



Upaya Meningkatkan Keaktifan Murid melalui Model *Gallery Walk* Berbantuan Poster pada Pembelajaran IPS Kelas VII Materi Peranan Komunitas

Zulfa Desi Ramadhani^{1)*}, Nurul Ratnawati¹⁾

¹⁾Program PPG Calon Guru, Universitas Negeri Malang

*Correspondence: zulfa.desi.2531747@students.um.ac.id

ABSTRAK

Keaktifan murid pada pembelajaran IPS di kelas VII C masih tergolong rendah, ditandai dengan rendahnya partisipasi murid dalam diskusi maupun presentasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Gallery Walk* berbantuan poster dan meningkatkan keaktifan murid kelas VII C pada materi tersebut. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini yaitu 32 murid kelas VII C SMP Negeri 26 Kota Malang. Data dikumpulkan melalui lembar observasi kinerja guru, lembar observasi keaktifan murid, penilaian diri, dan penilaian antarteman kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan kinerja guru meningkat dari 70,53% pada siklus I menjadi 91,07% pada siklus II. Keaktifan murid secara klasikal meningkat dari 62,86% berkategori sedang pada siklus I menjadi 86,92% berkategori tinggi pada siklus II, dengan peningkatan tertinggi pada indikator kreativitas dan kolaborasi. Peningkatan tersebut didukung oleh penyempurnaan prosedur pembelajaran, pemberian motivasi dan *reward*, serta penggunaan poster bermuatan kasus dan komunitas kontekstual di Kota Malang. Dengan demikian, penerapan model *Gallery Walk* berbantuan poster terbukti efektif meningkatkan keaktifan murid pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Gallery Walk*; Poster; Keaktifan Belajar

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut murid untuk memiliki keterampilan 4C. Keterampilan 4C di antaranya yaitu kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan kreativitas (*creativity*) (Nurwidianing et al., 2026). Pembelajaran abad ke-21 juga menekankan pada keaktifan dengan menjadikan murid sebagai subjek aktif yang mampu belajar secara mandiri dan aktif menggunakan sarana pembelajaran berbasis teknologi (Noptario et al., 2024). Keaktifan murid merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Menurut Alawiyah et al., (2023) keaktifan belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran karena keaktifan murid dalam pembelajaran menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Keaktifan murid dalam pembelajaran dibutuhkan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan karena proses belajar tanpa adanya keaktifan murid tidak akan terjadi. Mujia et al (2025) mengungkapkan bahwa keaktifan belajar merupakan kegiatan mental maupun fisik yang berarti berpikir dan berbuat adalah suatu kesatuan. Keberhasilan belajar harus melalui berbagai aktivitas baik psikis maupun fisik. Aktivitas fisik yaitu murid tidak hanya duduk dan mendengarkan, melainkan berkegiatan aktif dengan anggota badan, bekerja maupun bermain, dan membuat sesuatu. Aktivitas psikis terjadi ketika kemampuan mental digunakan secara optimal atau berfungsi aktif dalam proses pembelajaran (Ula & Jamilah, 2023). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan murid sehingga dapat secara optimal mencapai tujuan pembelajaran.

Keaktifan murid pada mata pelajaran IPS sangat diperlukan karena materi pembelajaran berkaitan dengan kehidupan sosial di lingkungan sekitar. Mata pelajaran ini mendorong murid untuk aktif berdiskusi, berpikir kritis, mampu mengintegrasikan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari, dan menganalisis kasus-kasus nyata yang relevan dengan materi (Siregar et al., 2025). Salah satu materi IPS kelas VII adalah Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat. Materi tersebut menuntut murid untuk memahami peranan komunitas dalam membantu menyelesaikan berbagai permasalahan sosial di masyarakat. Pembelajaran IPS akan

lebih bermakna apabila materi dikaitkan dengan kondisi nyata yang dekat dengan kehidupan murid sehari-hari. Materi abstrak cenderung sulit dipahami jika tidak dikaitkan dengan pengalaman nyata (Abidin et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran IPS perlu dilakukan secara kontekstual yaitu dengan mengintegrasikan materi pelajaran dengan konteks nyata yang relevan dengan pengalaman dan kehidupan murid agar materi lebih mudah dipahami dan murid terdorong aktif dalam pembelajaran (Khoirina et al., 2026; Suhermi et al., 2025). Pembelajaran kontekstual tersebut mendorong terwujudnya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) yang tidak hanya berfokus pada hafalan, melainkan kemampuan murid untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan konteks nyata kehidupan mereka (Sari et al., 2026). Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran tidak semua murid terlibat aktif. Fenomena rendahnya keaktifan murid harus menjadi perhatian serius karena jika keaktifan murid rendah maka dapat menghambat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Dinata et al., 2024). Mengacu pada fenomena tersebut, dapat dilakukan salah satu upaya dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi antarmurid, mendorong diskusi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata agar keaktifan murid dapat meningkat. Model *Gallery Walk* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang memenuhi karakteristik tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran IPS di kelas VII C ditemukan bahwa keaktifan murid dalam proses pembelajaran masih rendah. Hanya 28,13% murid yang menunjukkan keaktifan belajar meskipun guru telah menggunakan model *Discovery Learning*. Sebagaimana tercatat dalam lembar observasi awal dan catatan lapangan, ketika pembelajaran berlangsung murid cenderung pasif pada saat sesi diskusi maupun presentasi. Tidak ada murid yang bertanya ketika presentasi berlangsung dan ketika guru memberikan arahan untuk bertanya atau memberikan pendapat, murid masih enggan untuk merespon. Sebagian murid bermain, mengobrol di luar topik pembelajaran, dan kurang memperhatikan penjelasan guru maupun teman. Selain itu, guru kurang mengaitkan materi dengan kehidupan murid sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mendorong keterlibatan aktif murid secara optimal sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Malik et al (2026) mengungkapkan bahwa pembelajaran dikatakan berkualitas dan berhasil apabila setidaknya sebagian murid terlibat aktif baik secara mental, fisik, maupun sosial dalam pelaksanaan pembelajaran.

Rendahnya keaktifan murid dapat dipengaruhi oleh kurangnya pembelajaran yang melibatkan murid secara langsung dan penggunaan media pembelajaran kurang menarik perhatian. Lestari et al; (2024) menemukan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dan penentuan video pembelajaran di YouTube masih menjadi tantangan bagi guru. Selain itu, kegiatan presentasi yang dilakukan secara konvensional cenderung membuat murid cepat bosan dan kurang tertarik untuk memperhatikan materi. Rendahnya keaktifan murid dalam pembelajaran IPS juga berkaitan dengan kurangnya relevansi materi dengan konteks kehidupan murid sehari-hari (Nahla et al., 2024). Materi pelajaran IPS seringkali dianggap terlalu teoritis, kurang menarik, dan jauh dari pengalaman nyata murid sehari-hari (Saputri et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan murid secara aktif dan mampu menjembatani materi akademis dengan realitas yang dekat dengan kehidupan murid. Model pembelajaran *Gallery Walk* merupakan salah satu alternatif yang dapat mengintegrasikan kedua aspek tersebut.

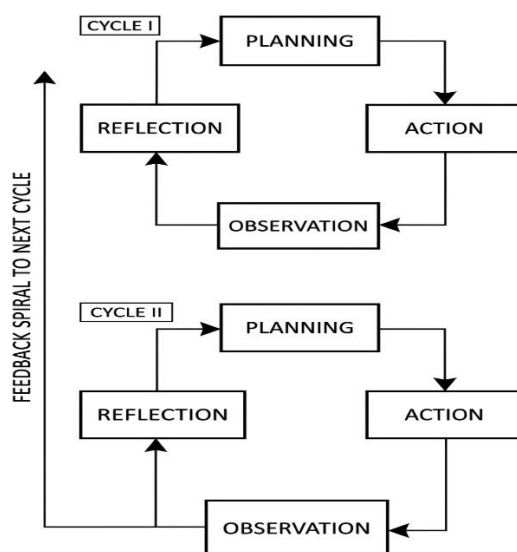
Model pembelajaran *Gallery Walk* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini memfasilitasi murid untuk bergerak, berdiskusi, menghasilkan dan mengamati karya kelompok lain, serta mempresentasikan gagasan secara langsung melalui media visual (Rochmat et al., 2024). Sidauruk (2026) menyatakan bahwa *Gallery Walk* adalah strategi pembelajaran yang mengajak murid bergerak mengelilingi kelas untuk mengamati hasil kerja kelompok, berbagi ide, menanggapi pertanyaan, dan bekerja sama memecahkan masalah. Murid bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi dan memecahkan masalah sesuai materi, menulis ide dalam karya, lalu dipamerkan kepada kelompok lain dengan berjalan mengelilingi kelas. Model pembelajaran ini dapat memotivasi keaktifan proses belajar murid karena murid mendapatkan informasi baru dari kelompok lain sehingga dapat saling mengoreksi antar individu maupun antar kelompok (Rudianto, 2023).

