

**BAB II**

**METODE *GALLERY WALK* DAN HASIL BELAJAR**

**PADA MATA PELAJARAN IPS**

**A. Kajian Pustaka**

Dalam kajian pustaka ini terdiri atas penelitian terdahulu yang relevandengan penulisan skripsi sebagai bahan perbandingan. Penulis akan mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan objek dalam penelitian. Beberapa hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya yang membahas topik yang sama antara lain :

Skripsi yang di tulis oleh Uswatun Khasanah, NIM 053811372, Mahasiswa IAIN Walisongo Semarang, dengan judul Pengaruh pembelajaran model *Picture to picture* terhadap hasil belajar materi pertumbuhan dan perkembangan pada manusia kelas V111 di MTS Sunan Kalijaga Bawang Batang. Dari hasil penelitian ini dapat di simpulkan bahwa model *Picture to picture* berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi. Hal ini dibuktikan dengan di perolehnya hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen 75,36 sedangkan kelompok control 69,34. Sehingga nilai eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelompok control. Pada uji perbedaan 2 rata-rata antara eksperimen dan control  $t$  hitung = 4,3169 dan  $t$  table = 1,658. Maka kesimpulannya *Picture to picture* berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi.

Skripsi yang di tulis oleh Fajriah Rizki Amalia, NIM 3105015 dengan judul Upaya peningkatan keaktifan belajar siswa pada mapel PAI melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Gallery Walk* (studi tindakan di kelas X1 SMA Sunan Kalijogo Wonosari Ngaliyan Semarang. Penelitian ini dilakukan dengan PTK yaitu dengan 3 tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 11. Presentase keaktifan rata-rata siklus 1 dan siklus 11 semakin meningkat dari

27,3% (pra siklus), meningkat menjadi 61,6 (siklus 1) dan kemudian meningkat menjadi 67,3% (siklus 11). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Gallery Walk* berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI

Skripsi yang di tulis oleh Rohmad, NIM 3105173 dengan judul Upaya meningkatkan prestasi belajar Fiqih siswa kelas V111 melalui penerapan metode *Gallery Walk* dan Simulasi. Penelitian dilaksanakan 3 tahap yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 11. Hasil Presentase pra siklus 61,43% dengan nilai rata-rata tes 63,90%, pada siklus 1 meningkat menjadi 68,58% dengan nilai rata-rata tes 68,90% dan siklus 11 mengalami peningkatan yaitu keaktifan peserta didik ,menjadi 78,58% dan rata-rata tes akhir 74,76 % Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar Fiqih sesudah diterapkan metode *Gallery Walk*.

## **B. Kerangka Teoritik**

### **1. Metode Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Metode**

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu *metha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Maka metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai apa yang ditentukan. Dengan kata lain metode adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>1</sup>

Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai : jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan

---

<sup>1</sup> Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta : Ciputat Press, 2000), hlm. 87.

ilmu pengetahuan dan lainnya. Berangkat dari pembahasan metode diatas, bila dikaitkan dengan pembelajaran, dapat digarisbawahi bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif, efisien sesuai yang diharapkan.<sup>2</sup>

Metode yang dipilih oleh pendidik tidak boleh bertentangan dengan tujuan pembelajaran. Metode harus mendukung kemana kegiatan interaksi edukatif berproses guna mencapai tujuan. Tujuan pokok pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan anak secara individu agar bisa menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi. Pada intinya metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan.

Dengan demikian, jelaslah bahwa metode sangat berfungsi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Perlu juga menjadi pertimbangan bahwa ada materi yang berkenaan dengan dimensi afektif dan psikomotorik, dan ada materi yang berkenaan dengan dimensi afektif yang kesemuanya itu menghendaki pendekatan metode yang berbeda-beda.<sup>3</sup>

#### **b. Metode *Gallery Walk***

Secara etimologi, *Gallery Walk* berasal dari bahasa Inggris, *Gallery* artinya pameran, serambi. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Misalnya pameran gambar, pameran tulisan dan pameran buku sedangkan *walk* adalah berjalan, melangkah<sup>4</sup>. Menurut Silberman *Gallery Walk* / Galeri belajar merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa

---

<sup>2</sup> Ismail., *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2008), hlm 8.

<sup>3</sup> Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, hlm 18.

<sup>4</sup> John M. Echols dan Hasssan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris*, ( Jakarta : Gramedia Pustaka Utama), hlm. 262.

pelajari.<sup>5</sup> Selain itu *Gallery Walk* / Galeri belajar adalah suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat karena sesuatu yang di temukan itu dilihat secara langsung. Metode ini baik digunakan untuk membangun kerja sama (*cooperative learning*) serta pembelajaran aktif (*active learning*). *Gallery Walk* juga dapat memotivasi keaktifan siswa dalam proses belajar, sebab bila sesuatu yang baru ditemukan berbeda antara satu dengan yang lainnya maka dapat mengoreksi antar sesama siswa baik kelompok maupun antar siswa itu sendiri.<sup>6</sup>

Dengan menggunakan *Gallery Walk* diharapkan dapat teratasi kendala-kendala pembelajaran seperti materi pelajaran yang sulit diserap oleh siswa secara tidak maksimal. Karena metode ini dapat menghemat efisiensi waktu pelajaran dan siswa lebih mudah memahami pelajaran. *Gallery Walk* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat suatu karya dan melihat hasil karya kelompok yang lain sehingga dapat saling mengisi kekurangannya itu.

