

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Gallery Walk (GW)*

Secara etimologi, *Gallery Walk* terdiri dari dua kata yaitu *gallery* dan *walk*. *Gallery* adalah pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Misalnya pameran buku, tulisan, lukisan dan sebagainya. Sedangkan *walk* artinya berjalan atau melangkah (Ismail, 2008:89). Sedangkan *GW* menurut Silberman (2005 : 274) merupakan suatu cara untuk menilai atau mengingat dan merayakan apa yang telah siswa (peserta didik) pelajari setelah rangkaian pelajaran studi. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *GW* merupakan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat, karena sesuatu yang ditemukan itu secara langsung.

Gallery Walk termasuk dalam model pembelajaran aktif (*Active learning strategy*), pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu

pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Belajar aktif (*Active learning*) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka.

Dengan memberikan model *active learning* pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan model yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

Menurut beberapa ahli (Rodrges, 2000:14 dan Silberman, 2005:274)

Langkah-langkah model *GW* adalah :

1. Peserta dibagi kedalam kelompok-kelompok yang terdiri atas 2-4 anggota.
2. Kelompok diberi kertas plano atau flip cart.
3. Tentukan topik atau tema pembelajaran.
4. Setiap kelompok mendiskusikan apa yang ia ambil dari pelajaran.
5. Hasil kerja kelompok ditempel didinding
6. Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain dan memeli dinding dengan daftar-daftar komentar.
7. Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.

8. Koreksi bersama-sama.
9. Klarifikasi dan penyimpulan.

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

a. Kelebihan *GW*

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

b. Kekurangan *GW*

1. Bila anggota kelompok terlalu banyak akan terjadi sebagian siswa menggantungkan kerja kawannya.
2. Guru perlu ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kolektif.
3. Pengaturan setting kelas yang lebih rumit.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *GW* yaitu siswa lebih terbiasa dalam memecahkan masalah secara bersama-sama dengan berdiskusi dan tanya jawab, sedangkan kelemahan dari *GW* yaitu keterbatasan waktu.

Terdapat beberapa komponen dalam pemakaian model *GW* (Ghufron, 2011:13) yaitu :

1. Guru, guru pengajar harus faham betul tentang model *GW*.
2. Peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik harus mempunyai latar belakang yang berbeda-beda, hal ini perlu dipertimbangkan dalam pemakaian model *GW*.
3. Alat/ bahan, bahan yang disiapkan adalah kertas plano/ flip cart, dan spidol.

B. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan manfaat bagi siswa, seperti yang telah dikemukakan oleh Djamarah (2000:67) bahwa :

“Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik”.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2009:24) aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambahan (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut :

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal (*driving force*) untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.

3. Peserta didik belajar menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
5. Pembelajaran dilaksanakan secara kognitif sehingga menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuh kembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan, dan serasi dengan kehidupan masyarakat sekitarnya.

Dierich yang dikutip oleh Hamalik (2001:172) menyatakan, aktivitas belajar dibagi dalam kelompok, yaitu sebagai berikut :

1. Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

C. Penguasaan Materi

Penguasaan materi merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis (Arikunto, 2003:115). Sedangkan penguasaan materi menurut Slameto (1991:131) adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif. Hasil Belajar dari kecakapan kognitif mempunyai hierarki atau bertingkat – tingkat. Adapun tingkat – tingkat yang dimaksud adalah :

1. Informasi non verbal: dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung.
2. Informasi fakta dan pengetahuan verbal: dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca.
3. Konsep dan prinsip: konsep sangat penting untuk memperoleh prinsip
4. Pemecahan masalah dan kreatifitas: konsep dan prinsip sangat penting dalam memecahkan masalah dan didalam kreatifitas.

Semua tingkatan diatas penting untuk memperoleh konsep – konsep.

Selanjutnya konsep – konsep itu penting untuk membentuk prinsip – prinsip.

Kemudian prinsip – prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di

dalam kreatifitas. Penguasaan materi pelajaran oleh siswa dapat diukur

dengan mengadakan sebuah evaluasi. Penguasaan materi siswa merupakan

hasil belajar dalam kecakapan kognitif. Menurut Anderson, dkk (2000: 67-

68), ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku sebagai berikut:

1. *Remember* mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajarid dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu meliputi fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.
2. *Understand* mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.
3. *Apply* mencakup kemampuan menerapkam metode dan kaidah untuk meghadapi masalah yang nyata dan baru.
4. *Analyze* mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian – bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurai masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
5. *Evaluate* mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan criteria tertentu.
6. *Create* mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

Evaluasi menurut Thoha (1994:1) adalah sebuah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Instrumen atau alat ukur yang biasa digunakan dalam evaluasi adalah tes. Dan salah satu manfaat evaluasi bagi siswa adalah untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai pelajaran secara menyeluruh. Sedangkan tes menurut Arikunto (2003:53) merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan – aturan yang sudah ditentukan. Adapun bentuk instrumen dari

penilaian tes adalah pilihan jamak, uraian objektif, uraian non objektif dan portofolio serta unjuk kerja.

Fungsi tes sendiri untuk mengukur berapa banyak atau berapa persen tujuan pembelajaran dicapai setelah satu kali pertemuan adalah posttest atau tes akhir. Disebut tes akhir karena sebelum memulai pelajaran guru mengadakan tes awal atau pretest. Kegunaan tes ini ialah untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki rencana pembelajaran. Dalam hal ini hasil tes tersebut dijadikan umpan balik dalam meningkatkan mutu pembelajaran menurut Daryanto (1999: 195-196). Adapun tingkat kriteria penguasaan materi dapat diketahui melalui pedoman penilaian menurut Arikunto (2007:214) yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penguasaan Materi

Taraf Nilai Rata-Rata	Kualifikasi Nilai
80-100	Tinggi sekali
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Rendah sekali

(Dimodifikasi oleh Arikunto, 2007:214)