

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Penelitian Laeli Nur Hikmah salah satu mahasiswa IAIN Walisongo Semarang, 2007 dengan judul “Keefektifan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw II pada Pengenalan Sifat – sifat dan Melukis Segitiga bagi siswa kelas VII semester 2 SMP N 1 Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2006/2007.” Penelitian ini menghasilkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional.

Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan pembelajaran konvensional yaitu 64,45. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw II yaitu 71,5.¹

Skripsi Rohmad salah satu mahasiswa IAIN Walisongo Semarang, 2005, dengan judul “Upaya meningkatkan prestasi belajar Fiqih siswa kelas VIII melalui penerapan metode *Gallery Walk* dan Simulasi. (Studi tindakan kelas Di MTs Al-Hadi Girikusuma Banyumeneng Mranggen Demak).” Penelitian ini menghasilkan bahwa dengan penerapan metode *gallery walk* dan simulasi dengan menciptakan suasana aktif maka suasana kelas menjadi hidup, peserta didik menjadi aktif dalam belajar dan hasil belajar menjadi maksimal. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada tahap pra siklus keaktifan belajar peserta didik mempunyai prosentase 61,43% dan rata-rata nilai akhir 63,90. Pada siklus 1 setelah dilaksanakan tindakan keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi 68,58% dan rata-rata tes akhir peserta didik adalah 68,90. Sedangkan pada siklus 2 setelah diadakan evaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus 2 keaktifan belajar mengalami peningkatan yaitu keaktifan peserta didik dapat

¹ Laeli Nur Hikmah, “Keefektifan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw II pada Pengenalan Sifat – sifat dan Melukis Segitiga bagi siswa kelas VII semester 2 SMP N 1 Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2006/2007”, *Skripsi* (Semarang: Program Strata I IAIN Walisongo, 2007), hlm. ii.

diprosentasikan menjadi 78,58% dan rata-rata tes akhir peserta didik adalah 74,76. Dari tiga tahap tersebut jelas bahwa ada peningkatan setelah diterapkan metode *gallery walk* dan simulasi dengan sebelumnya.²

Dari hasil penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *gallery walk* dengan bantuan alat peraga dan menerapkan pada pembelajaran matematika di MTs Mu'allimin Mu'allimat Rembang pada materi segi empat. Dengan metode ini, diharapkan akan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi segi empat.

Adapun perbedaan penelitian Laeli Nur Hikmah dan Rohmad dengan penelitian yang akan dilakukan penulis dapat dilihat dari segi materi dan tempat pelaksanaan. Sedangkan kesamaan dengan peneliti adalah memakai model pembelajaran kooperatif learning.

B. Landasan Teori

1. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia kata keaktifan berasal dari kata dasar “aktif” yang artinya giat (bekerja dan berusaha), sedangkan kata “keaktifan” berarti kegiatan, kesibukan.³ Sehingga dapat dipahami bahwa, seseorang dikatakan aktif apabila orang tersebut melakukan kegiatan/aktivitas baik secara fisik ataupun mental.

Sedangkan belajar merupakan “perubahan tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.”⁴ Drs. Slameto berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu

² Rohmad, “Upaya meningkatkan prestasi belajar Fiqih siswa kelas VIII melalui penerapan metode Gallery Walk dan Simulasi. (Studi tindakan kelas Di MTs Al-Hadi Girikusuma Banyumeneng Mranggen Demak)”, *Skripsi* (Semarang: Program Strata I IAIN Walisongo, 2010), hlm. ii.

³ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 23.

⁴ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011), hlm. 85

perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungan.”⁵

Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Peserta didik bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and thinking aloud*).⁶ Dalam pembelajaran aktif, yang dimaksud aktif adalah pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis Keaktifan

Keaktifan belajar digolongkan menjadi keaktifan jasmani dan keaktifan rohani.⁷ Keaktifan jasmani adalah peserta didik giat dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain-main ataupun bekerja, tidak hanya duduk dan diam saja. Sedangkan peserta didik aktif rohaniannya jika daya jiwa anak bekerja sebanyak-banyaknya, jadi anak mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat-ingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan yang satu dengan yang lainya dan sebagainya. Seluruh perasaan dan kemauan dikerahkan agar daya-daya tersebut tetap giat untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Maka keaktifan jasmani dan rohani itu sangat erat hubungannya. Semakin aktif jasmani siswa dengan sendirinya juga aktif rohaniannya.

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta; Rineka Cipta, 1995), hlm.2.

⁶ Melvin L. Silberman, *Active Learning, 101 Cara Siswa Belajar Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2004), hlm.9

⁷ Zakiyah Darajat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), cet.2, hlm. 137.

Dalam penelitian ini, keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan jasmani sekaligus rohani. Kedua keaktifan saling melengkapi satu sama lain, karena proses belajar yang menuntut keaktifan jasmani saja tidak akan membawa peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal, begitu juga sebaliknya.

c. Indikator Keaktifan Belajar

Beragam keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan, akan tetapi di sini akan dibatasi berdasarkan klarifikasi menurut para ahli. Beberapa diantaranya ialah Menurut Poul D. Dierich yang membagi aktivitas belajar dalam delapan kelompok, masing-masing adalah: ⁸

- a) Kegiatan–kegiatan visual, misalnya; membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati pekerjaan orang lain atau bermain.
- b) Kegiatan–kegiatan lisan, seperti; mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi.
- c) Kegiatan–kegiatan menulis, seperti; menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, merangkum, mengerjakan tes, mengisi angket.
- d) Kegiatan–kegiatan mendengarkan, seperti; mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan musik, mendengarkan siaran radio.
- e) Kegiatan–kegiatan menggambar, misalnya; menggambar, membuat grafik, chart, peta, pola, diagram.
- f) Kegiatan–kegiatan metrik, seperti; melakukan percobaan, memilih alat–alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2012),hlm.172-173.

- g) Kegiatan–kegiatan mental, misalnya; merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor–faktor, menemukan hubungan–hubungan, mengambil atau membuat keputusan.
- h) Kegiatan–kegiatan emosional, misalnya; minat, membedakan, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Jadi, keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik, baik dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Berdasarkan teori dari Poul D. Dierich di atas digunakan oleh peneliti sebagai indikator keaktifan, yaitu :

Tabel 2.1
Tabel Indikator Keaktifan

No.	Indikator Keaktifan	Sub indikator
1.	Kegiatan Visual	- Memperhatikan
2.	Kegiatan Lisan	- kerjasama dalam kelompok/diskusi - bertanya - menjawab - memberi gagasan/saran - berpendapat
3.	Kegiatan mendengarkan	- memberi kesempatan teman berpendapat
4.	Kegiatan mental	- membuat keputusan - menyelesaikan masalah
5.	Kegiatan metrik	-melaksanakan pameran

d. Faktor–faktor Pemengaruh Keaktifan Peserta Didik

Menurut Gagne dan Briggs, yang dikutip oleh Martinis, faktor–faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu:⁹

- a) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

⁹Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada, 2007) , hlm.84.

- b) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar peserta didik).
- c) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- f) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g) Memberi umpan balik (*feedback*).
- h) Melakukan tagihan–tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Dalam penelitian ini, faktor yang dikaji dalam keaktifan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* yang dibantu alat peraga diantaranya diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik, dapat memberikan stimulus dalam proses pembelajaran, memberikan petunjuk cara mempelajari materi dengan model dan alat peraga, memunculkan partisipasi antar peserta didik dan guru, memberi umpan balik agar peserta didik mampu bertanya, menyimpulkan atau konfirmasi pelajaran yang telah disampaikan, dan mengukur kemampuannya dengan tes.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹⁰ Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Dalam konteks proses pengajaran hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan

¹⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 45.

pengajaran. Agar hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar, sebaiknya peserta didik dibiasakan dengan hal-hal berikut, yaitu:

- 1) Bekerjasama dalam kelompok.
- 2) Mengerjakan semua pekerjaan dan latihan dengan segera dan sebaik-baiknya.
- 3) Mengesampingkan berfikir negatif dalam membahas atau berdebat mengenai suatu masalah.
- 4) Rajin mencari sumber belajar.
- 5) Membiasakan peserta didik berusaha melengkapi dan merawat alat-alat belajar dengan baik.
- 6) Menjaga kesehatan agar dapat belajar dengan baik.
- 7) Menggunakan waktu rekreasi dengan sebaik-baiknya.
- 8) Mampu mempersiapkan dan mengikuti ujian.¹¹

Pada uraian di atas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* peserta didik diharapkan membiasakan diri dengan bekerja sama dalam kelompok, mampu berfikir positif dalam menyelesaikan suatu masalah, mampu memahami dan mencari konsep sendiri sehingga proses belajar lebih bermanfaat, dan disiplin dalam mengatur waktu untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar dapat diamati setelah adanya proses belajar atau pembelajaran, akan tetapi hasil belajar juga bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya.

b. Domain Hasil Belajar

Berdasarkan teori Benyamin S. Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

¹¹Mulyasa, *Implementasi KTSP Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008). Hlm 94-95.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menyimak, merespon, menghargai, mengorganisasi nilai, karakterisasi nilai.

3) Ranah Psikomotorik

Meliputi keterampilan motorik, dengan menggunakan panca indra, mempunyai kesiagaan diri, bertindak secara terpimpin dan selalu bertindak secara kompleks.¹²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang dicapai seseorang dengan kemampuan maksimal. Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam belajar dan sejauh mana sistem pembelajaran yang diberikan guru berhasil/tidak.

Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah ranah kognitif yang diperoleh melalui tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir dan ranah afektif yang diperoleh dari hasil observasi tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Faktor-faktor Pemengaruh Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dibagi menjadi dua yaitu faktor dari luar dan faktor dari dalam.¹³

1) Faktor dari Luar

a) Faktor Lingkungan

Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang merangsang dan menantang peserta didik untuk belajar. Faktor Lingkungan dibagi menjadi dua yaitu :

(1) Lingkungan alami

Kondisi alam di sekitar sekolah dapat mempengaruhi daya konsentrasi peserta didik dalam belajar.

¹²Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang bekerja sama dengan Pustaka Belajar, 2001, hlm. 38-39.

¹³ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, hlm.107

(2) Lingkungan sosial budaya

Latar belakang sosial budaya seorang peserta didik akan membawa pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan kepribadian peserta didik tersebut.

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental meliputi kurikulum, program, sarana, prasarana, dan guru. Faktor tersebut merupakan faktor yang harus ada dalam pembelajaran.

2) Faktor dari Dalam

a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisik peserta didik berpengaruh pada kegiatan belajar.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif peserta didik.

Faktor pemengaruh hasil belajar pada penelitian ini adalah faktor instrumental, meliputi kurikulum, program, sarana, prasarana, dan guru. Alat peraga termasuk sarana dalam proses pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* merupakan salah satu variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk*

a. Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri dari 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.¹⁴ Melalui pembelajaran kooperatif siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya. Kerja sama disini dimaksudkan setiap anggota kelompok

¹⁴ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 106.

harus saling membantu. Yang cepat harus membantu yang lemah, oleh karena itu penilaian akhir ditentukan oleh keberhasilan kelompok tersebut. Kegagalan individu adalah kegagalan kelompok, dan sebaliknya keberhasilan individu adalah keberhasilan kelompok.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa dalam kelompok–kelompok kecil untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka ketahui saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing–masing.¹⁵ Disamping itu setiap anggota kelompok bukan hanya belajar materi apa yang diajarkan tetapi juga membantu anggota lain untuk belajar.

Keberhasilan kooperatif merupakan keberhasilan bersama dalam sebuah kelompok. Setiap anggota kelompok tidak hanya melaksanakan tugas masing-masing tetapi perlu adanya kerja sama sesama anggota kelompok. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Surat Al-Maidah ayat yaitu :

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ...

Dan tolong menolonglah kamu atas kebaikan dan taqwa, dan janganlah kamu tolong menolong atas kejelekan dan dosa. (QS.Al-Maidah : 2)

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia harus saling bekerjasama dalam hal kebaikan.¹⁶ Hal ini sesuai dengan model pembelajaran kooperatif yang mengajarkan peserta didik untuk saling membantu dan memahami materi.

Relevansi pembelajaran kooperatif terhadap tujuan penelitian tindakan kelas dapat menjadikan salah satu jawaban dari permasalahan-permasalahan yang timbul di kelas. Penelitian tindakan kelas telah

¹⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktek*, terj. Lita, (Bandung: Nusa Media, 2009), Cet. III, hlm.4.

¹⁶ M.Quraisy Syihab, *Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan dan Kesorasian Al-Qur`an)*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), Volume 3, hlm.14.

membuat kontribusi yang berupa deskripsi pelaksanaan nyata proses belajar mengajar yang telah menolong guru dalam memahami pekerjaannya.¹⁷

1) Unsur – unsur Pembelajaran Kooperatif

Unsur – unsur Pembelajaran Kooperatif antara lain :¹⁸

a) *Positive Interdependence* (saling ketergantungan positif)

Peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.

b) *Personal Responsibility* (tanggung jawab perseorangan)

Peserta didik harus berbagi tugas dan membagi tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompok. Selain itu jika peserta didik diberi suatu evaluasi atau penghargaan, akan berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.

c) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Peserta didik harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama serta memiliki tujuan yang sama.

d) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)

Peserta didik harus saling percaya, mampu berkomunikasi, saling mendukung, dan mampu menyelesaikan konflik secara bersama-sama.

e) *Group Processing* (pemrosesan kelompok)

Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok.

¹⁷ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 104.

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 58

Model pembelajaran tipe *gallery walk* mencakup ke 5 unsur di atas. Hal ini terlihat pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk*.

b. Pembelajaran Kooperatif tipe *Gallery Walk*

Gallery Walk berasal dari bahasa Inggris, *gallery* artinya “serambi” atau “balai pameran”,¹⁹ sedangkan *walk* artinya “berjalan”. Jadi, *gallery walk* berarti “pameran berjalan”.²⁰ Metode ini memiliki tujuan, yaitu untuk membangun kerjasama kelompok dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif tipe *Gallery Walk* Kooperatif

Kelebihan Metode *Gallery Walk* (Pameran Berjalan) adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar.
- 2) Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran
- 3) Membiasakan peserta didik bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya.
- 4) Mengaktifkan fisik dan mental peserta didik selama proses belajar
- 5) Membiasakan peserta didik memberi dan menerima kritik.
- 6) Peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat membantu menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik yang lain.²¹

Kelemahan Metode *Gallery Walk* (Pameran Berjalan) adalah sebagai berikut :

¹⁹ John M. Echols dan Hassan Shadily, Kamus Inggris-Indonesia, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 2005), hlm.262.

²⁰ John M. Echols dan Hassan Shadily, Kamus Inggris-Indonesia, hlm.635.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2008), hlm. 248-249.

- 1) Bila anggota kelompok terlalu banyak akan terjadi sebagian peserta didik menggantungkan kerja kawannya
 - 2) Guru perlu ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kolektif
 - 3) Pengaturan setting kelas yang lebih rumit.
 - 4) Dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang
 - 5) Jika tanpa *peer teaching* yang efektif dari guru, maka bisa terjadi apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.²²
- d. Langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk*

Adapun langkah–langkah penerapannya adalah sebagai berikut :²³

Tabel 2.2

Langkah – langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Gallery Walk</i>	
FASE- FASE	KEGIATAN PEMBELAJARAN
Fase 1 Menyampaikan Tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3 Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok - Guru memberi kertas plano/ flip cart pada tiap kelompok, - Guru menentukan tema / topik pelajaran - Hasil kerja kelompok ditempelkan di dinding. - Masing–masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain. - Salah satu wakil kelompok

²² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm. 250.

²³ Ismail SM, M.Ag., *Strategi pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: lsis dan RASAIL Group, 2009), hlm.89

	menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.
Fase 4 Membimbing kerja tim dan Belajar	- Koreksi bersama-sama - Klarifikasi dan penyimpulan
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mempersiapkan cara-cara untuk menghargai usaha dan prestasi baik individu maupun kelompok.

Di dalam *gallery walk* ini tiap siswa memiliki tugas masing-masing. Satu orang bertugas untuk menjelaskan karya kelompok (berperan sebagai *spoken person*). Kemudian anggota lain sebagai pengunjung *gallery walk* dengan memberikan *feedback* atau komentar terhadap hasil kerja kelompok tersebut dan mencatat informasi terbaru dari kelompok lain.

4. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Salah satu media pembelajaran adalah dengan menggunakan alat peraga. Alat peraga adalah alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik.²⁴ Menurut Gagne dan Briggs²⁵ media Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, dan lain-lain.

b. Fungsi Alat Peraga

Ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar. Keenam fungsi tersebut adalah:

- 1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri

²⁴ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), hlm. 28.

²⁵ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 4.

sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

- 2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- 3) Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain menggunakan alat peraga, hasil belajar yang dicapai akan tahan lama diingat peserta didik, sehingga pelajaran mempunyai nilai tinggi.²⁶

Dalam penelitian ini, penggunaan alat peraga sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yakni materi segi empat. Penggunaan alat peraga sebagai pelengkap model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* digunakan untuk alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif dan mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menemukan dan menghafal rumus-rumus keliling dan luas segi empat.

²⁶Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2009), , hlm. 99.

c. Jenis Alat Peraga

1) Alat peraga dua dan tiga dimensi

Alat peraga dua dimensi artinya alat yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi disamping mempunyai ukuran panjang dan lebar juga mempunyai ukuran tinggi. Alat peraga dua dan tiga dimensi yaitu bagan, grafik, poster, gambar mati, peta datar, peta timbul, globe, dan papan tulis.²⁷

2) Alat-alat peraga yang diproyeksi

Alat peraga yang diproyeksi adalah alat peraga yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Alat peraga yang diproyeksi misalnya film, slide dan filmstrip²⁸

Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

d. Alat peraga luas dan keliling pada bangun datar :

1) Alat Peraga Luas dan Keliling Persegi Panjang

Alat peraga pada lampiran 20 digunakan untuk menemukan rumus persegi panjang, dengan langkah-langkah pembuatan yaitu :

- a) Peserta didik membuat dengan penggaris dan cutter model persegi dengan ukuran 5 cm x 5 cm dengan warna yang sama ± 20 buah dengan kertas yang telah disediakan.
- b) Peserta didik membuat 3 model persegi panjang dengan ukuran yang berbeda-beda seperti pada Gb.1, Gb.2, dan Gb.3.
- c) Menemukan luas dan keliling pada persegi panjang yang telah dibuat.
- d) Peserta didik menempelkan model persegi panjang pada kertas buffalo yang disediakan.