*Gallery Walk* juga dapat memaksa siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi setiap kelompok untuk di pajang di dinding Setelah semua siswa telah melaksanakan tugasnya, guru memberi kesimpulan dan klarifikasi. Sekiranya ada yang perlu diluruskan demi pemahaman siswa. Dengan demikian mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai.

Ada beberapa komponen dalam pemakaian metode *Gallery Walk*. Komponen-komponen tersebut adalah

1. Guru, sebagai seorang pengajar (guru) harus paham betul tentang metode *Gallery Walk*.

---

<sup>5</sup> Melvin L. Silberman, *101 Cara Belajar Siswa Aktif*, ( Bandung : Nusamedia), hlm. 264

<sup>6</sup> Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, hlm 89.

2. Peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda-beda. Hal ini perlu dipertimbangkan dalam pemakaian *Gallery Walk*.
3. Alat / bahan, bahan yang disiapkan adalah kertas plano/ flip chart dan spidol.<sup>7</sup>

Sebagaimana disebutkan bahwa banyak sekali strategi belajar baru dalam pembelajaran. Dari berbagai strategi baru dalam pembelajaran tersebut, sebenarnya bisa digunakan dalam proses pembelajaran sosial. Hal ini sebagai upaya pengembangan dari metode-metode lama yang kadang dianggap kurang banyak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**c. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Gallery Walk* Dalam Pembelajaran IPS Meliputi:**

1. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari lima peserta didik.
2. Masing-masing dari kelompok diberi kertas plano / flip chart oleh guru.
3. Tentukan topik atau tema pelajaran seperti tema Keragaman budaya Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah dan senjata adat.
4. Hasil kerja kelompok ditempel di dinding
5. Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain.
6. Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain
7. Koreksi bersama-sama
8. Klarifikasi dan penyimpulan<sup>8</sup>

**d. Kelebihan Metode *Gallery Walk***

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

---

<sup>7</sup> Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*,. Hlm 25

<sup>8</sup> Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*,. hlm 89.

### e. Kelemahan Metode *Gallery Walk*

1. Bila anggota kelompok terlalu banyak akan terjadi sebagian siswa menggantungkan kerja kawannya.
2. Guru perlu extra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu.
3. Pengaturan setting kelas yang lebih rumit.
4. Guru harus memperhatikan kekompakan dari setiap kelompok.
5. Butuh media yang bervariasi.

## 2. Tinjauan Materi

### a. Persebaran Daerah Asal Suku Bangsa di Indonesia

Indonesia memiliki sejumlah pulau besar, misalnya Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Ada sejumlah pulau yang merupakan gugus atau deretan misalnya Kepulauan Nusa Tenggara, Kepulauan Maluku, dan Kepulauan Riau.<sup>9</sup> Wilayah daratan Indonesia yang berupa pulau-pulau itu dihuni oleh berbagai suku bangsa. Mereka mempunyai bahasa, adat istiadat, dan kebudayaan yang beraneka ragam. Hampir setiap suku bangsa mempunyai ciri khas kebudayaan dan ciri fisik yang berbeda.



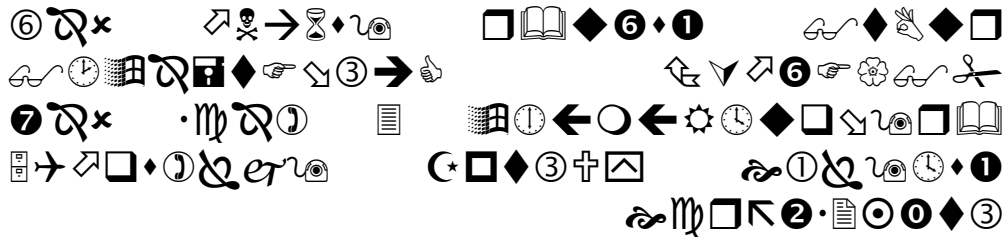
Gambar 1.

Keragaman Suku Bangsa

---

<sup>9</sup> Saidiharjo, *Cakrawala Pengetahuan Sosial 5*, (Jakarta : Tiga Serangkai, 2006), Hlm. 105.

Seperti yang dijelaskan dalam al Quran surat An Nahl ayat 13



Dan dia (menundukkan pula) apa yang Dia ciptakan untuk kamu di bumi ini dengan berlain-lainan macamnya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang mengambil pelajaran. (QS.An Nahl 16:13)<sup>10</sup>

Adapun faktor lingkungan geografis yang menyebabkan keanekaragaman suku bangsa antara lain sebagai berikut :

- 1) Negara kita berbentuk kepulauan. Setiap penduduk yang tinggal di pulau yang berbeda mempunyai adat istiadat yang berbeda pula.
- 2) Perbedaan muka bumi seperti pantai, dataran rendah, dataran tinggi dan pegunungan. Penduduk beradaptasi dengan kondisi geografis alamnya.<sup>11</sup>

Indonesia memiliki berbagai keragaman suku bangsa dan budaya. Di Indonesia ini terdapat lebih dari 300 kelompok suku bangsa. Dalam satu pulau saja, ada berberapa suku bangsa. Berikut ini contoh suku bangsa yang ada di Indonesia.

