduan umum mengenai topik yang akan dibahas. Alasan menggunakan wawancara tidak terstruktur adalah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang responden yakni untuk mendapatkan informasi awal tentang model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kelas IV SDN 1 Joho, SDN 2 Joho dan

SDN 4 Pule dengan mewawancarai wali kelas IV sekolah tersebut. Selain itu, dengan wawancara tidak terstruktur peneliti dapat menganalisis terhadap jawaban dari responden dan dapat mengajukan pertanyaan berikutnya yang lebih terarah pada suatu tujuan tertentu.

3. Dokumentasi

Berdasarkan pendapat Rahima (2024) dokumentasi adalah bentuk kegiatan atau proses sistematis dalam melakukan pencarian, pemakaian, penyelidikan, penghimpunan, penyediaan dokumen untuk memperoleh pengetahuan, keterangan, serta bukti, dan menyebarkannya kepada pihak yang berkepentingan. Sedangkan menurut Apriyanti, dkk. (2019) dokumentasi yaitu salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar atau dokumen-dokumen untuk memperoleh data. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dokumentasi dapat memperkuat data yang diperoleh oleh peneliti dan metode pengumpulan data ini dapat digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan data profil sekolah, guru dan siswa kelas IV serta bukti-bukti atau catatan penting yang berkaitan dengan penelitian. Selain hal tersebut, dokumentasi dalam penelitian ini juga digunakan sebagai bukti selama proses kegiatan pembelajaran dan dokumentasi foto selama kegiatan penelitian.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Sedangkan menurut pendapat Fauziah, dkk. (2023) instrumen penelitian adalah sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai alat untuk mengungkapkan fenomena-fenomena yang ada dengan tujuan membenarkan atau menyanggah hipotesis tertentu. Manfaat dari instrumen penelitian yaitu mempermudah peneliti agar mendapatkan hasil yang akurat dan lengkap serta mudah untuk diolah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diuji saat penelitian sebagai bahan penarikan kesimpulan dari penelitian yang sedang dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi penilaian kreativitas siswa dan lembar penilaian produk. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui dan mengamati proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *gallery walk* pada mata pelajaran seni rupa dengan materi membuat komik sederhana. Jadi, pada pelaksanaan model pembelajaran *gallery walk* ini siswa akan diminta untuk sebuah karya/ produk berupa komik sederhana. Tujuan observasi ini untuk mengetahui kegiatan dan peningkatan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni rupa. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini ada

2 yaitu lembar observasi penilaian kreativitas siswa dan lembar observasi penilaian produk. Lembar observasi penilaian kreativitas siswa digunakan untuk mengetahui pengaruh atau peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *gallery walk*, sedangkan lembar observasi penilaian produk digunakan untuk menilai hasil karya yang dihasilkan. Adapun kisi-kisi instrumen lembar observasi penilaian kreativitas siswa dan lembar observasi penilaian produk pada tabel 3.3. dan tabel 3.4. berikut.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian
				4 skala (1-2-3-4)
1.	Kelancaran Berpikir (<i>Fluency</i>)	Mencetuskan banyak ide, jawaban, dan pertanyaan dengan lancar.	Siswa menghasilkan ide yang sesuai dengan tema.	
			Siswa mengajukan pertanyaan ketika pelaksanaan presentasi untuk menggali informasi lebih lanjut.	
			Siswa mampu memberikan jawaban secara spontan tanpa banyak keraguan.	
		Mengekspresikan pikiran atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya secara lancar.	Siswa mampu membuat narasi atau dialog sesuai dengan pemikirannya dengan cepat.	
			Siswa mampu menggambar sesuai dengan minatnya.	
			Siswa aktif terlibat dalam semua tahap pembuatan karya (diskusi ide, pembuatan sketsa, pembuatan dialog, dll).	
		Mengembangkan gagasan sesuai dengan karya yang akan dibuat.	Siswa mampu mengembangkan gagasan sesuai dengan tema atau tujuan karya yang akan dibuat.	

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian
				4 skala (1-2-3-4)
			Siswa dapat mengajukan gagasan yang menunjukkan keberagaman elemen karya.	
			Siswa dapat menjelaskan atau menyampaikan gagasan yang mudah dipahami oleh orang lain.	
2.	Kerincian (<i>Elaboration</i>)	Menghasilkan karya sesuai dengan ketentuan.	Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan ketentuan pembuatan karya.	
			Siswa dapat mempresentasikan karya yang dibuat dengan jelas	
			Siswa dapat memberikan saran atau masukan yang berguna untuk memperbaiki bagian karya yang kurang rinci atau tidak sesuai dengan konsep karya.	
		Memperjelas suatu karya, alat dan bahan, langkah-langkah pembuatan karya sehingga menjadi lebih menarik.	Siswa menggunakan teknik detailing seperti bayangan, gradasi, dan tekstur untuk meningkatkan kualitas gambar.	
			Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya.	
			Siswa merencanakan proses pembuatan karya dengan baik.	
3.	Originalitas (<i>Originality</i>)	Menciptakan karya yang berbeda dari karya yang sudah ada.	Siswa melaksanakan kegiatan tanpa mencotek karya orang lain.	
			Siswa mampu membuat judul karya yang berbeda dengan orang lain.	

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian
				4 skala (1-2-3-4)
			Siswa menuangkan potensi yang dimiliki dalam sebuah karya.	
		Mengeksplorasi ide-ide yang belum pernah dicoba sebelumnya pada sebuah karya.	Siswa dapat menuangkan imajinasinya dalam karya yang dibuat dengan baik.	
			Siswa dapat menghasilkan ide yang orisinal.	
			Siswa berani mengungkapkan ekspresi diri dalam proses pewarnaan sebuah karya.	

Tabel 3.4. Keterangan Skor Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
Kelancaran Berpikir (<i>Fluency</i>)	Mencetuskan banyak ide, jawaban, dan pertanyaan dengan lancar.	Siswa menghasilkan ide yang sesuai dengan tema.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa menghasilkan ide yang relevan, mudah dipahami, dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut.
		Siswa mengajukan pertanyaan ketika pelaksanaan presentasi untuk menggali informasi	Siswa mengajukan pertanyaan.	Siswa mengajukan 1 pertanyaan.	Siswa mengajukan 2 pertanyaan.	Siswa mengajukan 3 atau lebih pertanyaan yang relevan.

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
		lebih lanjut.				
		Siswa mampu memberikan jawaban secara spontan tanpa banyak keraguan.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa memberikan jawaban dengan percaya diri, spontan, dan tepat.
	Mengekspresikan pikiran atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya secara lancar.	Siswa mampu membuat narasi atau dialog sesuai dengan pemikiran dengan cepat.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa mampu membuat narasi atau percakapan dalam karya dengan telaten, cepat dan sesuai dengan tema yang dibuat.
		Siswa mampu menggambar sesuai dengan minatnya.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa menggambar sangat menunjukkan antusiasme, semangat, dan bersungguh-sungguh dalam pembuatan karya.

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
		Siswa aktif terlibat dalam semua tahap pembuatan komik (diskusi ide, pembuatan sketsa, pembuatan dialog, dll).	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa menunjukkan kinerja yang sangat tinggi, aktif, dan konsisten dalam seluruh proses pembuatan komik.
	Mengembangkan gagasan sesuai dengan karya yang akan dibuat.	Siswa mampu mengembangkan gagasan sesuai dengan tema atau tujuan karya yang akan dibuat.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa mengajukan gagasan yang logis, sesuai dengan tema, dan tidak rumit.
		Siswa dapat mengajukan gagasan yang menunjukkan keberagaman elemen karya.	Gagasan yang diajukan sangat terbatas dan tidak menunjukkan variasi dalam elemen karya (gambar, teks, warna, dll).	Gagasan yang diajukan menunjukkan sedikit variasi, namun terbatas dalam elemen yang digunakan.	Gagasan yang diajukan cukup bervariasi, menunjukkan beberapa elemen yang berbeda dalam karya.	Gagasan yang diajukan sangat bervariasi, mencakup berbagai elemen yang berbeda dalam karya.
		Siswa dapat menjelaskan atau menyampaikan	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa dapat menyampaikan gagasan