²⁷Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm. 101-102.

²⁸Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm. 102-103.

2) Alat Peraga Luas dan Keliling Jajargenjang

Alat peraga pada lampiran 20 digunakan untuk membuktikan atau menemukan rumus jajargenjang menggunakan pendekatan persegi panjang dengan langkah-langkah pembuatan yaitu :

- a) Peserta didik membuat dengan penggaris dan cutter model persegi dengan ukuran 5 cm x 5 cm dengan warna yang sama ± 20 buah dengan kertas yang telah disediakan.
- b) Membuat dengan penggaris dan cutter 3 buah model daerah jajargenjang yang kongruen dengan model yang berbeda.
- c) Menemukan rumus luas dan keliling seperti pada Gb.1, Gb.2, dan Gb.3 dengan menggunakan kertas buffalo.
- d) Memotong model daerah jajargenjang pada Gb.3 dan menemukan luas dan keliling pada jajargenjang menggunakan pendekatan persegi panjang.
- e) Peserta didik menempelkan model persegi panjang pada kertas buffalo yang disediakan.

3) Alat Peraga Luas dan Keliling Persegi

Alat peraga pada lampiran 20 digunakan untuk menemukan rumus persegi dengan langkah-langkah pembuatan yaitu :

- a) Peserta didik membuat dengan penggaris dan cutter model persegi dengan ukuran 5 cm x 5 cm dengan warna yang sama ± 20 buah.
- b) Peserta didik membuat 3 model persegi dengan ukuran yang berbeda seperti pada Gb.1, Gb.2, dan Gb.3.
- c) Peserta didik menemukan luas dan keliling pada persegi yang telah dibuat.
- d) Peserta didik menempelkan model persegi panjang pada kertas buffalo yang disediakan.

4) Alat Peraga Luas dan Keliling Belah ketupat

Alat peraga pada lampiran 20 digunakan untuk membuktikan atau menemukan rumus belah ketupat menggunakan pendekatan persegi panjang dengan langkah-langkah pembuatannya :

- a) Peserta didik membuat dengan penggaris dan cutter model belah ketupat dengan ukuran 5 cm x 5 cm dengan warna yang sama ± 20 buah.
- b) Peserta didik membuat 3 model persegi dengan ukuran yang berbeda.
- c) Menemukan rumus luas dan keliling seperti pada Gb.1, Gb.2, dan Gb.3 dengan menggunakan kertas buffallo.
- d) Memotong model daerah jajar genjang pada Gb.3 dan menemukan luas dan keliling pada jajar genjang menggunakan pendekatan persegi panjang.
- e) Peserta didik menempelkan model persegi panjang pada kertas buffalo yang disediakan.

5) Alat Peraga Luas dan Keliling Layang-layang

Alat peraga pada lampiran 20 digunakan untuk membuktikan atau menemukan rumus layang-layang menggunakan pendekatan persegi panjang dengan langkah-langkah pembuatannya :

- a) Peserta didik membuat dengan penggaris dan cutter model persegi dengan ukuran 5 cm x 5 cm dengan warna yang sama ± 20 buah.
- b) Peserta didik membuat 3 model persegi dengan ukuran yang berbeda seperti Gb.1.
- c) Memotong model daerah jajar genjang pada Gb.2 dan menemukan luas dan keliling pada jajar genjang menggunakan pendekatan persegi panjang.
- d) Peserta didik menempelkan model persegi panjang pada kertas buffalo yang disediakan.

6) Alat Peraga Luas dan Keliling Trapesium

Alat peraga pada lampiran 20 digunakan untuk membuktikan atau menemukan rumus trapesium menggunakan pendekatan persegi panjang dengan langkah-langkah pembuatannya :

- a) Peserta didik membuat dengan penggaris dan cutter model persegi ukuran 5 cm x 5 cm dengan warna yang sama ± 20 buah.

- b) Peserta didik membuat 3 model trapesium dengan ukuran yang berbeda seperti Gb.1.
- c) Memotong model daerah trapesium pada Gb.2 dan menemukan luas dan keliling pada trapesium menggunakan pendekatan persegi panjang.
- d) Peserta didik menempelkan model persegi panjang pada kertas buffalo yang disediakan.

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Wina Sanjaya pembelajaran adalah suatu sistem, yang mana dalam sistem itu ada tiga karakteristik penting. Karakteristik penting yang pertama adalah adanya tujuan yang menjadi arah yang harus dicapai. Karakteristik kedua dari sistem tersebut adalah adanya proses kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan. Karakteristik dari sistem ketiga adalah selalu melibatkan dan memanfaatkan beberapa komponen, diantaranya yaitu sarana, guru, peserta didik, dan metode.²⁹

Pembelajaran adalah “upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.”³⁰

Menurut Soedjadi dalam bukunya kiat pendidikan matematika di Indonesia menyajikan beberapa definisi atau pengertian matematika diantaranya adalah:³¹

- 1) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
- 2) Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.

²⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 49-50.

³⁰ Amin Suyitno, *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1*, (Dipergunakan untuk perkuliahan Program Studi Pendidikan Matematika: Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Semarang, 2006), hlm. 1.

³¹ R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, 2000), hlm.11.

- 3) Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
- 4) Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- 5) Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik.
- 6) Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Dari berbagai definisi yang disebutkan di atas terdapat ciri-ciri khusus atau karakteristik yang dapat merangkum pengertian matematika secara umum. Beberapa karakteristik tersebut adalah:³²

- 1) Memiliki objek kajian abstrak.
- 2) Bertumpu pada kesepakatan.
- 3) Berpola pikir deduktif.
- 4) Memiliki simbol yang kosong dari arti.
- 5) Memperhatikan semesta pembicaraan.
- 6) Konsisten dalam sistemnya.

Dari sejumlah definisi di atas mengenai pembelajaran dan definisi matematika, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dengan mengajarkan matematika kepada peserta didik yang di dalamnya terkandung upaya untuk meningkatkan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.

b. Teori pembelajaran Matematika

Dalam mengajarkan matematika seorang guru matematika yang professional dan kompeten mempunyai wawasan landasan yang dapat dipakai dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran matematika. Wawasan itu berupa dasar-dasar teori belajar yang dapat diterapkan untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran matematika, diantaranya yaitu:

³² R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, hlm.13.

1) Teori Vygotsky

Teori Vygotsky menekankan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Vygotsky berpendapat bahwa interaksi sosial yaitu interaksi individu dengan individu lain merupakan faktor yang terpenting yang mendorong atau memicu perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi umumnya muncul dalam kerjasama antar peserta didik sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap.³³

Konstruktivisme menurut Vygotsky bahwasanya pengetahuan itu dibangun secara sosial,³⁴ dalam pengertiannya bahwa peserta didik yang terkait dalam suatu interaksi sosial akan memberikan kontribusi proses yang terjadi akan beragam sesuai dengan konteks kulturalnya.

Dalam *gallery walk* peserta didik akan melakukan interaksi dengan peserta didik lainnya, sehingga diharapkan perkembangan kognitif peserta didik akan meningkat.

2) Teori William Brownell

“Menurut William Brownell, pada hakikatnya belajar merupakan satu proses yang bermakna dan belajar matematika harus merupakan belajar bermakna dan pengertian.”³⁵ Dalam pembelajaran matematika Brownell mengemukakan teori makna dimana peserta didik harus memahami makna dari topik yang sedang dipelajari, memahami simbol tertulis, dan apa yang diucapkan. Karena itu, pengajaran matematika akan bermakna apabila disajikan dengan alat peraga.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka yang dimaksud dengan teori pembelajaran matematika adalah, bahwa dalam

³³ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 26.

³⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, hlm. 32.

³⁵ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas (Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika)*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 25.

pembelajaran matematika proses belajar terjadi melalui interaksi sosial yang nantinya mampu mendorong atau memicu perkembangan kognitif peserta didik. Melalui kerjasama dimungkinkan peserta didik lebih mudah menyerap materi, proses belajar menjadi lebih menarik dan memberi kesempatan peserta didik untuk lebih aktif. Disamping itu, dalam pembelajaran matematika dibutuhkan alat pembelajaran yaitu berupa alat peraga. Dalam penelitian ini, menggunakan alat peraga berupa kertas petak dengan satuan tertentu yang digunakan untuk menuntun peserta didik mengingat dan menggunakan rumus keliling dan luas segi empat. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya khususnya pada materi luas dan keliling segi empat.

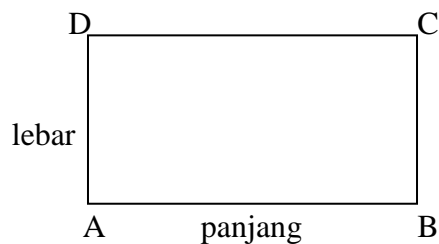
6. Karakteristik Materi Segi Empat dalam Pembelajaran Matematika

a. Ringkasan Materi Segi Empat

- 1) Standar Kompetensi : memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya
- 2) Kompetensi Dasar : menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segi empat serta menggunakannya dalam memecahkan masalah.

a) Persegi Panjang

Luas dan Keliling persegi panjang



Gb. 2.1

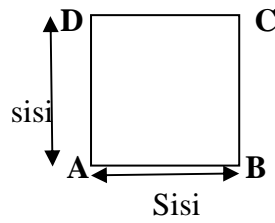
Gambar Persegi Panjang

Luas persegi panjang = panjang x lebar

Keliling persegi panjang = panjang + lebar + panjang + lebar
 = 2 (panjang + lebar)

b) Persegi

Luas dan Keliling persegi



Gb. 2.2

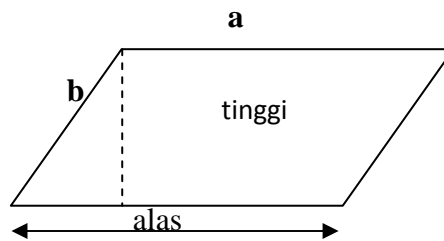
Gambar persegi

Luas persegi = sisi x sisi

Keliling persegi = sisi + sisi + sisi + sisi = 4 x sisi

c) Jajar Genjang

Luas dan keliling jajar genjang



Gb. 2.3

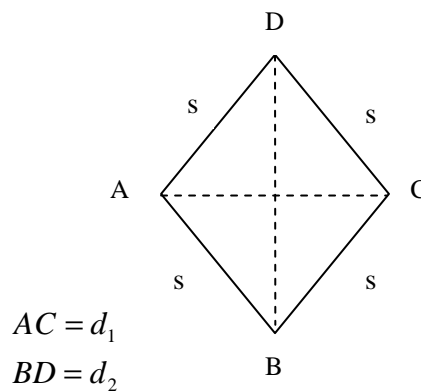
Gambar Jajar Genjang

Luas jajargenjang = *alas* × *tinggi*

Keliling jajargenjang = a + b + a + b = 2 (a + b)

d) Belah Ketupat

Luas dan keliling belah ketupat



$AC = d_1$

$BD = d_2$

Gb. 2.4

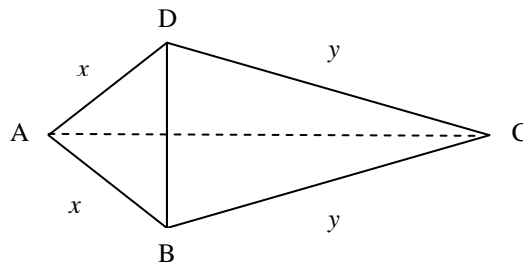
Gambar Belah Ketupat

$$\begin{aligned} \text{Luas belah ketupat} &= \frac{1}{2} \times AC \times BD \\ &= \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2 \end{aligned}$$

$$\text{Keliling belah ketupat} = s + s + s + s = 4 \times s$$

e) Layang-layang

Luas dan keliling layang-layang



Gb. 2.5

Gambar Layang-layang

$$AC = d_1$$

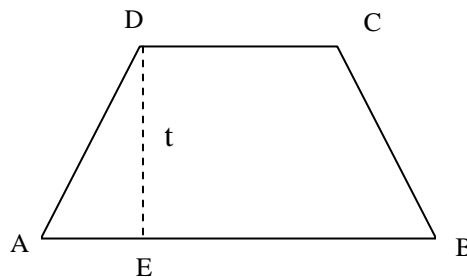
$$BD = d_2$$

$$\begin{aligned} \text{Luas Layang - layang} &= \frac{1}{2} \times AC \times BD \\ &= \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2 \end{aligned}$$

$$\text{Keliling layang - layang} = x + y + x + y = 2(x + y)$$

f) Trapesium

Luas dan keliling trapesium



Gb. 2.6

Gambar Trapesium

$$\text{Tinggi} = DE$$

$$\text{Luas trapesium} = \frac{1}{2} \times (AB + CD) \times t$$

$$\text{Keliling trapesium} = AB + BC + CD + DA$$

b. Karakteristik Materi Segi Empat dalam Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran pada materi keliling dan luas segi empat yaitu menurunkan dan menghitung rumus keliling dan luas segi empat dan menerapkan konsep keliling dan luas untuk pemecahan masalah.