No	Suku Bangsa	Wilayah Persebaran
1	Aceh, gayo, Alas, Kluet, singkil dan Pulau	Nanggroe Aceh
2	Batak karo, Batak Toba, Melayu, Nias	Sumatera Utara
3	Minangkabau, Mentawai	Sumatera Barat
4	Orang Utan, Bonai, sahai, melayu	Riau
5	Penghulu, melayu, jambi, kubu	Jambi

<sup>10</sup> Kementrian Agama Islam RI, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, ( Bandung : PT Sygma Examedia Arkanlema, 2008), hlm 268.

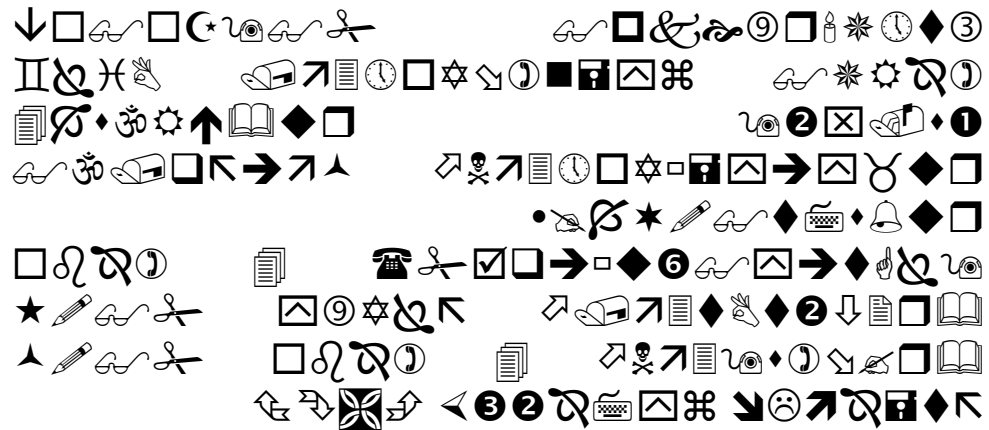
<sup>11</sup> Modul Pembelajaran, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta : CV Pustaka Bengawan, 2008), hlm 45.

6	Kikim, Semenda, Gumay, Bilida	Sumatera Selatan
7	Rejang, Pekal, Lembang, Serawai	Bengkulu
8	Pesisir, Tulangbawang, Seputih	Lampung
9	Betawi	DKI Jakarta
10	Sunda	Jawa Barat
11	Badui	Banten
12	Jawa, Samin	Jawa Tengah
13	Jawa, Madura, Tengger	Jawa timur
14	Bali, Baliaga	Bali
15	Sumba, Flores, Roti	Nusa Tenggara Timur
16	Sumbawa, sasak	Nusa Tenggara Barat
17	Kayau, Ulu aer, Melayu Pontianak	Kalimantan Barat
18	Kapuas, Lawangan, Dusun	Kalimantan Tengah
19	Ngaju, Laut, Balangan, aba	Kalimantan Selatan
20	Ngaju, Punan, Dayak	Kalimantan Timur
21	Bugis, makasar, Toraja	Sulawesi Selatan
22	Muna, Tolaki, Buton	Sulawesi Tenggara
23	Ambon, Ternate, Kei	Maluku

Walaupun di Indonesia memiliki berbagai keragaman suku yang berbeda-beda akan tetapi kita harus menghargai dan melestarikan kebudayaan suku bangsa itu. Kita tidak boleh mengunggulkan kebudayaan sendiri dan merendahkan kebudayaan suku bangsa lain berdasarkan lambang Negara Indonesia yaitu Garuda Pancasila. Pada kalinya mencengkeram rangkaian tulisan Bhineka Tunggal Ika yang artinya Meskipun berbeda-beda kita tetap bersatu yaitu Indonesia.



Hal ini juga telah dijelaskan dalam Al Quran Surat Al Hujurat ayat 13



Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal”(Al Hujurat : 13).<sup>12</sup>

**b. Keragaman Budaya di Indonesia**

Kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, *buddayah* bentuk jamak dari kata *budhi* yang berarti akal.<sup>13</sup> Budaya sifatnya abstrak, tidak tampak. Adapun hasil dari pikiran manusia yang diwujudkan dalam bentuk pakaian, kesenian. Selain pakaian, kesenian bentuk keragaman budaya di Indonesia yang lain di antaranya sebagai berikut

1) Rumah Adat

Lingkungan tempat tinggal mempengaruhi bentuk rumah tiap suku bangsa. Rumah adat di Jawa dan di Bali biasanya di bangun di atas tanah. Contoh beberapa nama rumah adat.

No	Provinsi	Nama Rumah Adat
1	Jawa Tengah	Joglo
2	Bali	Natah

<sup>12</sup> Ahmad Mustafa Al Maragi, *Tafsir al Maragi*, ( Semarang : PT Karya Toha Putra, 1993), hlm 234.

<sup>13</sup> Endang Susilaningsih,dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*, ( Jakarta : PT Aneka Ilmu, 2008), hlm 89.

3	Sumatra Barat	Gadang
4	Sulawesi Selatan	Tongkonan
5	Kalimantan Tengah	Batang

Adapun gambar dari bentuk rumah adat sebagai berikut :



Rumah Joglo, Jawa Tengah



Rumah Krong Bade, Aceh



Rumah Gadang, Sumatera Barat



Rumah Natah, Bali



Rumah Tongkonan, Sulawesi Selatan



Rumah Honai, Papua

## Gambar 2. Beberapa Gambar Rumah Adat

### 2) Pakaian Adat

Hampir semua daerah di Indonesia mempunyai pakaian adat sendiri. Warna dan rancangan pakaiannya sangat indah. Pakaian khas tersebut selain indah juga mempunyai arti tertentu. Untuk saat ini pakaian adat banyak yang tidak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya pakaian adat digunakan saat upacara adat, upacara perkawinan dan saat memperagakan tarian atau pertunjukan daerah. Berikut ini merupakan beberapa contoh pakaian adat.<sup>14</sup>



Pakaian Adat Jawa



Pakaian Adat Aceh



Pakaian Adat Kalimantan Barat



Pakaian Adat Sumatera Barat

<sup>14</sup> Endang Susilaningsih dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*, hlm. 93.

### 3) Tarian adat

Beberapa contoh tarian adat adalah Tari Serimpi (Jawa Tengah), Tari Kecak (Bali), Tali Saman (Aceh), Tari Cakalele (Maluku) dan Tari Piring (Minangkabau), Tari Ondel-ondel (Jakarta), Tari Jaipong (Jawa Barat), Tari Jaran Kepang ( Jawa Timur). Tarian adat sering ditampilkan dalam upacara perkawinan, upacara adat dan pertunjukan seni.<sup>15</sup>



Tari Legong, Bali



Tari Saman, Aceh



Tari Serimpi, Jawa Tengah

Gambar 4. Beberapa Gambar Tarian Adat

### 4) Upacara Adat

---

<sup>15</sup> Endang Susilaningsih dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*, hlm 96.

Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat istiadat atau tradisi masyarakat. Upacara adat berkaitan erat dengan kepercayaan suatu masyarakat. Upacara adat ada yang dilakukan secara sederhana. Namun ada pula yang dilakukan secara mewah dan dengan biaya yang sangat besar. Contoh Upacara Mitoni, tedhak siti ( Jawa) upacara adat adalah Upacara Kasodo (Suku Tengger, Jawa Timur), Upacara Lompat Batu (Suku Nias), Upacara Grebeg Suro (Jawa Tengah), Upacara Ngaben (Bali) dan sebagainya. Saat ini banyak masyarakat yang tidak melakukan upacara adat.<sup>16</sup>



Upacara Adat Bali



Upacara Siraman

Gambar 5. Beberapa Gambar Upacara Adat

##### 5) Senjata tradisional

---

<sup>16</sup> Modul Pembelajaran, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, hlm 48.

Dahulu senjata tradisional sering digunakan untuk memotong, berburu, dan berperang. Saat ini senjata tradisional lebih banyak digunakan sebagai hiasan atau pelengkap pakaian adat. Contoh senjata tradisional adalah Seniata Keris (Jawa). Seniata Rencong (NAD).<sup>17</sup>



Senjata Mandau dari Dayak



Senjata Rencong Dari Aceh



Senjata Keris dari Jawa Tengah



Senjata Kujang dari Jawa Barat

Gambar 6. Beberapa Gambar Senjata Tradisional

#### 6) Seni musik tradisional

Seni musik tradisional menggunakan alat musik tradisional pula. Alat musik tradisional digunakan untuk mengiringi lagu daerah. Alat musik tradisional di Indonesia cukup banyak. Contohnya adalah alat musik Gamelan dari ( Jawa Tengah dan Jawa Timur), Sasando dari (NTT) dan Angklung dari Jawa Barat.<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Endang Susilaningsih dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*, hlm 91.

<sup>18</sup> Endang Susilaningsih dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*, hlm 97.



Musik Angklung dari Jawa Barat



Musik Sasando dari NTT



Musik Gamelan dari Jawa Tengah

Gambar 7. Beberapa Gambar Alat Musik Tradisional

## 7) Seni

Seni pertunjukan sama halnya dengan seni pentas. Negara kita juga kaya akan seni pertunjukan. Contoh seni pertunjukan antara lain Ketoprak dan Wayang Kulit dari Jawa Tengah dan Jawa Timur, Lenong dari Betawi dan Mamanda dari Kalimantan Selatan selain itu ada juga wayang golek dari Jawa Barat.<sup>19</sup>



getah

Seni Pertunjukan Ketoprak

Seni Pertunjukan Wayang Golek.

Gambar 8. Contoh Gambar Seni Pertunjukan.

### 3. Belajar dan Hasil Belajar IPS

#### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan upaya sadar atau upaya yang disengaja untuk mendapat pengetahuan. Banyak definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli. *Learning refers to change in a subject's behaviour* (Belajar mengacu pada perubahan perilaku dalam diri siswa).<sup>20</sup> *Learning is thus seen as a process or series of making discoveries, discoveries facilitated by previous experience.* Belajar merupakan proses untuk menemukan, menemukan diperoleh dari pengalaman). Menurut Cronbach sebagaimana dikutip oleh Sardiman, mengemukakan: *Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience.* (Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan dalam tingkah laku.<sup>21</sup>

sebagai hasil dari pengalaman Menurut James O. Whittaker dalam Max Darsono mengemukakan: *Learning may be defined as the process by which behaviour originates or is altered through training or experience.* (Belajar dapat didefinisikan sebagai proses yang menimbulkan atau mengubah perilaku melalui latihan ataupun pengalaman).

Berikut adalah definisi yang dikemukakan oleh para ahli tentang belajar di antaranya adalah:

---

<sup>20</sup> Bower Gordon H, *Theories Of Learning*, (America : United State Of America, 1981), page 11.

<sup>21</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta ; PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 20.



- a. Jerome Brunner yang dikutip dari Trianto belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman / pengetahuan yang sudah dimilikinya.
- b. Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam
- c. Clifford T. Morgan belajar adalah *Learning as a relatively permanent change in Behaviour traceable Experience and practice*. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan.<sup>22</sup>
- d. Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
- e. Travers belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.<sup>23</sup>

Pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli di atas mengandung makna bahwa belajar merupakan suatu proses atau aktivitas untuk menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Aktivitas belajar inilah yang oleh Harold Spears dalam Sardiman diartikan dengan: *learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*.<sup>24</sup> Belajar terdiri dari mengamati, membaca, meniru, mencoba sendiri sesuatu, mendengarkan, mengikuti arahan.

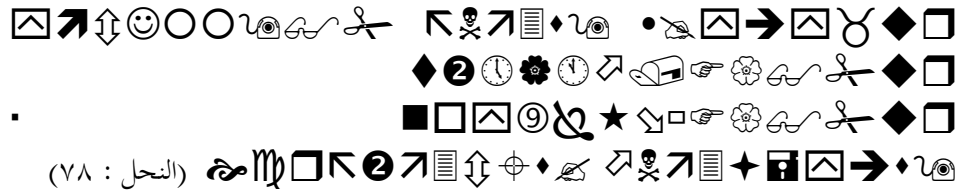
Sebagaimana dalam Al-Qur'an banyak menunjukkan aktivitas belajar, di antaranya surat An-Nahl ayat 78:



<sup>22</sup>Mustakim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah, 2009), hlm. 39

<sup>23</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hlm 2.

<sup>24</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 20.



Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur. (Q.S. An-Nahl: 78)<sup>25</sup>

Dari definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya belajar mempunyai 3 unsur yaitu:

1. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku.
2. Perubahan perilaku terjadi karena didahului oleh proses pengalaman atau pengetahuan.
3. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.<sup>26</sup>

Setiap perilaku belajar ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Ciri merupakan sifat khas yang diperoleh akibat perbuatan belajar. Di antara ciri khas tersebut antara lain:

1) Perubahan intensional

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar terjadi karena pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari. Individu yang belajar setidaknya akan merasakan adanya perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, ataupun sikap.

2) Perubahan positif dan aktif

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif. Perubahan positif ini berarti perubahan tersebut senantiasa merupakan penambahan, yakni diperolehnya sesuatu yang baru yang lebih baik dari pada apa yang sudah ada sebelumnya. Adapun perubahan aktif artinya tidak

<sup>25</sup> Kementerian Agama Islam RI, *Al Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, hlm 275.

<sup>26</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm 21

terjadi dengan sendirinya akan tetapi terjadi karena usaha peserta didik itu sendiri.

### 3) Perubahan efektif dan fungsional

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat efektif, artinya perubahan tersebut membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu bagi peserta didik. Selain itu perubahan bersifat fungsional dalam arti perubahan itu relatif tetap dan diharapkan dapat memberi manfaat yang luas. Perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.<sup>27</sup>

Pembelajaran artinya proses, cara menjadikan orang/makhluk hidup belajar.<sup>28</sup> Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan peserta, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta serta antara peserta didik dengan peserta didik.

Proses belajar dan pembelajaran merupakan sistem yang kompleks untuk mencapai hasil yang optimal. Hasil belajar secara optimal diharapkan dapat diperoleh jika peserta didik dalam kondisi siap menerima materi pelajaran. Jadi seorang guru harus mampu membawa peserta didik dalam kondisi siap untuk belajar, dengan kata lain guru harus berusaha untuk menciptakan suasana kondusif untuk belajar.

Oleh karena itu, didalam belajar diperlukan pengalaman-pengalaman yang lalu sebagai bahan apersepsi untuk menciptakan kondisi

---

<sup>27</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 115-116.

<sup>28</sup> Anton M. Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm.14.

peserta didik siap belajar. Dalam kondisi siap belajar, peserta didik akan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Adapun ciri-ciri pembelajaran antara lain:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik.
- 4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 6) Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.<sup>29</sup>

Jadi dapat disimpulkan disini bahwa pembelajaran merupakan proses atau interaksi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dengan tujuan untuk merubah tingkah laku peserta didik melalui pengalaman yang diberikan oleh guru.

#### **b. Pembelajaran IPS**

IPS merupakan ilmu pengetahuan sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar atau madrasah Ibtidaiyah IPS memuat materi Geografi, sejarah, sosiologi dan Ekonomi yang dalam pembelajaran di integral menjadi satu.<sup>30</sup> Materi pelajaran IPS di SD/MI belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun ada ketentuan bahwa melalui pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Max Darsono, dkk., *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 25.

<sup>30</sup> Sapriya, *Konsep Dasar IPS*, hlm 3.

<sup>31</sup> Sapriya, *Konsep Dasar IPS*, hlm 4.

Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut :

1. Menjadikan warga Indonesia sebagai warga yang *Good Citizenship* (Warga Negara yang baik).
2. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
3. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
4. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
5. Memiliki kemampuan, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.<sup>32</sup>

### c. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>33</sup> Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya.<sup>34</sup> Hasil belajar tampak sebagai suatu perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, hal tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan,

---

<sup>32</sup> Sapriya, *pendidikan IPS*, hlm 160-161.

<sup>33</sup> Anni Catharina Tri, *Psikologi Belajar*, hlm. 5.

<sup>34</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1989), hlm.22 .

dan sebagainya. Hasil belajar ini merefleksikan keleluasaan, kedalaman dan kompleksitas dan di gambarkan secara jelas serta dapat di ukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu.<sup>35</sup>

Menurut Bloom hasil belajar peserta didik mencakup tiga ranah yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.

- a. Ranah kognitif (*cognitive domain*)
  - 1) *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan).
  - 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh).
  - 3) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).
  - 4) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru).
  - 5) *Evaluation* (menilai).
- b. Ranah psikomotorik (*psykomotor domain*)
  - 1) *Perception* (presepsi).
  - 2) *Set* (kesiapan).
  - 3) *Guided respon* (gerakan terbimbing).
  - 4) *Mechanism* (gerakan terbiasa).
  - 5) *Complex over respon* (gerakan kompleks).
- c. Ranah afektif (*affektive domain*)
  - 1) *Receiving* (sikap menerima).
  - 2) *Responding* (memberikan respon).
  - 3) *Valuing* (menilai).
  - 4) *Organization* (organisasi).
  - 5) *Characterization* (karakterisasi).<sup>36</sup>

#### **d. Teknik Evaluasi Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS**

Untuk benar-benar memperoleh bukti-bukti yang dapat menyakinkan akan taraf pencapaian tujuan mengajar diperlukan sebuah cara penilaian atau evaluasi yang memenuhi syarat- syarat reliabilitas (dapat dipercaya) dan validitas (keabsahan).

Evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi di mana suatu tujuan telah dapat di capai. Maka evaluasi menjadi salah satu hal

---

<sup>35</sup> Achmad Sugandi,dkk, *Teori Pembelajaran*, (Semarang: UPT MKK UNNES, 2005) hlm 63.

<sup>36</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,(Jakarta: PT. Rajawali Perss, 2010), hlm.23.

yang sulit dan menantang yang harus disadari oleh para guru. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 57 ayat (1), evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.<sup>37</sup>

Penilaian terhadap proses pengajaran dilakukan oleh guru sebagai bagian integral dari pengajaran itu sendiri, artinya penilaian harus tidak terpisahkan dalam penyusunan dan pelaksanaan pengajaran sebagai bahan untuk perbaikan dan penyempurnaan program dan pelaksanaannya.

Penilaian kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru sebagai bagian dari pengajaran itu sendiri. Penilaian bertujuan menilai tingkat efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan program sehingga dapat dilakukan pembelajaran yang lebih baik.

Adapun teknik penilaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada dasarnya dapat diukur menggunakan dua alat evaluasi yaitu teknik tes dan non tes.

1) Teknik tes

Secara harfiah, kata “tes” berasal dari bahasa Prancis Kuno yaitu *testum*. Dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan “tes” yaitu ujian atau percobaan. Dalam dunia evaluasi pendidikan, yang dimaksud dengan tes adalah cara yang dapat digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab sehingga dapat menghasilkan nilai.

---

<sup>37</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm.1.

Sedangkan yang tergolong teknik tes terbagi dalam dua bagian yaitu tes tertulis dan tes lisan.

a. Tes tertulis

Merupakan sekumpulan item pertanyaan yang direncanakan oleh guru maupun para evaluator secara sistematis guna memperoleh informasi tentang siswa. Tes tertulis pada umumnya tidak bisa digunakan secara efektif untuk mengevaluasi ketrampilan psikomotorik siswa. Akan tetapi tes tertulis dapat mengevaluasi prinsip-prinsip yang menyertai ketrampilan termasuk ketrampilan kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>38</sup> Tes tertulis sendiri di bagi menjadi dua bagian yaitu :

- 1) Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Macam-macam tes objektif antara lain tes benar salah, tes pilihan ganda dan menjodohkan,.
- 2) Tes Essay adalah salah satu bentuk tes tertulis yang susunannya terdiri atas item-item pertanyaan yang masing-masing mengandung permasalahan dan menuntut jawaban siswa melalui uraian-uraian kata yang merefleksikan kemampuan berfikir siswa. Tes Essay dapat juga disebut sebagai tes dengan menggunakan pertanyaan terbuka, di mana dalam tes tersebut siswa diharuskan menjawab sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.<sup>39</sup>

b. Tes lisan

Merupakan sekumpulan item pertanyaan dan pernyataan yang disusun secara terencana, diberikan oleh seorang guru kepada para siswanya tanpa melalui media tulis. Tes lisan sebaiknya berfungsi sebagai tes pelengkap, setelah tes utama dalam bentuk tertulis dilakukan. Tes lisan sering digunakan oleh guru kelas untuk mengevaluasi siswanya. Setiap hari guru bertanya atau memberi

---

<sup>38</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, hlm 93.

<sup>39</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, hlm 94-95.



pertanyaan kepada siswanya. Hasilnya dapat digunakan guru untuk menambah nilai faktor yang menentukan nilai akhir. Hal ini dapat menolong guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.<sup>40</sup>

.Dalam Penelitian ini tes yang di gunakan adalah tes akhir berbentuk objektif pilihan ganda. Tes akhir sering dikenal dengan istilah *post- test*. Tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sudah dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik. Adapun bentuk tes yang digunakan dalam penelitian skripsi ini yaitu tes objektif berbentuk pilihan ganda. Tes pilihan ganda merupakan jenis tes objektif yang paling banyak digunakan oleh para guru. *Multiple choise test item evoking deep cognition in science domain*<sup>41</sup>(Tes pilihan ganda dapat mengukur pengetahuan yang luas dengan tingkat domain yang bervariasi. tes pilihan ganda memiliki semua persyaratan sebagai tes yang baik yakni dilihat dari segi objektifitas, reliabilitas dan daya pembeda. Dalam evaluasi pembelajaran tes pilihan ganda mempunyai beberapa kelebihan antara lain ;

- a) Tes pilihan ganda memiliki karakteristik yang baik untuk suatu alat pengukur hasil belajar siswa. Karakter yang baik tersebut yaitu lebih fleksibel dalam implementasi evaluasi dan efektif untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan belajar mengajar.
- b) Tes pilihan ganda yang dikonstruksi dengan intensif dapat mencakup hampir seluruh bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas.

---

<sup>40</sup> Farida Yusuf Tayibnapis, *Evaluasi program dan Instrumen Evaluasi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hlm 219.

<sup>41</sup> Osterlind Steven j, *Modern Measurement : Theory, Principle, and Applications Of Metal*, ( Australia : Pearson Education, 2006), page 219.

- c) Tes pilihan ganda adalah tepat untuk mengukur penguasaan informasi para siswa yang hendak dievaluasi.
- d) Tes pilihan ganda dapat mengukur kemampuan intelektual atau kognitif, efektif dan psikomotorik siswa.
- e) Dengan menggunakan kunci jawaban yang sudah disiapkan secara terpisah jawaban siswa dapat dikoreksi dengan lebih mudah.<sup>42</sup>

## 2) Teknik non tes

Adalah teknik penilaian atau evaluasi hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan tanpa menguji peserta didik, melainkan dilakukan dengan melakukan pengamatan secara sistematis (*observation*), melakukan wawancara (*interview*). Ada beberapa teknik non tes yaitu :

- a) Skala bertingkat (*Rating Scale*)
- b) Kuesioner (*Questionnaire*)
- c) Daftar Cocok ( *Check List*)
- d) Wawancara (*Interview*)
- e) Pengamatan (*Obsevation*)<sup>43</sup>

Alat non tes ini digunakan untuk mengevaluasi penampilan dan aspek-aspek efektif dari siswa. Teknik non tes ini pada umumnya memegang peranan yang penting dalam rangka mengevaluasi hasil belajar peserta didik dari segi ranah sikap hidup (*affective domain*) dan ranak keterampilan (*Psychomotoric domain*). Adapun teknik non tes dalam penelitian skripsi ini yaitu pengamatan (*observation*), dan wawancara (*interview*).

### **d. Ciri-Ciri Tes Hasil Belajar Yang Baik**

---

<sup>42</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, hlm 125-126.

<sup>43</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm 28-29.

Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memenuhi persyaratan tes, yaitu memiliki :

#### 1. Validitas

Karakteristik pertama yang memiliki peranan sangat penting dalam instrumen evaluasi yaitu karakteristik Valid (*Validity*). Valid menurut Gronlund dapat diartikan sebagai ketepatan interpretasi yang dihasilkan dari skor tes atau instrument evaluasi. Definisi lain dari validitas *a method of assessment is said to be valid if it measures the intended aims, goal, objective, performance or quality.*<sup>44</sup> Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas suatu instrumen evaluasi tidak lain adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas suatu instrument evaluasi mempunyai beberapa makna penting di antaranya sebagai berikut :

- a) Validitas berhubungan dengan ketepatan interpretasi hasil tes atau instrumen evaluasi untuk grup individual.
- b) Validitas diartikan sebagai derajat yang menunjukkan kategori yang bisa mencakup kategori rendah, menengah dan tinggi.
- c) Prinsip suatu tes valid, tidak universal. Validitas suatu tes yang perlu diperhatikan bahwa ia valid untuk suatu tujuan tertentu saja.<sup>45</sup>

#### 2. Reliabilitas

Kata Reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata asal *reliable* yang artinya dapat atau lebih banyak dipercaya. Tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan

---

<sup>44</sup> Julie Cotton, *The Complete Guide To Learning and Assesment*, ( Indian : Kogan Page India, 2004), page 39.

<sup>45</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, hlm 30-31.

berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.<sup>46</sup>

Reliabilitas juga dapat diartikan *Reliability refers to the consistency of test scores*.<sup>47</sup> (Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan). Suatu instrument evaluasi dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur. Tidak reliabelnya suatu tes evaluasi pada prinsipnya dapat dikatakan sia-sialah tes tersebut, karena jika dilakukan pengulangan kembali hasilnya akan berbeda. Reliabilitas suatu tes pada umumnya diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien yang besarnya  $-1 < 0 < + 1$ . Koefisien tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi. Sebaliknya jika koefisien suatu tes rendah maka reliabilitas tes rendah. Jika suatu tes mempunyai reliabilitas sempurna berarti tes tersebut mempunyai koefisien + 1 atau - 1. Dalam kenyataannya tes yang mempunyai nilai koefisien reliabilitas sempurna adalah tidak ada. Karena skor itu kemungkinan besar bervariasi yang disebabkan oleh terjadinya kesalahan pengukuran yang berasal dari bermacam-macam sumber.<sup>48</sup>

### 3. Tingkat Kesulitan

Tingkat kesulitan item atau disebut juga indeks kesulitan item adalah angka yang menunjukkan proporsi siswa yang menjawab betul dalam satu soal yang dilakukan dengan menggunakan tes objektif. Tingkat kesulitan tes item pada umumnya ditunjukkan dengan presentase siswa yang memperoleh jawaban item benar. Semakin tinggi nilai kesulitan item berarti semakin mudah item atau soal tersebut bagi para siswa yang

---

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm 59-60.

<sup>47</sup> Anthony j. Nitko, *Educational Test And Measurement An Introduction*, (Atlanta London : Harcourt Brace Jovanovich, 2009), page 388.

<sup>48</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, hlm 43.

dievaluasi. Sebaliknya, rendah nilai kesulitan item berarti semakin sulit item tes bagi para siswa.

#### 4. Indeks pembeda

Indeks pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Indeks pembeda item pada prinsipnya membedakan pada arah positif atau arah negative. Indeks pembeda negatif, apabila siswa pada grup atas lebih banyak jumlahnya jika dibandingkan siswa dengan grup bawah. Indeks positif menunjukkan bahwa item tes memiliki arah yang sama dengan total skor yang merefleksikan pencapaian tujuan yang diinginkan. Indeks pembeda menurut Daryanto dan Slameto merupakan kemampuan sesuatu soal atau item dalam membedakan antara siswa yang pandai atau berhasil dengan siswa yang kurang berhasil.<sup>49</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran IPS dalam mengajarkan IPS kepada peserta didik yang didalamnya terkandung upaya untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan juga memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial. Dalam pembelajaran IPS kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh perancang atau guru agar pembelajaran berjalan dengan maksimal.

Dalam mempelajari IPS peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. IPS tersusun berdasarkan fakta yang ada di lingkungan

---

<sup>49</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, hlm 138.

masyarakat. Selain berupa fakta, konsep- konsep dalam pembelajaran IPS juga dapat di generalisasikan. Konsep dalam pembelajaran IPS akan sulit di pahami oleh peserta didik jika dalam pembelajarannya guru menggunakan cara konvensional. Cara konvensional justru akan membuat peserta didik jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Apalagi untuk materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, peserta didik tidak hanya di berikan ceramah saja dalam proses pembelajarannya. Akan tetapi peserta didik harus mengetahui suku dan budaya yang ada di Indonesia. Untuk mengetahui berbagai budaya peserta didik dapat di tunjukkan gambar budaya Indonesia. Dengan adanya gambar-gambar yang nyata pembelajaran akan menjadi bermakna. Dengan metode pembelajaran *Gallery walk* membuat peserta didik merasa senang dan menjadi lebih aktif serta memahami materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. karena disamping tidak membosankan, peserta didik juga lebih mudah memahami apa yang di ajarkan.

#### **D. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti di bawah dan “*thesa*” yang artinya kebenaran. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>50</sup> Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang harus dilakukan kebenarannya

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam skripsi ini adalah: “ada pengaruh yang signifikan dari Penggunaan Metode *Gallery Walk* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas V Semester 1 di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal

---

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm 71.