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
		kan gagasan yang mudah dipahami oleh orang lain.				secara terstruktur, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan alur atau penjelasan yang jelas.
Kerincian (<i>Elaboration</i>)	Menghasilkan karya sesuai dengan ketentuan.	Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan ketentuan pembuatan karya.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa mendengarkan, menyimak, mengajukan pertanyaan, dan melaksanakan tugas dengan baik.
		Siswa dapat mempresentasikan/ menyampaikan karya yang dibuat dengan jelas.	Siswa tidak dapat mempresentasikan/ menyampaikan karya yang dibuat dengan jelas.	Siswa dapat mempresentasikan/ menyampaikan karya yang dibuat, tetapi penjelasan kurang terperinci dan tidak sepenuhnya jelas.	Siswa dapat mempresentasikan/ menyampaikan karya yang dibuat dengan cukup jelas, tetapi masih ada beberapa yang kurang atau sedikit kebingungan dalam penyampaian.	Siswa dapat mempresentasikan/ menyampaikan karya yang dibuat dengan sangat jelas dan terperinci.
		Siswa dapat memberikan saran atau masukan yang	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa memberikan solusi dan masukan secara

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
		berguna untuk memperbaiki bagian karya yang kurang rinci atau tidak sesuai dengan konsep karya.				jelas, tepat, dan rinci.
	Memperjelas suatu karya, alat dan bahan, langkah-langkah pembuatan karya sehingga menjadi lebih menarik.	Siswa menggunakan teknik detailing seperti bayangan, gradasi untuk meningkatkan kualitas gambar.	Siswa tidak menggunakan teknik detailing.	Siswa menggunakan teknik detailing tetapi kurang terlihat dalam gambar.	Siswa sudah menggunakan teknik detailing dengan cukup baik, tetapi masih kurang konsisten atau kurang berpengaruh dalam meningkatkan kualitas gambar.	Siswa menggunakan teknik detailing dengan sangat baik, diaplikasikan secara konsisten dan rapi.
		Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya.	Siswa mempersiapkan alat dan bahan setidaknya 2.	Siswa mempersiapkan alat dan bahan setidaknya 3	Siswa mempersiapkan alat dan bahan setidaknya 4.	Siswa menyiapkan alat dan bahan setidaknya 5 atau lengkap
		Siswa merencanakan proses pembuatan karya dengan baik.	Siswa sama sekali tidak memahami langkah-langkah dalam pembuatan komik.	Siswa melakukan kegiatan tidak runtut atau semaunya sendiri.	Siswa melakukan kegiatan kurang runtut dan masih sering bertanya mengenai langkah-	Siswa membuat karya runtut berdasarkan langkah-langkah dalam pembuatan komik.

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
					langkah selanjutnya.	
Originalitas (<i>Originality</i>)	Menciptakan karya yang berbeda dari karya yang sudah ada.	Siswa melaksanakan kegiatan tanpa mencontek karya orang lain.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa membuat karya sesuai dengan idenya sendiri, tidak menirukan punya temannya, dan tanpa bantuan dari guru.
		Siswa mampu membuat judul karya yang berbeda dengan orang lain.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa mampu membuat judul karya yang menarik, berbeda dengan temannya, dan relevan dengan tema.
		Siswa menuangkan potensi yang dimiliki dalam sebuah karya.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa berani mencoba hal baru, memanfaatkan alat dan bahan yang dimiliki dengan bijak, dan dapat mengontrol diri

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
						dengan baik.
	Mengeksplorasi ide-ide yang belum pernah dicoba sebelumnya pada sebuah karya.	Siswa dapat menuangkan imajinasinya dalam karya yang dibuat dengan baik.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa mampu melaksanakan 1 deskriptor.	Siswa mampu melaksanakan 2 deskriptor.	Siswa mampu menuangkan imajinasinya secara jelas, tepat, dan menarik.
		Siswa dapat menghasilkan ide yang orisinal.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa menghasilkan ide yang berbeda dari karya yang sudah ada, menarik, dan tanpa campuran atau bantuan dari guru.
		Siswa berani mengungkapkan ekspresi diri dalam proses pewarnaan sebuah karya.	Siswa tidak memenuhi semua deskriptor.	Siswa memenuhi 1 deskriptor.	Siswa memenuhi 2 deskriptor.	Siswa mampu memberikan warna pada gambar dengan percaya diri, memilih warna dengan tepat, dan menggunakan teknik

Indikator	Sub Indikator	Butir Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
						mewarnai yang baik.

Tabel 3.5. Kisi – Kisi Lembar Observasi Penilaian Produk

No.	Indikator	Sub Indikator	Aspek Penilaian
			4 skala (1-2-3-4)
1.	Desain	Kerapian dan kebersihan dalam desain.	
		Ketepatan dalam penyajian gambar dan teks.	
2.	Estetika	Estetika layout (tata letak)	
		Keberagaman elemen-elemen visual (gambar, teks, warna)	
3.	Teknik/Prosedur	Penguasaan teknik dasar penggambaran	
		Teknik penggunaan warna	
4.	Alur Cerita	Kejelasan alur cerita	
		Keterkaitan antar adegan	

Tabel 3.6. Keterangan Skor Lembar Observasi Penilaian Produk

No	Indikator	Sub Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Desain	Kerapian dan kebersihan dalam desain.	Hasil karya tidak terstruktur.	Hasil karya terlihat banyak coretan, dan kurang bersih.	Hasil karya terlihat cukup bersih, namun ada beberapa coretan yang tidak perlu.	Hasil karya yang dibuat bersih, tidak ada coretan yang tidak perlu, dan terlihat rapi.
		Ketepatan dalam penyajian gambar dan teks.	Teks terlalu dominan atau gambar terlalu besar, mengganggu keseimbangan.	Teks dan gambar hampir seimbang, namun ada beberapa yang terlalu dominan pada satu elemen.	Teks dan gambar cukup seimbang, meski ada sedikit ketidakseimbangan pada gambar dan teks.	Teks dan gambar sangat seimbang dan disajikan dengan sangat tepat.
2.	Estetika	Estetika layout (tata letak)	Tata letak sangat kacau, membingungkan	Tata letak terkadang membingungkan	Tata letak cukup teratur, alur cerita	Tata letak sangat rapi dan terstruktur, alur

No	Indikator	Sub Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
			kan dan sulit diikuti.	an, sehingga alur cerita sulit diikuti.	dapat diikuti, namun ada beberapa yang perlu diperbaiki.	cerita sangat mudah diikuti.
		Keberagaman elemen-elemen visual (gambar, teks, warna)	Penggunaan elemen visual sangat terbatas dan tidak bervariasi sehingga cenderung monoton.	Penggunaan elemen visual terbatas sehingga cerita terasa datar atau kurang menarik.	Penggunaan elemen visual cukup beragam, meskipun ada sedikit pengulangan atau kurangnya variasi pada beberapa bagian.	Penggunaan elemen visual sangat bervariasi dan kreatif.
3.	Teknik/Prosedur	Penguasaan Teknik Dasar Penggambaran.	Penggambaran sangat tidak proporsional dan sulit dikenali.	Penggambaran kurang proporsional atau ada banyak kesalahan dalam teknik dasar.	Penggambaran cukup baik dengan beberapa kesalahan kecil pada proporsi atau garis.	Penggambaran sangat baik, proporsi dan garis sangat jelas.
		Teknik Penggunaan Warna.	Warna yang digunakan atau sangat tidak sesuai.	Penggunaan warna kurang efektif, tidak mendukung suasana cerita.	Penggunaan warna cukup baik, mendukung suasana cerita meskipun ada beberapa area yang bisa ditingkatkan.	Penggunaan warna sangat efektif, mendalam, dan sangat mendukung suasana dan emosi cerita.
4.	Alur Cerita	Kejelasan Alur Cerita.	Alur cerita sangat membingungkan dan sulit diikuti.	Alur cerita agak membingungkan, beberapa bagian sulit dipahami.	Alur cerita cukup jelas, namun ada beberapa bagian yang kurang jelas.	Alur cerita sangat jelas, mudah diikuti, dan mengalir dengan lancar.
		Keterkaitan Antar Adegan.	Adegan terasa terputus, tidak saling	Adegan cukup terkait, namun ada beberapa yang terasa	Adegan saling terkait dengan baik dan membangun	Adegan saling terhubung dengan sangat baik,

No	Indikator	Sub Indikator	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
.			terkait dengan baik.	tidak nyambung.	cerita secara jelas.	membentuk alur cerita yang jelas.

3.6 Uji Instrumen

Instrumen yang akan digunakan harus diuji kelayakannya. Pengujian kelayakan instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Kedua uji ini disebut sebagai alat ukur instrumen sebelum diterapkan pada objek penelitian. Tujuan dilakukan uji tersebut agar instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat menghasilkan data yang sah dan konsisten. Instrumen yang diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas akan instrumen observasi penilaian kreativitas siswa dan produk. Berikut penjelasan dari uji validitas dan reliabilitas.

3.6.1 Uji Validitas

Menurut pendapat Tersiana (2022) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuai instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi, begitu pula sebaliknya instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah. Sejalan dengan pendapat Sanaky, dkk. (2021) bahwa uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur sah atau validnya suatu instrumen penelitian. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang sesuai tujuan, mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan tepat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian

dapat menghasilkan data yang sah dan akurat. Pengukuran validitas ini menggunakan rumus korelasi *product moment* yang menggunakan rumus statistik, dengan program SPSS 25 (*Statistical Package for the Social Sciences*).

Menurut Tuaputimain (2021) korelasi *product moment* adalah uji korelasi untuk menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variabel X dengan variabel Y. Sejalan dengan pendapat Sanny & Dewi (2020) korelasi *product moment* merupakan teknik korelasi yang digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat bila data dari dua variabel atau tersebut adalah sama. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya korelasi *pearson product moment* adalah teknik korelasi yang digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan linear antara dua variabel. Alasan menggunakan korelasi *product moment* karena bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel yakni antara variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Adapun rumus korelasi *pearson product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Gambar 3.3 Rumus Validitas

Sumber: Sanny & Dewi (2020)

Keterangan:

r_{xy} : Validitas butir soal

$N \sum XY$: Skor tes pada butir soal yang dicari validitasnya

$\sum X$: Skor soal yang dicapai tes

$\sum X$: Jumlah peserta tes

Taraf signifikansi kevaliditasan suatu item sebesar 0,05. Kriterianya yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak valid. Berikut ini interpretasi terhadap koefisien korelasi *pearson product moment*.

Tabel 3.7. Interpretasi Koefisien Korelasi *Product Moment*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sunny & Dewi (2020)

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya. Menurut pendapat Tersiana (2022) reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Sejalan dengan pendapat Sanaky, dkk. (2021) bahwasannya realibilitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya uji reliabilitas adalah teknik yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya.

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan uji *alpha-cronbach*. Menurut pendapat Pasudi, dkk. (2023) rumus *alpha-cronbach* digunakan dalam uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi masing-masing instrumen. Sedangkan menurut pendapat Puspasari & Puspita (2022) *alpha-cronbach* merupakan sebuah

ukuran keandalan yang memiliki nilai berkisar dari nol sampai satu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya *alpha-cronbach* adalah rumus yang digunakan untuk mengukur reliabel atau konsistensi suatu instrumen. Pemilihan uji reliabilitas menggunakan uji *alpha-cronbach* karena dapat menguji konsistensi instrumen dan dapat digunakan untuk menguji instrumen ganjil genap. Pada pengukurannya menggunakan rumus statistik yang akan direalisasikan menggunakan alat bantu komputer program SPSS 25.0 (*Statistical Package for the Social Sciences*) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k-1)} \cdot \frac{(1-\sum \sigma b^2)}{(\sigma^2 t)}$$

Gambar 3.4 Rumus Reliabilitas

Sumber: Prambudi & Imantoro (2021)

Keterangan:

σbt^2 : Varians total

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varians butir

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

r_{11} : Reliabilitas instrumen

Adapun kriteria nilai *Alpha Cronbach* disajikan pada berikut.

