

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan komunikasi atau *communications skill* adalah keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, baik di bidang akademik, profesional, maupun sosial. Keterampilan ini melibatkan kemampuan menyampaikan ide, mendengarkan secara aktif, bertukar informasi, dan bekerja sama dengan orang lain. Dalam dunia pendidikan, pengembangan kemampuan komunikasi menjadi fokus utama untuk membentuk siswa yang percaya diri, berpikir kritis, dan mampu berinteraksi dengan baik dalam berbagai situasi. (Hariko, 2024: 42)

Namun siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan komunikasi mereka. Hal ini dapat dilihat dalam pembelajaran yang masih mengandalkan metode ceramah yang bersifat pasif, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa banyak berinteraksi. Dalam model pembelajaran seperti ini, siswa sering kali kurang diberi kesempatan untuk berbicara, mengemukakan pendapat, atau berdiskusi secara aktif dengan teman-teman sekelas mereka. Hal ini menghambat perkembangan kemampuan komunikasi mereka dan menjadikan mereka kurang siap untuk menghadapi tantangan sosial dan profesional di masa depan. (Adrian Yanuar, 2023:

4)

Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berkomunikasi dengan lebih efektif dan berinteraksi lebih aktif dengan teman-teman sekelas mereka. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *gallery walk*, sebuah model pembelajaran yang lebih bersifat aktif dan kolaboratif. Dalam model ini, siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil, di mana mereka akan mempresentasikan ide-ide, hasil karya, atau pendapat mereka melalui media visual seperti poster atau gambar yang dipasang di sekitar kelas. Setelah itu, siswa akan berkeliling di kelas untuk mengamati dan mendiskusikan hasil karya atau ide yang presentasikan oleh kelompok lain. (Almarzooq et al., 2020: 443).

Gallery Walk mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan berkomunikasi dengan sesama. Ketika siswa mempresentasikan ide atau karya mereka, mereka belajar untuk berbicara dengan jelas dan menyampaikan informasi secara terstruktur. Hal ini juga melatih mereka untuk berbicara di depan kelompok, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi. Selain itu, proses mendiskusikan karya atau ide dari kelompok lain juga melatih keterampilan mendengarkan secara aktif dan memberikan tanggapan. (Effendi & Reinita, 2020: 438)

Interaksi yang terjadi selama *gallery walk* tidak hanya terbatas pada presentasi atau diskusi semata, tetapi juga mencakup kegiatan bertanya jawab yang memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan saling berbagi pendapat dan memberikan kritik atau saran, siswa diajak untuk berpikir lebih kritis dan menganalisis ide-ide dari berbagai perspektif. Keterampilan ini sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik pembelajaran dan kemampuan untuk berpikir. (Akhyar et al., 2024: 608).

Selain itu *gallery walk* juga memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton dalam pembelajaran. Suasana yang lebih bersemangat dan interaktif membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi, baik dalam kegiatan diskusi maupun saat mempresentasikan karya mereka. Hal ini juga meningkatkan rasa kebersamaan dan kerja sama dalam kelompok, di mana setiap anggota kelompok berkontribusi untuk menyelesaikan tugas bersama. Keterlibatan aktif dalam kelompok tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi, tetapi juga mendorong perkembangan sosial siswa. (Suleman, 2024: 1531).

Keuntungan lain dari model ini adalah memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran terutama pada mata Pelajaran IPS. *Gallery walk* dapat digunakan untuk memperkenalkan,

mendalami, atau mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini membuka.

Kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kreativitas, analisis, serta kemampuan untuk bekerja secara tim. (Majid, 2023: 95).

Dengan demikian *gallery walk* tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam konteks berbicara dan mendengarkan, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri, berkolaborasi dengan orang lain, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, penerapan *gallery walk* dalam pembelajaran IPS menjadi pilihan yang sangat tepat untuk mengasah *communication skills* siswa secara menyeluruh dan efektif. (Rizky et al., 2024: 443).

Model adalah representasi dari suatu objek, benda, atau ide-ide dalam bentuk yang disederhanakan dari kondisi atau fenomena alam. Model berisi informasi- informasi tentang suatu fenomena yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari fenomena sistem yang sebenarnya. Model dapat merupakan tiruan dari suatu benda, sistem atau kejadian yang sesungguhnya yang hanya berisi informasi- informasi yang dianggap penting untuk ditelaah. (Mahmud Achmad, 2008:

1).

Kata “model” diturunkan dari bahasa latin *mold* (cetakan) atau *pettern* (pola). Menurut Mahmud Achmad (2008: 2) bahwa bentuk model secara umum ada empat, yaitu model sistem, model mental, dan model verbal. Model sistem adalah alat yang kita gunakan untuk menjawab pertanyaan pertanyaan tentang sistem tanpa melakukan percobaan. Sebagai contoh sebuah model dari perilaku seseorang untuk mengatakan bahwa dia orang “baik”. Model ini membantu kita untuk menjawab pertanyaan bagaimana dia akan bereaksi apabila kita bertanya padanya. (Harahap & Isya, 2020: 22).

Model mental adalah model-model untuk sistem teknik yang berdasarkan pada pengalaman dan perasaan. Sebagai contoh bagaimana mengendarai sebuah mobil merupakan sebagian dari pengembangan mental-model dari sifat sifat mengemudi mobil. Model verbal adalah sebuah model perilaku sistem pada kondisi yang berbeda dideskripsikan dengan kata-kata. Sebagai contoh apabila suku bank naik, maka tingkat pengangguran akan naik.

Model menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Sedangkan secara umum, istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Jadi model adalah suatu pola atau pedoman dalam melakukan

suatu kegiatan.

Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. (Dwi Hastuti Listiyani, 2021: 19) pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. (Siregar & Nara, 2011, hal. 22) Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian interaksi guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. (Usman, 2006: 59).

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka atau pendekatan yang digunakan dalam pendidikan untuk merancang dan mengorganisasi proses pengajaran serta pembelajaran. Tujuan dari model ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Model pembelajaran mencakup berbagai aspek, termasuk strategi yang digunakan oleh pengajar, metode yang diterapkan dalam pengajaran, serta alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses belajar. (Yazidi, 2014: 18) Strategi pembelajaran merujuk pada pendekatan umum yang diambil dalam mendesain suatu proses belajar. Pendekatan ini dapat berfokus pada interaksi

siswa, keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran, atau kolaborasi antar siswa dalam menyelesaikan tugas bersama. Di sisi lain, metode pembelajaran adalah cara-cara khusus yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. (Lestari et al., 2018: 46).

Model pembelajaran juga tidak lepas dari evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti tes tertulis, observasi, atau penilaian terhadap keterampilan praktis yang telah dikuasai oleh siswa. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa bahan ajar yang terjadi. Umumnya, sebuah model pembelajaran terdiri beberapa tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilakukan (Refika Aditama, 2014: 32).

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran setra para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar

tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan.

Dibawah ini merupakan beberapa pendapat mengenai arti dari model pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya:

1. Menurut Agus Suprijino menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang dipakai sebagai patokan dalam merencanakan pembelajatrnan didalam kelas.
2. Menurut Trianto, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendisain pola-pola. Mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum.
3. Pendapat lain dari Saefudin mengemukakan model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan rangkaian sistematis untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran tertentu dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi pendidik atau perancang Pendidikan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Model *gallery walk* (Pameran berjalan) adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi di setiap

kelompok untuk dipajang di depan kelas. Setiap kelompok menilai hasil karya kelompok lain yang digalerikan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi. (Marteja, 2020: 78).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran mengarahkan kita pada penerapan multimedia. Multimedia adalah penyajian materi dengan menggunakan kata dan gambar. Dalam proses pembelajaran, penyajian materi dalam bentuk produk multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah informasi. Artinya produk multimedia memberikan saluran interaktif bagi peserta didik untuk memahami materi dalam berbagai aspek seperti teks, gambar, video, audio dan animasi. (Arman Berkat Cristian Waruwu & Debora Sitinjak, 2022: 299).

Gallery Walk adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bergerak secara aktif di sekitar ruang kelas atau area tertentu sambil mengamati, menganalisis, dan berdiskusi tentang berbagai informasi yang dipamerkan. Model ini sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk memfasilitasi interaksi dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang sedang dipelajari. Dalam praktiknya, *gallery walk* sering melibatkan berbagai stasiun atau poster yang dipajang di sekitar ruang, dengan setiap stasiun menyajikan informasi atau pertanyaan yang berbeda. Peserta didik bergerak dari satu stasiun ke stasiun

lain, memberikan kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menulis tanggapan atau ide yang mereka miliki mengenai informasi yang ditampilkan. (Ridwan & Mustofa, 2023: 147).

Model *Gallery Walk* sangat efektif dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan atau membaca informasi, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam analisis dan refleksi. Dengan cara ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang topik tertentu, memperkuat keterampilan berpikir kritis, serta belajar bekerja secara kolaboratif. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, karena mereka diharuskan untuk berbicara, mendengarkan, dan bertukar ide dengan teman-temannya saat berdiskusi mengenai materi yang ada. (Ridwan & Mustofa, 2023: 57).

Gallery Walk dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi, baik itu dalam mata pelajaran yang berbasis teks seperti IPS, sejarah, bahasa, atau sastra, maupun dalam bidang yang lebih praktis seperti sains, matematika, atau seni. Dalam konteks sains, misalnya, setiap stasiun dapat menampilkan eksperimen atau fenomena ilmiah yang berbeda, yang kemudian dianalisis oleh siswa. Dalam seni, galeri dapat menampilkan karya seni yang berbeda, dan siswa diminta untuk mendiskusikan elemen-elemen seni tersebut. Aktivitas ini juga dapat disesuaikan dengan berbagai usia dan tingkat

pemahaman siswa, sehingga dapat diadaptasi dalam berbagai konteks pendidikan. (Ulfa, 2016: 60).

Selain dalam dunia pendidikan formal, *gallery walk* juga dapat diterapkan dalam berbagai konteks lain, seperti dalam pelatihan profesional, seminar, atau konferensi. Dalam konteks ini, peserta dapat bergerak antara berbagai presentasi, panel diskusi, atau tampilan visual yang menawarkan wawasan atau informasi yang relevan. *Gallery Walk* juga dapat menjadi model yang berguna dalam membangun kerjasama tim, karena setiap individu memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi dan mendengar perspektif orang lain. (Darwin Bangun, 2019: 127) Metode ini memiliki banyak manfaat, termasuk menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, memperkuat pemahaman materi, dan meningkatkan keterampilan sosial serta keterampilan berpikir kritis. Selain itu, *gallery walk* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena melibatkan kegiatan fisik yang membuat siswa lebih aktif terlibat. (Widarti et al., 2013: 130).

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan informasi, ide, dan perasaan kepada orang lain dengan cara yang jelas, tepat, dan efektif. Komunikasi bukan hanya tentang berbicara, tetapi juga tentang mendengarkan, mengerti, dan merespons dengan cara yang sesuai. Kemampuan ini sangat penting dalam berbagai aspek

kehidupan, baik dalam pekerjaan, hubungan sosial, maupun kehidupan pribadi, dan pembelajaran. (Almarzooq et al., 2020: 448).

Komunikasi bisa dibagi menjadi beberapa bentuk, salah satunya adalah komunikasi verbal, yang menggunakan kata-kata baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal mencakup berbicara langsung dengan orang lain atau menulis pesan, laporan, atau dokumen untuk menyampaikan informasi. Selain itu, ada komunikasi non-verbal yang melibatkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, atau bahkan kontak mata yang bisa memberikan tambahan makna terhadap pesan yang disampaikan. Keterampilan komunikasi juga penting dalam komunikasi interpersonal, yang terjadi antara dua orang atau lebih. Ini mencakup kemampuan mendengarkan secara aktif, yaitu benar-benar memperhatikan apa yang dikatakan orang lain tanpa terganggu. Mendengarkan adalah bagian yang tidak terpisahkan dari komunikasi yang efektif. (Sidik & Sobandi, 2018: 12).

Kemampuan untuk memberikan respons yang sesuai, serta menunjukkan empati dan perhatian terhadap perasaan orang lain, juga menjadi aspek penting dalam berkomunikasi. Komunikasi dalam kelompok, seperti saat rapat atau diskusi, memerlukan keterampilan untuk berbicara dengan jelas, mengelola dinamika kelompok, dan mendengarkan pandangan orang lain dengan baik. Dalam konteks

komunikasi massa, Beberapa aspek penting dalam keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan ringkas, mendengarkan dengan baik, menggunakan bahasa yang sesuai, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan audiens dan situasi yang berbeda. Dalam beberapa kasus, keterampilan ini juga mencakup kemampuan untuk mengelola konflik secara konstruktif, menjaga hubungan positif, dan membangun kepercayaan melalui komunikasi yang terbuka dan jujur. (Nurrachmah, 2024: 7).

Komunikasi merupakan suatu hubungan antar seseorang dengan orang lain, yaitu dengan adanya komunikasi maka terjadi hubungan sosial dikarenakan manusia adalah sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan di antara satu dengan yang lainnya sehingga terjadinya yang namanya interaksi timbal-balik, yaitu hubungan yang memiliki arti dan makna untuk mendukung jalinan sosial dalam kehidupan. Proses interaksi antara individu dengan individu yang lainya disebabkan karena terjadinya komunikasi dalam rangka penyampaian informasi. Komunikasi merupakan proses penyaluran informasi, ide, penjelasan, perasaan, serta pertanyaan dari orang ke orang lain atau dari kelompok ke kelompok. Jadi, komunikasi adalah proses interaksi antara orang-orang atau kelompok-kelompok yang ditujukan untuk mempengaruhi sikap dan

perilaku seseorang serta kelompok-kelompok di dalam suatu organisasi. Q.S Al-Isra ayat 28:

وَمَا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمْ ابْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا

مَّيْسُورًا

Artinya: *Dan jika engkau berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang engkau harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang lemah lembut.*

Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. (Dwi Hastuti Listiyani, 2021: 16) pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang (Siregar & Nara, 2011: 112). Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian interaksi guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkaitan dengan pentingnya membekali peserta didik dengan pemahaman tentang kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai

seperti toleransi, gotong-royong, dan keadilan agar siswa dapat berkontribusi positif dalam masyarakat. Selain itu dengan mempelajari IPS, siswa diajarkan untuk berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi tantangan sosial serta mencari solusi terhadap berbagai masalah. (Lathifah et al., 2023: 10).

Pembelajaran ini menekankan pada interaksi antar siswa dan menggeser fokus pembelajaran pada siswa yang aktif belajar daripada guru yang aktif mengajar. *Gallery walk* dilaksanakan dalam kelompok-kelompok kecil, di mana siswa memamerkan hasil diskusi/kerja, dan siswa berkeliling dari satu pameran ke pameran kelompok lain. (Chin et al., 2016: 28) *Gallery walk* adalah model pembelajaran di mana kegiatannya diikuti oleh beberapa kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas kemudian memajang hasil kerja kelompok sambil berjalan pada kelompok lain (Ismail et al., 2017: 115) Strategi pembelajaran gallery walk memuat tiga langkah, yaitu:

1. Memilih Teks

Guru memilih teks dapat berupa materi, gambar, atau hasil kerja siswa secara mandiri maupun kelompok. Teks yang dipilih disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

2. Mengorganisasikan teks dalam kelas

Teks disajikan dalam galeri, di mana siswa dapat berkeliling dengan bebas dan setiap teks dijaga oleh

beberapa siswa yang siap menjelaskan maupun menjawab pertanyaan. Perlu dipertimbangkan ruang yang cukup untuk masing-masing teks, agar tidak terlalu berdesakan ketika siswa mengunjungi masing-masing teks.

3. Menginstruksikan siswa bagaimana pelaksanaan sepanjang galeri

Instruksi guru dalam *gallery walk* sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Misalnya jika tujuan pembelajaran adalah menyampaikan materi baru, maka siswa diminta untuk membuat catatan hasil kunjungan galeri.

Keterampilan belajar dan inovasi-4C (*learning and innovation skills- 4C*) terdiri atas *creativity, critical thinking, collaboration* dan *communication*.

Kreativitas adalah kemampuan dalam memproses yang memperlihatkan kefasihan, keluwesan, dan keaslian pemikiran, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Beberapa ciri-ciri kreatifitas seperti: mampu mengarahkan diri pada objek tertentu, mampu memperinci suatu gagasan, mampu menganalisis ide-ide dan kualitas karya pribadi, mampu menciptakan suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah. Peningkatan kreatifitas dapat dilakukan dengan menggunakan soal open ended dipadukan dengan pembelajaran kooperatif. (Akhirman & Nilna Ma'Rifah,

2019: 10) Menurut Hino soal open ended (terbuka) adalah soal yang memiliki beberapa jawaban benar. (Oktaviani & Tari, 2017: 6) Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan soal open ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Abdulsyani menyatakan kolaborasi sebagai suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. (Abdulsyani, 1994: 4) Adapun indikator kolaborasi mencakup tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, membantu kelompok menyelesaikan tugas, dan menghargai teman lain. Komunikasi merupakan proses dinamis di mana orang berusaha untuk berbagi masalah internal mereka dengan orang lain melalui penggunaan simbol (Samovar et al., 2010: 21). Adapun indikator-indikator kemampuan komunikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan menjawab pertanyaan
2. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol atau tabel
3. Kemampuan kerja sama dalam kelompok.

Mengembangkan kemampuan berfikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran IPS, seperti yang dikatakan Munandar: (1) Kreativitas adalah ekspresi diri yang sepenuhnya, (2) Kreativitas atau berpikir kreatif adalah

kemampuan melihat berbagai kemungkinan penyelesaian suatu masalah, dan (3) Sibuk kreativitas tidak hanya bermanfaat, tetapi juga dapat juga membawa kepuasan pribadi.

Melalui model *gallery walk* diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, membangkitkan motivasi serta membangun kerjasama dalam mengerjakan soal secara kelompok (Darwin Bangun, 2019: 129). Hal ini disebabkan karena metode *gallery walk* ini menekan pada adanya aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran sehingga kerjasama siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat tercipta dengan baik. Metode ini juga melatih siswa dalam berkreafitas serta mengembangkan kecakapan dalam mengkomunikasikan karya mereka, mengembangkan kemampuan untuk memberikan pendapat, saran dan kritik pada yang lain sebagai bagian dari berpikir logis, kritis, analitis. Kelebihan dari metode *gallery walk* yaitu: (1) siswa terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar, (2) terjadinya sinergi

yang saling menguatkan pemahaman 6 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, (6) siswa tidak terlalu menguntungkan pada guru, akan tetapi dapat membantu menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.

Kemampuan komunikasi atau *communication skills* adalah keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam konteks akademik, profesional, maupun sosial. Namun banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang bersifat pasif, sehingga siswa kurang mendapat kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, atau menyampaikan pendapat secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan

model pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif yaitu *gallery walk*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran baik melalui presentasi ide, diskusi, maupun tanya jawab. *Gallery walk* juga mampu melatih keterampilan berbicara, mendengarkan secara aktif, berpikir kritis, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi. Selain itu, *gallery walk* menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), metode ini sangat relevan karena dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial serta memahami nilai-nilai sosial secara lebih mendalam.

Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *gallery walk* terhadap *communications skill* sangatlah penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna menciptakan pengalaman belajar

yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa. Maka judul pada penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Terhadap *Communications Skill* Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 22 Bengkulu”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS khususnya terkait keterampilan komunikasi siswa, yaitu:

1. Siswa kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena dominasi metode ceramah membuat mereka cenderung pasif.
2. Kesempatan untuk berkomunikasi terbatas, baik dalam mengemukakan pendapat, bertanya, maupun berdiskusi secara kelompok.
3. Kemampuan komunikasi siswa masih rendah, terutama dalam hal menyampaikan gagasan secara runtut, mendengarkan secara aktif, serta memberikan tanggapan yang relevan.
4. Rasa percaya diri siswa rendah saat berbicara di depan kelas maupun dalam diskusi kelompok.
5. Interaksi sosial antar siswa kurang berkembang, sehingga keterampilan kerja sama dan komunikasi interpersonal belum optimal.

6. Pembelajaran IPS terasa monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi penelitian pada pengaruh model *gallery walk* terhadap *communications skill*
2. Penelitian difokuskan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Penelitian ini dilakukan untuk siswa SMP kelas VIII

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh model pembelajaran *gallery walk* terhadap *communications skill* siswa di SMP Negeri 22 Bengkulu?.

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *gallery walk* terhadap *communications skill* siswa di SMP Negeri 22 Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori

pembelajaran, khususnya dalam memahami efektivitas model *gallery walk* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran IPS.

- b. Menambah literatur akademik mengenai penerapan model pembelajaran aktif pada tingkat SMP.
- c. Memperkuat penelitian sebelumnya terkait penggunaan model *gallery walk* sebagai strategi pembelajaran inovatif.

2. Praktis

a. Bagi Guru:

Penelitian ini memberikan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan model *gallery walk* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

b. Bagi Siswa:

Model *gallery walk* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, seperti berbicara di depan umum, berdiskusi secara efektif, dan menyampaikan ide secara sistematis.

c. Bagi Sekolah:

Memberikan referensi dalam memilih model pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan kompetensi siswa di bidang

komunikasi, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

