

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran harus didukung oleh guru dan peserta didik dan fasilitas yang memadai, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara efektif supaya mendapatkan hasil belajar yang sesuai.

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan manusia dalam menumbuhkan serta mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara jasmani ataupun rohani yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang telah ditetapkan di lingkungan masyarakat (Djamiluddin, 2014:135). Pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan tidak akan pernah berujung sampai mampu menciptakan kualitas yang berkesinambungan, ditujukan agar menjadi manusia di masa mendatang dan berpegang teguh pada nilai budaya, bangsa dan Pancasila (Sujana, 2019:29). Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa pendidikan menjadi bagian yang penting dalam menumbuhkembangkan potensi peserta didik secara alamiah melalui proses pembelajaran.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan secara interaktif untuk melakukan perubahan dalam pengelolaan pemahaman (Setiawati, 2018:31). Belajar interaktif menciptakan lingkungan belajar yang efektif, sehingga kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi kecerdasan, emosi serta minat belajar peserta didik. Saifuddin dalam Damayanti dkk (2022:55) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan didefinisikan sebagai proses menyampaikan bahan ajar melalui metode pembelajaran tertentu yang membuat hati peserta didik merasa senang. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memberdayakan dirinya melalui latihan-latihan untuk memecahkan masalah, sehingga hal tersebut diharapkan dapat memberikan mereka kekuatan untuk menjadi diri sendiri. Suasana pembelajaran yang menyenangkan tentu akan memberikan kesan yang menarik dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pembelajaran sejarah yang ideal merupakan keadaan yang memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal. Proses Pembelajaran sejarah di sekolah dapat mengembangkan kapasitas berpikir peserta didik dan tumbuh kesadaran sejarah (Sayono, 2013:15). Salah satu aspek penting keberhasilan pembelajaran ialah cara penyampaian materi yang disampaikan oleh guru menjadikan peserta didik aktif selama belajar. Aktivitas belajar penting diperhatikan dalam proses pembelajaran, karena peserta didik menjadi produktif dan secara alami memperhatikan guru. Melalui proses belajar yang aktif, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan semangat belajarnya.

Salah satu permasalahan belajar pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna yakni aktivitas belajar peserta didik cenderung rendah.

Dikatakan rendah karena pada saat observasi, peserta didik belum memenuhi indikator aktivitas belajar. Pertama, dilihat dari indikator *visual activities* atau kegiatan visual seperti kegiatan membaca, selama pembelajaran tidak semua peserta didik membaca bahan ajar yang sedang dipelajari, sehingga dilihat dari kegiatan visual membaca peserta didik cenderung rendah. Kedua, indikator *oral activities* atau kegiatan lisan, yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, dan memberi saran, selama pembelajaran berlangsung tidak ada kegiatan bertanya antara peserta didik kepada guru, begitupun sebaliknya ketika guru bertanya kepada peserta didik terhitung hanya satu atau dua orang barisan paling depan yang berani menjawab pertanyaan dari guru. Ketiga, indikator *listening activities* atau kegiatan mendengarkan, sebagian peserta didik kurang menyimak pembelajaran secara seksama, beberapa peserta didik bermain *handphone* atau bahkan mengobrol dengan teman.

Keempat, indikator *writing activities* atau kegiatan menulis, kebanyakan peserta didik tidak menulis penjelasan materi dari guru. Kelima, indikator *motor activities* atau kegiatan motorik, saat diskusi kelompok terlihat kurangnya partisipasi antar peserta didik sehingga terjadinya mengandalkan salah satu teman. Keenam, indikator *mental activities* atau kegiatan mental seperti kegiatan memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Pada saat diskusi kelompok, sebagian peserta didik kurang memahami topik pembelajaran sehingga saat sesi memecahkan soal atau masalah peserta didik terpaku pada jawaban dari internet. Ketujuh, *emotional activities* atau aktivitas emosional yang berkaitan dengan perasaan bosan, gembira, tenang dan berani. Pada saat pembelajaran berlangsung

peserta didik kurang antusias terlihat dari adanya peserta didik yang menguap saat pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru pada mata pelajaran sejarah adalah metode ceramah. Peserta didik mempelajari materi hanya dari penjelasan guru dan buku paket. Dilihat dari kondisi peserta didik, metode ceramah kurang cocok diterapkan di kelas XI IPS 4. Metode ceramah memiliki beberapa kelemahan seperti yang disebutkan oleh Aqib (2013:103) diantaranya keberhasilan belajar peserta didik tidak terukur, perhatian dan motivasi belajar peserta didik sulit diukur, peran peserta didik dalam pembelajaran rendah, materi kurang terfokus dan pembicaraan sering melantur.