Tabel 3.8. Interpretasi Koefisien Korelasi *Alpha Cronbach*

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2020)

3.7 Metode Analisis Data

Menurut pendapat Susanto, dkk. (2024) analisis data adalah prosedur penting yang mengubah data yang belum diolah menjadi informasi yang relevan dan bermakna dengan menerapkan metode statistik. Menemukan pola, hubungan, atau tren dalam data yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah penelitian atau menguji teori adalah tujuan analisis data. Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa analisis data merupakan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah proses mengolah, mengorganisir, dan menginterpretasi data yang telah terkumpul untuk mengidentifikasi pola, hubungan, yang dapat memberikan informasi yang relevan dan bermakna. Tujuan dari analisis data adalah untuk menjawab rumusan masalah, menguji hipotesis, atau mendukung pengambilan keputusan dalam penelitian. Sedangkan tujuan analisis data pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *gallery walk* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar. Setelah peneliti memperoleh data selanjutnya peneliti menganalisis data untuk ditarik kesimpulan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

3.7.1 Uji Prasyarat

Menurut Faizah & Fathurrahman (2024) uji prasyarat adalah uji yang bertujuan untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata, apakah menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik. Sejalan dengan pendapat Usmadi (2020) bahwasannya uji prasyarat merupakan konsep dasar untuk menetapkan statistik uji mana yang diperlukan, apakah uji menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji prasyarat merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data telah memenuhi syarat dengan teknik yang digunakan atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya uji prasyarat adalah langkah awal untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan dalam analisis data. Uji prasyarat pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa data dapat berdistribusi normal dan bersifat homogen sehingga dapat dilakukan jenis uji data parametrik. Apabila hasil uji prasyarat tidak terpenuhi maka dapat menggunakan uji alternatif non parametrik. Dalam penelitian ini uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas.

3.7.1.1 Uji Normalitas

Dalam penggunaan statistik mensyaratkan bahwa data setiap variabel harus berdistribusi normal, maka sebelum melakukan uji hipotesis maka harus melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Menurut Wulandari & Junaidi (2024) uji normalitas merupakan langkah penting untuk memvalidasi apakah data yang diamati mengikuti distribusi normal atau tidak. Distribusi normal penting karena menjadi dasar bagi banyak metode statistik parametrik yang umum digunakan. Menurut

Nasar, dkk. (2024) uji normalitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal ataukah terdapat di dalam distribusi tidak normal. Distribusi normal merupakan distribusi simetris yang mean dan mediannya berada di tengah-tengah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa uji normalitas adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *shapiro wilk* karena jumlah data yang digunakan kurang dari 100. Jumlah data yang digunakan sebanyak 82. Menurut Valencia, dkk. (2024) uji *shapiro wilk* dipilih karena memiliki kekuatan dan sensitivitas yang lebih tinggi dalam mendeteksi penyimpangan dari distribusi normal, terutama pada ukuran sampel yang kecil hingga sedang. Sedangkan menurut Santoso, dkk. (2024) uji statistik *shapiro wilk* untuk melihat dan mengetahui apakah data yang digunakan normal atau tidak. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya *shapiro wilk* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak yang biasanya digunakan pada sampel yang berjumlah sedang. Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika data nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Rumus uji *shapiro wilk* Sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_1 (x_{n-i+1} - x_i) \right]^2$$

Dengan nilai D diperoleh dari:

$$D = \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Gambar 3.5 Rumus Uji Shapiro Wilk

Sumber: Ramadhani & Bima (2021)

Keterangan:

T_3 = Konversi statistik *Shapiro Wilk pendekatan* distribusi normal

a_1 = Koefisien tes *Shapiro Wilk*

x_{n-i+1} = Nilai data terbesar ke-i

x_i = Nilai data terkecil ke-i

Dimana D:

X_i = Nilai data terkecil ke-i

\bar{x} = Rata-rata data

3.7.1.2 Uji Homogenitas

Menurut Annisak, dkk. (2024) uji homogenitas adalah pengujian mengenai varian dan digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama. Sejalan dengan pendapat Usmani (2020) uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *levene* dengan aplikasi hitung SPSS 25 (*Statistical Package for the Social Sciences*). Menurut Annisak, dkk. (2024) uji *levene* adalah uji yang digunakan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi. Sejalan dengan pendapat Valencia, dkk. (2024) bahwasannya uji homogenitas

Levene digunakan untuk menguji keseragaman varians (homogenitas) antara kelompok-kelompok dalam sebuah sampel.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya uji homogenitas adalah salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menguji apakah beberapa sampel atau kelompok memiliki varians (penyebaran data) yang seragam atau homogen. Sedangkan uji *levene* adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varians (kesamaan varians) antara dua atau lebih kelompok. Pemilihan uji homogenitas *levene* pada penelitian ini karena sampel dalam penelitian ini terkumpul dari dua data yang berbeda yaitu data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria pengujian apabila nilai sig $\geq 0,05$ maka tes tersebut homogen (sama), begitupun sebaliknya apabila nilai sig $\leq 0,05$ maka tes tidak homogen. Rumus uji *levene* sebagai berikut:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^n n_i (\bar{z}_{i..} - \bar{z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (\bar{z}_{ij} - \bar{z}_{i..})^2}$$

Gambar 3.6 Rumus Uji *Levene*

Sumber: Usmadi (2020)

Keterangan:

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i |

\bar{Y}_i . = Rata-rata dari kelompok ke-i

$\bar{Z}_{i..}$ = Rata-rata kelompok dari \bar{Z}

$\bar{Z}_{..}$ = Rata-rata keseluruhan dari Z_{ij}

3.7.2 Uji Hipotesis

Menurut pendapat Waluyo, dkk. (2024) uji hipotesis adalah pengujian secara statistik suatu pernyataan dan menarik kesimpulan apakah pernyataan tersebut boleh diterima atau tidak. Sejalan dengan Anuraga, dkk. (2021) uji hipotesis adalah salah satu cabang Ilmu Statistika Inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran atas suatu pernyataan secara statistik serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pernyataan tersebut. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya uji hipotesis merupakan suatu uji yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan atau klaim, dan menarik kesimpulan apakah pernyataan tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan bukti statistik yang ada.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *independent sampel t-test*. Menurut pendapat Gunasti, dkk. (2024) uji *independent sample t-test* adalah uji statistik yang dirancang untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak berpasangan atau tidak berhubungan. Tidak berpasangan dapat diartikan bahwa penelitian dilakukan pada dua sampel yang berbeda. Sejalan dengan pendapat Juliansyah, dkk. (2024) bahwa uji *independent sample t-test* digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata antara dua sampel yang tidak memiliki hubungan satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasannya uji *independent sample t-test* adalah uji statistik untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok yang tidak berpasangan atau tidak memiliki hubungan yaitu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, uji ini digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata

antara dua sampel yang berbeda. Penggunaan Uji *independent sample t-test* pada penelitian ini sebab penelitian ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Persyaratan pokok dalam uji *independent sample t-test* adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Adapun rumus uji hipotesis *independent sample t-test* sebagai berikut.

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Gambar 3.7 Rumus Uji *independent sample t-test*

Sumber: Wahyudi, dkk (2023)

Keterangan:

M_1 = Rata-rata skor kelompok 1

M_2 = Rata-rata skor kelompok 2

SS_1 = sum of square kelompok 1

SS_2 = sum of square kelompok 2

n_1 = Jumlah subjek/sampel kelompok 1

n_2 = Jumlah subjek/sampel kelompok 2

Adapun rumus hipotesisnya ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ maka keputusannya yaitu :

1. Nilai signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.
2. Nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Jadi, keputusan uji hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan :

H_a = Nilai signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka model pembelajaran *gallery walk* berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar.

H_0 = Nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka model pembelajaran *gallery walk* tidak berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa sekolah dasar.