Berdasarkan tujuan pembelajaran di atas dapat dipahami bahwa dalam materi segiempat terdapat karakteristik-karakteristik yang menonjol dibanding materi-materi matematika yang lain yaitu:

- 1) Memiliki simbol-simbol dan bentuk-bentuk yang khas, sehingga diharapkan untuk mampu memahami simbol-simbol tersebut dan penggunaannya pada masing-masing segi empat.
- 2) Memiliki rumus yang berbeda dari masing-masing bidang segi empat. Dengan demikian peserta didik diharapkan mampu menghafal, menurunkan, dan melakukan perhitungan dengan rumus-rumus tersebut.
- 3) Materi geometri termasuk di dalamnya segi empat sangat dekat dengan kehidupan. Bentuk-bentuk segi empat banyak peserta didik temui dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu peserta didik diharapkan mampu menerapkan konsep keliling dan luas untuk menyelesaikan masalah terutama dalam kehidupan sehari-hari.

7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk* dengan Bantuan Alat Peraga Pada Materi Segiempat

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyajikan garis besar materi segiempat.
- b) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, dan menetapkan siswa dalam kelompok heterogen dengan masing-masing kelompok terdiri dari ± 6 anak. Aturan heterogenitas berdasarkan kemampuan

akademik (pandai, sedang, rendah), jenis kelamin, latar belakang sosial, dan sifat (pendiam dan aktif).

- c) Guru memberikan 2 kertas plano (kertas pertama untuk menguraikan hasil diskusi, sedangkan kertas kedua digunakan untuk membuat alat peraga agar peserta didik menemukan konsep sendiri pada materi segiempat) dan spidol yang akan digunakan untuk menulis hasil diskusi kelompok masing-masing kepada setiap kelompok.
- d) Kemudian guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan bacaan tentang materi segiempat. Karena setiap kelompok mendapat materi yang berbeda
- e) Guru memberi tugas pada masing-masing kelompok. Setiap kelompok mendapat tugas untuk mendiskusikan materi yang ditentukan oleh guru, mula-mula membuat alat peraganya terlebih dahulu dengan kertas kedua dan mendiskusikan rumus Luas dan rumus keliling, kemudian hasil diskusi tersebut ditulis di kertas plano pertama yang telah di sediakan.
- f) Selanjutnya hasil diskusi dari masing-masing kelompok dipajang ditempel ke dinding.
- g) Selanjutnya tiap anggota melaksanakan tugas masing-masing, yaitu orang pertama sebagai ketua kelompok bertugas menjaga stand masing-masing dan menjelaskan hasil kerja kelompoknya masing-masing serta menulis atau mencatat pertanyaan atau opini dari pengunjung. Dan anggota yang lain sebagai pengunjung pameran hasil kerja kelompok lain, bertugas untuk berkeliling mengamati hasil kerja kelompok lain serta mencatat dan bertanya tentang hasil kerja dari kelompok lain.
- h) Untuk memfokuskan kegiatan peserta didik agar tidak terjadi keributan pada saat berkeliling, maka dibagi 3 bagian. Setiap kelompok mempunyai waktu ± 10 menit dalam melaksanakan tugas g.

- i) Kembalikan kertas seperti semula. Kemudian koreksi bersama dan tanya jawab seandainya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- j) Setiap peserta didik meresum apa yang mereka dapatkan tanpa melihat buku.
- k) Guru melakukan simpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.
- l) Setiap peserta didik meresum apa yang mereka dapatkan tanpa melihat buku.

C. Kerangka Berfikir

Dalam proses belajar mengajar peserta didik sering mengalami kesulitan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Termasuk kesulitan pada mata pelajaran matematika, salah satu materi yang dianggap sulit bagi peserta didik diantaranya materi pokok segi empat yang terdiri dari persegi panjang, jajargenjang, persegi, belah ketupat, layang-layang dan trapesium. Pada materi tersebut dibutuhkan pemahaman konsep yang baik untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang terkait dengan sifat-sifat ataupun luas serta keliling dari segi empat-segi empat tersebut. Masing-masing segi empat memiliki sifat yang khas dan berbeda satu sama lain. Selain itu, rumus-rumus dari segi empat-segi empat tersebut memiliki kemiripan satu sama lain, sehingga guru perlu memberikan penguatan.

Materi pokok segi empat sangat cocok menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* karena di dalamnya terdapat unsur kerjasama tim dalam memahami materi dan mendapat informasi baru dari melihat pameran dari hasil kerja tim lain. Penggunaan alat peraga sebagai pelengkap model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* digunakan untuk alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif dan mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menemukan dan menghafal rumus-rumus keliling dan luas segi empat.

Dengan demikian diharapkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *gallery walk* yang dibantu alat peraga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, karena melalui penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *gallery walk* guru dapat mengkondisikan peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mampu bekerja sama antara peserta didik sehingga keaktifan dan hasil belajar meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah sebagai berikut: “ Melalui penerapan model pembelajaran *gallery walk* dengan bantuan alat peraga pada materi segi empat dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar bagi peserta didik kelas VII A MTs. Mu`allimin Mu`allimat Rembang tahun pelajaran 2011/2012.”