Penelitian terdahulu dilakukan Oktalia & Maulia (2023) terkait penerapan model *Gallery Walk* pada mata pelajaran PPKN dalam meningkatkan keaktifan belajar yang berjalan baik mampu meningkatkan keaktifan belajar murid sesuai perencanaan dan penerapan pembelajaran. Adapun penelitian Faisal (2023) penerapan model *Gallery Walk* pada mata pelajaran Seni Rupa dapat meningkatkan keaktifan murid, terlihat dari murid aktif memberi pertanyaan, berani presentasi, mampu menjawab pertanyaan, dan bekerja sama. Penelitian

Malagupitara et al; (2024) terkait model *Gallery Walk* untuk meningkatkan keaktifan belajar murid menunjukkan *Gallery Walk* dapat meningkatkan keaktifan murid yang sangat tinggi sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Selanjutnya, Nisak et al; (2025) berfokus pada analisis partisipasi aktif murid dengan model *Gallery Walk* menunjukkan *Gallery Walk* mampu meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi, interaksi, dan membangun pemahaman awal mengenai materi. Keempat penelitian tersebut merupakan penelitian yang serupa dengan penelitian ini. Keempat penelitian menunjukkan pola temuan konsisten bahwa model *Gallery Walk* efektif meningkatkan keaktifan murid lintas jenjang dan mata pelajaran. Namun, keempat penelitian tersebut umumnya menggunakan media visual yang bersifat umum dan belum secara khusus dirancang memuat kasus kontekstual yang dekat dengan lingkungan murid sehingga terdapat celah untuk mengintegrasikan media poster bermuatan kasus dan komunitas nyata sebagai penguat relevansi materi. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu pada penggunaan media poster sebagai bahan dalam pelaksanaan *Gallery Walk*. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah pertama, untuk mendeskripsikan penerapan model *Gallery Walk* berbantuan poster pada mata pelajaran IPS materi peranan komunitas dalam masyarakat. Kedua, meningkatkan keaktifan murid kelas VII C pada materi peranan komunitas dalam masyarakat melalui penerapan model *Gallery Walk* berbantuan poster.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu model Kemmis & McTaggart (2014). Penelitian dilaksanakan sekurang-kurangnya dua siklus. Siklus dihentikan apabila telah tercapai indikator keberhasilan dan dilanjutkan apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus II. Setiap siklus mencakup empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Peneliti berperan sebagai guru sekaligus pelaksana tindakan, dibantu seorang rekan guru sebagai observer. Gambar 1 merupakan desain penelitian model Kemmis & Mc Taggart. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis serta pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan sehingga sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & McTaggart (2014)

Subjek penelitian adalah murid kelas VII C SMP Negeri 26 Kota Malang, tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 32 murid. Penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan April 2026. Teknik pengumpulan data keaktifan murid dikumpulkan melalui empat instrumen yaitu lembar observasi kinerja guru, lembar observasi keaktifan murid, penilaian diri (*self assessment*) dan penilaian antarteman (*peer assessment*). Instrumen penelitian disusun untuk mengukur keaktifan murid selama penerapan model *Gallery Walk* berbantuan poster. Poster dirancang khusus berisi tiga studi kasus nyata berkaitan dengan materi dan konteks lokal Kota Malang. Setiap poster memuat *barcode* berita kasus, video kasus, *barcode* peran komunitas, dan video komunitas. Penggunaan kasus kontekstual tersebut diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan keaktifan murid selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan keaktifan murid dilakukan pada ranah afektif dan psikomotorik. Ranah afektif diukur melalui indikator kolaborasi yang diadaptasi oleh Greenstein (2014) dan komunikasi

diadaptasi dari Budiono & Abdurrohman (2020) dan Pratiwi et al; (2022). Ranah psikomotorik diukur melalui indikator penalaran kritis berdasarkan kerangka FRISCO dari Ennis (2011) dan kreativitas berdasarkan indikator Torrance (1974).

Masing-masing indikator dijabarkan ke dalam beberapa butir observasi sesuai dengan tujuan penelitian. Observasi dilakukan selama pembelajaran di Siklus 1 dan Siklus 2 oleh observer. Teknik penilaian observasi menggunakan skala 1-4 yaitu skala 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik). Sementara itu, penilaian diri (*self assessment*) diisi murid untuk merefleksikan keterlibatannya selama kegiatan *Gallery Walk* dan penilaian antarteman (*peer assessment*) digunakan murid untuk menilai keaktifan anggota kelompoknya (Adawiyah, 2023). Teknik penilaian diri dan antarteman menggunakan skala 1-4 yaitu skala 1 (jarang), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), 4 (selalu).

Data dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase keaktifan murid ($P = F/N \times 100\%$) dan secara kualitatif. Data yang dianalisis secara kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi selama pembelajaran. Data kualitatif tersebut dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, setelah itu dikaitkan dengan hasil data kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keaktifan murid. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, *self assessment*, dan *peer assessment* (Sugiyono, 2022). Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase keaktifan murid secara klasikal mencapai $\geq 75\%$ pada kategori tinggi atau sangat tinggi (Malagupitara et al., 2024), sedangkan penilaian kinerja guru minimal mendapat keberhasilan 80% (Rudianto, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya meningkatkan keaktifan murid melalui model *Gallery Walk* berbantuan poster dilakukan melalui beberapa tahap penelitian. Tahap tersebut yaitu pertama perencanaan (*planning*), kedua tindakan (*acting*), ketiga pengamatan (*observation*), dan keempat refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus pada pembelajaran IPS dengan subjek murid kelas VII C SMP Negeri 26 Kota Malang. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran materi Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat yaitu lembar observasi kinerja guru, lembar observasi keaktifan murid, penilaian diri (*self assessment*), dan penilaian antarteman (*peer assessment*).

Untuk meningkatkan keaktifan murid maka kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki peran penting. Kemampuan guru mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif akan menentukan sejauh mana keberhasilan pembelajaran (Rudianto, 2023). Data kinerja guru diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Aspek observasi yang digunakan meliputi persiapan pembelajaran, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan pengelolaan kelas. Kinerja guru dalam meningkatkan keaktifan murid melalui model *Gallery Walk* berbantuan poster mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Tabel 1. Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus	Persentase Keterlaksanaan (%)
Siklus 1	70,53%
Siklus 2	91,07%

Hasil observasi kinerja guru berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa pada siklus I kinerja guru dalam menerapkan model *Gallery Walk* memperoleh persentase sebesar 70,53%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kinerja guru pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu lebih dari atau sama dengan 80%. Kinerja guru pada siklus I secara keseluruhan memperoleh kategori baik. Namun, masih terdapat beberapa indikator belum maksimal terlaksana. Indikator tersebut yaitu 1) pengondusian kelas ketika rotasi *Gellery Walk*, 2) pembagian peran masing-masing anggota kelompok, 3) pengelolaan waktu pembelajaran, dan 4) pemberian motivasi kepada murid.

Belum maksimalnya kinerja guru berdampak pada keaktifan murid sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus II agar pembelajaran dapat berjalan lebih baik. Perbaikan siklus II telah dilaksanakan dan kinerja guru mengalami peningkatan. Peningkatan kinerja guru sebesar 20,54% dari siklus I sebesar 70,53% menjadi 91,07% pada siklus II. Dengan demikian, kinerja guru pada siklus II memperoleh kategori sangat baik. Selain

kinerja guru, keberhasilan pembelajaran juga ditunjukkan melalui keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Data keaktifan belajar murid siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Persentase Keaktifan Belajar Murid Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Keaktifan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Kolaborasi	59,37%	88,02%	28,65%
2	Komunikasi	68,75%	85,93%	17,18%
3	Penalaran Kritis	60,83%	82,08%	21,25%
4	Kreativitas	62,50%	91,67%	29,17%
Rata-rata keaktifan		62,86%	86,92%	24,06%
Kategori keaktifan		Sedang	Tinggi	

Siklus I

Pembelajaran siklus I diawali dengan tahap perencanaan. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran. Peneliti sebelum melakukan pembelajaran pada setiap siklus berdiskusi terkait kesiapan perangkat pembelajaran dengan guru pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), bahan ajar, media poster, dan instrumen lembar observasi yang terdiri dari 1) lembar observasi kinerja guru, 2) lembar observasi keaktifan murid, 3) lembar penilaian diri, dan 4) lembar penilaian antarteman. Lembar observasi kinerja guru dan keaktifan murid diisi oleh observer, sedangkan lembar penilaian diri dan lembar penilaian antarteman berupa angket diisi oleh murid.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan selama 1 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 22 April 2026 dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 40 menit). Materi pembelajaran yaitu Peranan Komunitas dalam Masyarakat. Pembelajaran diawali dengan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pengerjaan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran merujuk pada langkah-langkah dan sintaks *Gallery Walk* oleh Silberman (2015) meliputi 1) pembagian kelompok, 2) pemberian poster, 3) penentuan tema atau topik, 4) penempelan hasil karya di dinding, 5) rotasi kelompok mengamati karya kelompok lain, 6) wakil kelompok menjelaskan kepada pengunjung, dan 7) klarifikasi, koreksi, serta penyimpulan bersama. Tahap berikutnya adalah pengisian *post-test*, pengisian angket penilaian diri (*self assessment*), dan penilaian antarteman (*peer assessment*). Untuk mengetahui kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru, observer mengamati seluruh tahap dari awal hingga akhir.

Tabel 2. menunjukkan bahwa pada siklus I data keaktifan belajar murid mendapatkan rata-rata hasil sebesar 62,86%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan memiliki kategori sedang dan masih belum memenuhi capaian minimal keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu $\geq 75\%$ pada kategori tinggi atau sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut, keaktifan belajar murid pada siklus I masih belum maksimal, terutama pada indikator kolaborasi yang mendapatkan persentase 59,37%.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi bersama observer setelah pelaksanaan siklus I, ditemukan sejumlah kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Pertama, pada aspek pembagian tugas dan kerja kelompok. Pembagian tugas antaranggota belum berjalan merata, sebagian murid masih kurang berpartisipasi aktif, dan cenderung mengandalkan anggota kelompok lainnya. Kedua, pada aspek pengelolaan waktu dan prosedur. Pengelolaan waktu belum efektif karena murid membutuhkan waktu cukup lama dalam menyelesaikan pembuatan poster. Murid juga belum sepenuhnya memahami alur *Gallery Walk* sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif ketika rotasi berlangsung. Ketiga, pada aspek kualitas diskusi selama *Gallery Walk*. Murid belum mencatat informasi penting dari kelompok yang dikunjungi, pertanyaan yang diajukan antarkelompok masih minim, dan sebagian murid masih kurang percaya diri untuk mempresentasikan hasil diskusinya kepada kelompok lain. Keempat, pada aspek produk berupa poster, kreativitas poster masih tergolong rendah karena murid lebih berfokus menyelesaikan isi dibandingkan tampilan visualnya. Selain itu, contoh komunitas yang digunakan masih bersifat umum seperti Posyandu, Polindes, dan *Postcrossing* sehingga murid mengalami kesulitan mengaitkan kasus tersebut dengan lingkungan nyata di sekitar mereka.

Berbagai kekurangan tersebut menjelaskan rendahnya capaian keaktifan murid pada siklus I khususnya pada indikator kolaborasi. Pemerataan tugas yang belum optimal dan cenderung mengandalkan anggota

kelompok lainnya berkontribusi langsung terhadap rendahnya kerja sama antaranggota kelompok. Demikian pula minimnya pertanyaan yang diajukan antarkelompok dan kurangnya rasa percaya diri murid ketika mempresentasikan hasil diskusinya turut menghambat capaian indikator komunikasi dan penalaran kritis. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Saputri et al; (2025) yang menegaskan bahwa keterampilan kolaborasi melalui *Gallery Walk* baru dapat berkembang optimal apabila murid memahami dengan baik peran dan tanggung jawab masing-masing dalam kelompok. Kurangnya kontekstualisasi kasus pada poster turut menjelaskan rendahnya indikator kreativitas karena murid kesulitan mengembangkan gagasan visual terhadap kasus yang terasa jauh dari pengalaman kesehariannya. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti bersama observer merumuskan sejumlah tindakan perbaikan untuk dilaksanakan pada siklus II.

Siklus 2

Perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Peneliti kembali berdiskusi dengan guru pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran, terutama media poster dan strategi pengelolaan kelas. Tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II dikelompokkan ke dalam empat fokus utama. Pertama, penguatan pemahaman prosedur. Guru menjelaskan kembali prosedur *Gallery Walk* menggunakan tayangan PowerPoint, mengulang penjelasan sesaat sebelum rotasi dilaksanakan, menjelaskan kembali tugas setiap anggota kelompok, dan mengondisikan kelas terlebih dahulu sebelum rotasi agar perpindahan antarkelompok berlangsung lebih tertib. Kedua, penguatan motivasi dan *reward*. Guru pada awal pembelajaran menjelaskan bahwa akan dipilih dua kelompok terbaik yang akan mendapatkan *reward*. Penguatan motivasi dilakukan dengan pembagian *sticky note* kepada seluruh kelompok. *Sticky note* tersebut digunakan pengunjung untuk memberikan bintang dan menuliskan pertanyaan berdasarkan hasil poster dan presentasi dari penyaji. *Sticky note* berisi bintang kemudian ditempelkan ke poster sebagai bentuk apresiasi. Ketiga, penguatan kualitas diskusi, murid diwajibkan membawa buku catatan untuk mencatat hasil kunjungan dan setiap kelompok diwajibkan mengajukan minimal satu pertanyaan kepada kelompok yang dikunjungi. Selain itu, guru lebih aktif berkeliling memantau jalannya diskusi dan secara berkala mengingatkan manajemen waktu pada setiap tahapan kegiatan.

Keempat, penyempurnaan poster melalui kontekstualisasi komunitas. Komponen poster tetap dipertahankan sama seperti siklus I, tetapi contoh komunitas yang digunakan diganti dengan komunitas nyata dekat dengan lingkungan murid di Kota Malang. Terdapat tiga kasus yaitu 1) kasus budaya lokal di tengah arus tren global dengan komunitas Sekolah Budaya Tunggulwulung, 2) kasus ketimpangan pendidikan di Jawa Timur dengan komunitas 1000 Guru Malang, 3) kasus peningkatan sampah di Kota Malang dengan komunitas Bank Sampah Eltari. Setiap poster memuat *barcode* berita kasus, video kasus, *barcode* peran komunitas, dan video komunitas. Alur belajar dilakukan dengan membaca kasus, memindai *barcode*, berdiskusi kelompok, kemudian menuliskan hasil diskusi secara kreatif. Untuk memastikan kesiapan murid, satu hari sebelum pembelajaran guru mengingatkan murid agar membawa alat menghias poster, seperti kertas lipat, spidol warna, hiasan gambar, maupun peralatan lainnya. Ketika pelaksanaan berlangsung, murid tampak antusias membawa peralatan tersebut dan menghias poster kelompoknya masing-masing.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilakukan pada pertemuan berikutnya tanggal 29 April 2026 dengan alokasi waktu sama seperti siklus I yaitu 3 jam pelajaran (3 x 40 menit) pada materi Peranan Komunitas dalam Masyarakat. Tahapan pembelajaran dilaksanakan mengikuti sintaks yang sama dengan siklus I. Diawali dengan orientasi, apersepsi, motivasi, dan *pre-test*. Kemudian, dilanjutkan sebagaimana sintaks *Gallery Walk* meliputi pembagian kelompok, pemberian poster, penentuan tema, penempelan hasil karya, rotasi kelompok, penjelasan wakil kelompok kepada pengunjung, klarifikasi dan penyimpulan bersama. Diakhir pembelajaran, dilaksanakan *post-test*, pengisian *self assessment*, dan *peer assessment*. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan penguatan pada aspek-aspek yang telah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Perbaikan tindakan pada siklus II membawa dampak yang teramati secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Murid yang semula pasif mulai berani bertanya, presentasi kelompok berlangsung lebih percaya diri, dan murid tampak lebih menghargai pendapat kelompok lain selama sesi tanya jawab. Poster yang dihasilkan juga menjadi lebih kreatif dan bermakna karena kasus serta komunitas yang disajikan bersifat kontekstual dan dekat dengan lingkungan murid.

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator keaktifan murid pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Indikator kolaborasi meningkat dari 59,37% menjadi 88,02% (28,65%), komunikasi

meningkat dari 68,75% menjadi 85,93% (17,18%), penalaran kritis meningkat dari 60,83% menjadi 82,08% (21,25%), dan kreativitas meningkat dari 62,50% menjadi 91,67% (29,17%). Secara klasikal, rata-rata keaktifan murid meningkat dari 62,86% pada siklus I dengan kategori sedang menjadi 86,92% pada siklus II dengan kategori tinggi, atau mengalami peningkatan sebesar 24,06%. Perolehan tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu keaktifan murid secara klasikal mencapai $\geq 75\%$ pada kategori tinggi atau sangat tinggi (Malagupitara et al., 2024). Perolehan tersebut juga sekaligus sejalan dengan tercapainya kinerja guru sebesar 91,07% yang telah melampaui target $\geq 80\%$ (Rudianto, 2023).

Peningkatan indikator kolaborasi merupakan yang tertinggi kedua setelah kreativitas, sejalan dengan diperbaikinya pembagian tugas antaranggota kelompok dan pendampingan guru yang lebih intensif selama diskusi berlangsung. Peningkatan tersebut memperkuat pandangan Greenstein (2012) mengenai kolaborasi sebagai kemampuan bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok, sekaligus sejalan dengan pandangan Budiono & Abdurrohm (2020) dan Pratiwi et al; (2022) mengenai komunikasi sebagai kemampuan menyampaikan gagasan secara jelas kepada orang lain. Peningkatan kemampuan komunikasi tampak dari meningkatnya keberanian murid bertanya dan menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok lain. Peningkatan penalaran kritis sejalan dengan kerangka FRISCO oleh Ennis (2011) yang tampak dari kemampuan murid merumuskan fokus permasalahan, memberikan alasan logis, dan menyimpulkan berdasarkan kasus kontekstual pada poster. Sementara itu, kreativitas menjadi indikator dengan peningkatan tertinggi, memperkuat indikator Torrance (1974) tentang kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam menghasilkan karya sebagaimana tampak dari poster murid yang jauh lebih variatif dan bermakna pada siklus II dibandingkan siklus I.

Temuan ini juga selaras dengan penelitian Malagupitara et al; (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Gallery Walk* dapat meningkatkan keaktifan murid secara signifikan apabila didukung pengelolaan kelas yang baik. Selain itu, selaras dengan penelitian Nisak et al; (2025) yang menegaskan bahwa *Gallery Walk* mendorong partisipasi aktif, interaksi, dan kolaborasi murid. Penggunaan kasus kontekstual berbasis komunitas nyata di Kota Malang pada poster siklus II turut memperkuat pandangan Suhermi et al., (2025) bahwa pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningfully learning*) apabila materi dikaitkan dengan pengalaman nyata murid. Temuan ini sekaligus menjawab persoalan rendahnya relevansi materi IPS yang diungkapkan Nahla et al; (2024) dan Saputri et al; (2025).

Tabel 3. Hasil Penilaian Diri dan Penilaian Antarteman Siklus I dan Siklus II

Instrumen	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Penilaian Diri	78,23%	84,50%	6,27%
Penilaian Antarteman	73,48%	82,75%	9,27%

Peningkatan keaktifan murid yang teramati oleh observer diperkuat oleh hasil penilaian diri dan penilaian antarteman sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Penilaian diri murid meningkat dari 78,23% menjadi 84,50% (6,27%), sedangkan penilaian antarteman meningkat dari 73,48% menjadi 82,75% (9,27%). Kesesuaian arah peningkatan antara hasil observasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman memperkuat keabsahan data melalui triangulasi teknik (Sugiyono, 2022), sekaligus menegaskan bahwa peningkatan keaktifan murid tidak hanya tampak dari sudut pandang observer, tetapi juga dirasakan oleh murid itu sendiri maupun oleh teman sekelompoknya.

Secara keseluruhan, penerapan model *Gallery Walk* berbantuan poster pada penelitian ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan murid kelas VII C SMP Negeri 26 Kota Malang pada pembelajaran IPS materi Peranan Komunitas dalam Kehidupan Masyarakat. Sejalan dengan temuan penelitian Oktalia & Maulia (2023) pada mata pelajaran PPKn dan Faisal (2023) pada mata pelajaran Seni Rupa yang juga melaporkan peningkatan keaktifan murid melalui penerapan model yang sama. Pencapaian kinerja guru sebesar 91,07% dan keaktifan murid secara klasikal sebesar 86,92% pada siklus II, disertai peningkatan hasil penilaian diri dan penilaian antarteman menunjukkan bahwa penelitian ini telah memenuhi seluruh indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa keaktifan murid tidak semata-mata ditentukan oleh pemilihan model pembelajaran, melainkan juga oleh sejauh mana media pembelajaran yang digunakan mampu menghadirkan

konteks yang dekat dengan kehidupan murid. Poster yang memuat kasus dan komunitas nyata di lingkungan murid terbukti mendorong keterlibatan murid secara lebih bermakna dibandingkan penyajian kasus yang bersifat umum. Temuan ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa pembelajaran akan lebih optimal apabila murid diberi ruang untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan realitas sosial yang mereka kenali sehari-hari. Temuan ini juga sekaligus menunjukkan bahwa keempat kompetensi abad ke-21 yaitu kolaborasi, komunikasi, penalaran kritis, dan kreativitas dapat dikembangkan secara bersamaan melalui satu rangkaian kegiatan pembelajaran yang terstruktur.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model *Gallery Walk* tidak dapat dilepaskan dari kesiapan guru dalam mengelola kelas, memberikan penguatan motivasi, dan merancang media yang kontekstual. Guru IPS dapat menjadikan pendekatan ini sebagai alternatif strategi pembelajaran, khususnya pada materi yang berkaitan erat dengan realitas sosial di lingkungan sekitar murid, dengan tetap memperhatikan kejelasan prosedur kegiatan dan pengelolaan waktu agar seluruh tahapan dapat berjalan optimal.

Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan satu materi pembelajaran dalam rentang dua siklus sehingga belum menggambarkan efektivitas model ini secara jangka panjang maupun pada konteks materi, jenjang pendidikan, atau karakteristik murid yang berbeda. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan model *Gallery Walk* berbantuan poster pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan lain, termasuk membandingkannya dengan kelompok kontrol guna memperluas pemahaman mengenai efektivitas dan keterbatasan pendekatan ini dalam mendukung keaktifan belajar murid.

Daftar Pustaka

- Abidin, M. A., Kuswanto, F., Achmad, W., & Kuswanto, A. (2025). Relevansi Deep Learning dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*, 4(2), 348-357. <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jzn3xp65>
- Adawiyah, S. R. (2023). Implementasi Peer-Assessment sebagai Salah Satu Teknik Penilaian Profil Pelajar Pancasila. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 191-201. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i3.194>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82. <https://doi.org/https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Budiono, H., & Abdurrohman, M. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi (Communication) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai. *Jurnal Ika : Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 8(1), 119-127. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Dinata, S., Saputra, D., & Ismawanti, A. N. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 139-147. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i1.1985>
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois.
- Faisal. (2023). Penerapan Model *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa DI SMA Katolik Cenderawasih Makassar. *Nuansa Journal of Arts and Design*, 7(September), 40-50.
- Greenstein, L. M. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Corwin.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Khoirina, R., Isdaryanti, B., Widiarti, N., & Avrilianda, D. (2026). Peran Pembelajaran Kontekstual dalam Mendorong Deep Learning dan Penguatan Nilai Moderat di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 172-181. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47448>

- Lestari, F. D., Buwono, S., Barella, Y., Aminuyati, & Wiyono, H. (2024). Analisis Kasus Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran IPS di SMPN Kota Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 292–302. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.11421928>
- Malagupitara, R. A., Kristanto, & Haryanto, R. E. (2024). Penerapan Metode Gallery Walk Berbintang Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1), 2.
- Malik, M. S., Indrawati, D., Wati, I. F., Wardani, H. K., Putri, M. V., & Safitri, D. W. (2026). Transformasi Pembelajaran Sains Kontekstual di Sekolah Dasar Pedesaan Menuju Quality Education. *Paedagogie*, 21(1), 431–440. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16139>
- Mujia, Y., Masnawati, E., & Badriyah, L. (2025). Penerapan Strategi Active Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 5(1), 183–196. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v5i1.2093>
- Nahla, Z., Setiawan, B., & Ulandari, T. (2024). Kurangnya Ketertarikan Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS di Tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 88–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.181>
- Nisak, Qunita, I., Faradita, Meirza, N., & Wahyuni, Holy, I. (2025). Analisis Partisipasi Aktif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips Fase B Sekolah Dasar Dengan Metode Gallery Walk. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 165–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23363>
- Noptario, Rizki, N., Nur'aini, & Ningrum, E. C. (2024). Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa di Sekolah Dasar. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 656–633. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.813>
- Nurwidianing, S., Hendriawan, D., & Sardin. (2026). Implementasi Metode Fun Learning sebagai Inovasi Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 120–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39559>
- Okralia, D., & Maulia, S. T. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan Dan Informatika (MANEKIN)*, 1(04), 124–128.
- Pratiwi, E. A., Witono, A. H., & Jaelani, A. K. (2022). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1639–1646. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>
- Rochmat, C. S., Dewi, N. R. R., Budiman, A., & Fannani, K. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk terhadap Hasil Belajar pada Materi Tarikh Islam. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 11466–11472. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.5974>
- Rudianto, R. (2023). Model Pembelajaran Gallery Walk Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 7(2), 97–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.30587/jtiee.v7i2.7110>
- Saputri, A., Fadhia, H. D., Febrianti, A., Tazkiya, A., Sitepu, A. P., Nurhafifah, F. Z., Sofawan, M., & Khoirunnisa. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Visual dalam Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 1729–1739. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24654>
- Sari, M. W., Faiza, Z. N., Putra, J., & Palawa, A. H. (2026). Teori Belajar Bermakna. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 175–188. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3306>
- Sidauruk, I. M., Nursanti, N. N. P., Yunianti, R. K. K. D., Ramlan, A., & Sidik, S. (2026). Penerapan Model dan Media Belajar Gallery Walk Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sosiologi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6(02), 327–341. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v6i02.2678>

- Siregar, A., Khairani, A., Amalia, D. R., Khairunnisa, Siregar, S. S., & Yusnaldi, E. (2025). Peran Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *PEM: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.722>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi 5). CV. Alfabeta.
- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran Kontekstual sebagai Inovasi Kreatif dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2197>
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Verbal Tests, Forms A and B, Figural Tests, Forms A and B*. Xerox.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 192–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14383>