Permasalahan terkait rendahnya aktivitas belajar peserta didik dapat diatasi salah satunya dengan penggunaan metode *Gallery Walk*. Menurut Aman (1992:133) pemilihan metode pembelajaran yang baik perlu memperhatikan beberapa aspek penting yaitu tujuan pembelajaran, latar belakang peserta didik, fasilitas yang tersedia, dan waktu yang tersedia. Sejalan dengan hal tersebut, Ibrohim (2021:81) mengungkapkan metode *Gallery Walk* dapat mengatasi kendala-kendala pembelajaran seperti materi pelajaran yang diserap oleh peserta didik kurang maksimal, karena metode *Gallery Walk* dapat mengefisienkan waktu serta memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dan diberikan kesempatan langsung membuat sebuah karya, melihat langsung pemahaman terhadap materi yang dibahas melalui hasil karya teman yang lainnya dan saling mengoreksi kekurangannya.

Salah satu hasil penelitian yang sesuai dengan solusi yang diusul oleh peneliti yaitu penelitian yang berjudul *Pembelajaran Gallery Walk Berpendekatan Contetual Teaching Leraning Materi Sistem Pencernaan di SMA*. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode *Gallery Walk* memiliki pengaruh yang signifikan yakni dilihat dari peningkatan aktivitas dan kenaikan rata-rata hasil belajar. Adanya persamaan penelitian ini dapat menjadi acuan bahwa metode *gallery walk* dapat diterapkan dalam dalam mata pelajaran sejarah serta menjadi solusi permasalahan belajar peserta didik di SMAN 1 Singaparna.

Rodenbaugh (2015:411) menyebutkan *Gallery Walk* merupakan pembelajaran yang menekankan peserta didik bergerak beranjak dari kursinya, berpikir dan berdiskusi dengan peserta didik lainnya. Melalui metode *Gallery Walk* peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplor pengalaman belajar, komunikasi dan kerja sama antar teman. Metode *Gallery Walk* menekankan peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru yang mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan dilihat secara langsung (Ibrohim, 2021:81).

Sesuai penjelasan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Gallery Walk* Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna Tahun Ajaran 2023/2024)”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh metode *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SMAN 1 Singaparna (Kuasi Eksperimen pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024” Rumusan masalah tersebut kemudian dibuat dalam tiga pertanyaan penelitian berikut ini.

1. Bagaimana persiapan pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan metode *Gallery Walk* di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna?
2. Bagaimana penerapan metode *Gallery Walk* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna?
3. Apakah terdapat pengaruh metode *Gallery Walk* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Metode *Gallery Walk*

Metode *Gallery Walk* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang mengharuskan peserta didik beranjak dari kursi masing-masing dan berdiskusi dengan teman yang lainnya, sehingga metode *Gallery Walk* mengedepankan interaksi antar peserta didik dan memberikan kesempatan untuk menemukan serta mengolah informasi yang berhubungan dengan mata materi yang dibahas.

1.3.2 Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas belajar merupakan keadaan atau tingkah laku yang terjadi selama proses pembelajaran yang ditandai oleh adanya kegiatan peserta didik melibatkan

fisik dan mental agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik perlu disertakan untuk membantu dalam memahami materi pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *gallery walk* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna. Tujuan tersebut dipaparkan secara rinci sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana persiapan pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan metode *gallery walk* di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *gallery walk* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan metode *gallery walk* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Singaparna.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan referensi guru sejarah dalam menerapkan metode *gallery walk* pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas belajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Menjadi tambahan alternatif bagi guru mengenai metode pembelajaran sejarah yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

2. Dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif selama mengikuti pembelajaran.
3. Menjadi tambahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya.