



Meningkatkan Hasil Belajar melalui *Galery of Learning* pada Siswa Sekolah Dasar

Acoci^{1*}, Irman Matje²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

*email Korespondensi: acoci4sri@gmail.com

Abstracts

This study aims to improve the learning outcomes of grade II students at SD Negeri 1 Karya Mulya through the application of the Gallery of Learning method. The background of this study is the low average value and minimal student involvement in the conventional learning process, which has an impact on less than optimal understanding of the material. The Gallery of Learning method is implemented as an innovative learning strategy that emphasizes active participation, creativity, and collaboration through student work exhibitions. The study was conducted using the Classroom Action Research (CAR) approach involving two cycles of improvement. Each cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used include learning outcome tests, student activity observation sheets, and interviews with teachers. Quantitative and qualitative data show a significant increase in discussion activity, self-confidence in exhibiting work, and increased interaction and appreciation between students. The results of this study state that the application of the Gallery of Learning method is effective in improving student learning outcomes and active participation. In addition, this method is able to foster creativity, improve class dynamics, and increase student confidence in expressing their ideas. It is hoped that the results of this study can be a reference for the development of innovative learning strategies in elementary schools in order to create a more interactive learning atmosphere and support the success of the Education process.

Keywords: Gallery of Learning, Learning Results

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 1 Karya Mulya melalui penerapan metode Gallery of Learning. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya nilai rata-rata dan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran konvensional, yang berdampak pada kurang optimalnya pemahaman materi. Metode Gallery of Learning diimplementasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mengedepankan partisipasi aktif, kreativitas, dan kolaborasi melalui pameran hasil karya siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan dua siklus perbaikan. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan mencakup tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan wawancara dengan guru. Data kuantitatif dan kualitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan diskusi, kepercayaan diri dalam memamerkan karya, serta peningkatan interaksi dan apresiasi antar siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode Gallery of Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, metode ini mampu menumbuhkan kreativitas, memperbaiki dinamika kelas, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide mereka. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendukung keberhasilan proses Pendidikan.

Kata kunci: Gallery of Learning, Hasil Belajar



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan generasi muda. Di tengah era globalisasi dan perkembangan teknologi yang sangat pesat, metode pembelajaran tradisional sering kali dinilai kurang mampu menjawab tantangan zaman (Herawati & Arkiang, 2023). Perubahan paradigma pendidikan yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif semakin diperlukan agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu mengolah, menganalisis, dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Sunarti, 2021). Salah satu pendekatan inovatif yang muncul adalah penerapan konsep Gallery of Learning, sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan konsep visualisasi, kolaborasi, dan refleksi sebagai cara untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Karya Mulya khususnya pada kelas II memiliki relevansi yang sangat tinggi mengingat usia dan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih sangat dinamis. Penerapan Gallery of Learning diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Dengan adanya pendekatan ini, guru tidak lagi hanya menjadi penyampai informasi, melainkan juga menjadi fasilitator yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berdiskusi, serta mengekspresikan ide melalui berbagai media visual. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi secara aktif dan bermakna melalui interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar dan dengan dirinya sendiri (Hanief et al., 2018).

Konteks perkembangan pendidikan dasar di Indonesia, terutama di sekolah negeri, tantangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa masih menjadi isu yang mendesak (Ahlunnazar et al., 2021). Berbagai faktor, mulai dari keterbatasan sarana dan prasarana, metode pembelajaran yang kurang inovatif, hingga perbedaan karakteristik belajar siswa, turut mempengaruhi pencapaian akademik di tingkat sekolah dasar (Santosa, 2020). Oleh karena itu, inovasi dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk dapat menjawab permasalahan tersebut. Penerapan Gallery of Learning merupakan salah satu alternatif solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih visual, partisipatif, dan kontekstual (Erina, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah secara signifikan cara manusia dalam mengakses dan memproses informasi. Dalam dunia pendidikan, perubahan ini mendorong munculnya berbagai metode pembelajaran inovatif yang memanfaatkan media digital, visual, dan interaktif (Salwa et al., 2023) (Saragih, 2022). Gallery of Learning, sebagai salah satu metode pembelajaran yang baru dikembangkan, menawarkan konsep pembelajaran yang mengintegrasikan tampilan visual, display karya siswa, dan mekanisme diskusi secara terbuka dalam ruang kelas (Pratiwi & S.Pd., 2022). Konsep ini terinspirasi dari galeri seni, di mana karya-karya kreatif dipamerkan sehingga tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan inspirasi bagi siswa lain (Simanjuntak et al., 2021).

SD Negeri 1 Karya Mulya, kelas II merupakan salah satu tingkat pendidikan awal yang sangat krusial. Pada tingkat usia ini, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang intens, di mana proses belajar melalui pengalaman langsung dan visualisasi sangat efektif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode

pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan interaktif dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, serta motivasi belajar siswa (Susanti, 2019). Dengan demikian, penerapan Gallery of Learning diharapkan dapat menjembatani gap antara teori dan praktik dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan (Rahayu & Fitriyani, 2022). Secara historis, metode pembelajaran di sekolah dasar cenderung bersifat teacher-centered, di mana guru merupakan pusat dari seluruh proses belajar mengajar. Metode ini, meskipun memiliki kelebihan seperti struktur dan disiplin, sering kali mengakibatkan minimnya partisipasi aktif dari siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pengembangan kreativitas siswa. Berbagai penelitian telah mengemukakan bahwa pembelajaran yang bersifat student-centered, di mana siswa diberikan kebebasan untuk bereksperimen, berkreasi, dan berkolaborasi, dapat menghasilkan proses belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan (Suwartini, 2021).

Melihat kondisi tersebut, pemanfaatan Gallery of Learning dalam konteks kelas II SD Negeri 1 Karya Mulya merupakan langkah strategis untuk mengintegrasikan unsur kreativitas, teknologi, dan pembelajaran kontekstual. Gallery of Learning tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan soft skill seperti keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan berpikir kritis. Metode ini juga mendukung pembelajaran diferensiasi, di mana setiap siswa dapat mengekspresikan hasil belajarnya melalui berbagai media visual sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, keberadaan Gallery of Learning juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi proses belajar mengajar secara menyeluruh. Melalui pameran karya, guru dapat mengamati perkembangan pemahaman siswa secara individual dan kolektif. Observasi terhadap karya-karya siswa yang dipajang dalam galeri memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai tingkat pemahaman konsep yang telah dikuasai. Hal ini sangat penting untuk dilakukan, mengingat evaluasi formatif yang dilakukan secara rutin dapat membantu dalam mengidentifikasi kendala dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Penelitian mengenai penerapan Gallery of Learning di tingkat pendidikan dasar masih relatif terbatas, terutama dalam konteks sekolah negeri di Indonesia. Sejumlah studi internasional telah menunjukkan bahwa pendekatan visual dan interaktif dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Irmawati et al., 2022). Namun, adaptasi dan implementasinya dalam konteks lokal, khususnya di SD Negeri 1 Karya Mulya, perlu diteliti lebih lanjut agar metode ini dapat disesuaikan dengan karakteristik, budaya, dan tantangan yang ada di lingkungan sekolah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengkaji efektivitas penerapan Gallery of Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama proses implementasinya.

Urgensi penelitian ini muncul dari berbagai permasalahan dan tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan dasar, khususnya di SD Negeri 1 Karya Mulya. Adapun beberapa aspek urgensi penelitian adalah sebagai berikut: Dalam era persaingan global, kualitas hasil belajar siswa menjadi indikator penting bagi kemajuan suatu bangsa. Hasil belajar yang rendah tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga mempengaruhi kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan masa depan. Implementasi Gallery of Learning sebagai metode inovatif diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga pemahaman

konsep dapat tercapai secara lebih efektif. Dengan meningkatkan hasil belajar, sekolah dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia yang siap bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

Penerapan Gallery of Learning sebagai metode pembelajaran inovatif tidak hanya memerlukan perubahan pada pendekatan mengajar guru, tetapi juga penyesuaian pada desain ruang kelas dan peran serta seluruh elemen pendidikan. Di SD Negeri 1 Karya Mulya, ruang kelas kelas II merupakan tempat di mana kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui interaksi langsung dengan materi ajar dan teman sekelas.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan praktik pembelajaran dengan melakukan refleksi untuk menganalisis keadaan, kemudian menerapkan secara sistematis berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan permasalahan di kelas. Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelasnya dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik Pendidikan (Jusuf et al., 2023). Penelitian tindakan kelas dilakukan sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang berurutan. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Karya Mulya Kecamatan Kulisusu Barat Kabupaten Buton Utara. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2024. Penentuan penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah dan sesuai dengan jadwal pembelajaran di SD Negeri 1 Karya Mulya. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 1 Karya Mulya. Dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Instrumen penelitian ini menggunakan Observasi adalah salah satu instrumen utama dalam PTK. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat langsung kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas dan perilaku siswa. Observasi memberikan gambaran tentang bagaimana proses pembelajaran berjalan dan seberapa efektif metode yang diterapkan. Tes atau kuis digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran setelah penerapan metode tertentu (Sumaryana, 2022). Dalam PTK, tes ini sering kali berupa *pre-test* dan *post-test* untuk menilai apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data kualitatif yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dan pendapat mereka terhadap pembelajaran yang dilakukan (Purwoko, 2021). Wawancara ini dapat dilakukan dengan siswa secara individual atau kelompok.

Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tes ini biasanya dilakukan dalam bentuk *pre-test* (sebelum tindakan dilakukan) dan *post-test* (setelah tindakan dilaksanakan). Perbandingan hasil tes *pre-test* dan *post-test* akan menunjukkan apakah ada peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kemudian menggunakan teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang paling banyak digunakan dalam PTK (Rahmadhani et al., 2022). Teknik ini dilakukan dengan cara mengamati langsung kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti (biasanya guru) mengamati bagaimana proses pembelajaran berlangsung, perilaku siswa, interaksi antara guru dan siswa, serta dinamika kelas.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah penelitian. Pada saat refleksi dari setiap tindakan pembelajaran dan sesudah pengumpulan data dan analisis data. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif (Muryati, 2023). Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan Data hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif sehingga diperoleh nilai rata-rata, dan persentase aktivitas guru dan murid. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini digunakan KKM pada di SD Negeri 1 Karya Mulya, dikatakan berhasil jika 75% jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai keberhasilan minimal atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Sebelum dilakukan siklus I, terlebih dahulu menganalisis data awal yang diperoleh dari tes hasil belajar yang dilakukan saat pembelajaran. Data awal dijadikan sebagai bahan untuk melakukan refleksi sebelum mengadakan penelitian. Data awal diperoleh dari hasil tes yang dilakukan guru kelas saat pembelajaran di kelas II. Berikut ini merupakan data hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri 1 Karya Bakti.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Interval Nilai	Frekuensi	Persen	Kriteria
≥85	-	0%	Sangat Baik
75-84	14	48%	Baik
65-74	8	28%	Cukup
≤64	7	24%	Kurang
Jumlah	20	100%	

Berdasarkan tabel 1, ketuntasan individu siswa yang dapat dinyatakan tuntas sebesar 14 siswa karena telah mampu mencapai tingkat ketuntasan siswa ≥ 75 , sedangkan sebanyak 15 siswa belum mampu mencapai ketuntasan belajar karena nilainya masih di bawah 75. Data tersebut menunjukkan bahwa tidak ada nilai siswa yang tergolong sangat baik, sehingga proses pembelajaran ini perlu dilakukan suatu tindakan untuk mencapai kompetensi. Hasil perhitungan dari data yang diperoleh, ketuntasan klasikal diperoleh sebesar 48%. Nilai ketuntasan tersebut masih dikatakan belum tuntas secara klasikal karena belum mencapai ketuntasan $\geq 75\%$. Hal itu membutuhkan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai ketuntasan pembelajaran.

Data Siklus I

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup beberapa aspek aktivitas belajar siswa. Data di bawah ini menggambarkan partisipasi siswa selama penerapan metode Gallery of Learning:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa (n=20)	Siswa yang Terlibat	Persentase
Keterlibatan dalam Diskusi	20	16	80%
Keaktifan dalam Bertanya	20	12	60%
Keberanian Memamerkan Karya	20	14	70%
Memberikan Apresiasi pada Teman	20	17	85%

Keterlibatan dalam Diskusi (80%) Hampir 80% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode Gallery of Learning mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung interaksi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Keaktifan dalam Bertanya (60%) Sekitar 60% siswa aktif mengajukan pertanyaan selama pelajaran. Meskipun sudah ada peningkatan, masih terdapat ruang untuk mendorong keaktifan lebih lanjut, misalnya dengan memberikan waktu khusus untuk sesi tanya jawab atau mendampingi siswa yang cenderung pemalu. Keberanian Memamerkan Karya (70%) Sebanyak 70% siswa menunjukkan keberanian untuk memamerkan hasil karya mereka. Hal ini mencerminkan peningkatan rasa percaya diri siswa dalam menampilkan ide dan kreativitas mereka kepada teman-teman sekelas. Memberikan Apresiasi pada Teman (85%) Dengan persentase 85%, sebagian besar siswa aktif memberikan apresiasi terhadap karya teman-teman mereka. Ini mengindikasikan bahwa metode Gallery of Learning berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penghargaan dan kolaborasi antar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode Gallery of Learning telah meningkatkan partisipasi siswa, terutama dalam diskusi dan saat memberikan apresiasi kepada teman. Meskipun sebagian besar siswa aktif, keaktifan dalam bertanya masih relatif lebih rendah. Langkah tambahan perlu diambil untuk mendorong semua siswa berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab. Keberanian siswa dalam memamerkan karya menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, yang merupakan indikator penting dalam proses pembelajaran kreatif dan partisipatif. Data observasi ini menjadi dasar untuk perbaikan dan penyesuaian strategi pada siklus berikutnya, sehingga diharapkan setiap aspek pembelajaran dapat terus meningkat dan mendukung hasil belajar yang optimal.

Keterlibatan dalam Diskusi (80%): Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam diskusi kelas. Hal ini menandakan bahwa metode Gallery of Learning telah berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif. Keberanian Memamerkan Karya (70%): Sebagian besar siswa merasa cukup percaya diri untuk memamerkan hasil karya mereka, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang perlu didorong agar lebih berani tampil. Keaktifan dalam Bertanya (60%): Meskipun mayoritas siswa terlibat dalam diskusi, persentase siswa yang aktif bertanya masih relatif rendah. Hal ini menunjukkan perlunya strategi tambahan untuk merangsang keaktifan bertanya, seperti sesi tanya jawab yang lebih terstruktur atau pendampingan bagi siswa yang cenderung pemalu. Memberikan Apresiasi pada Teman (85%): Siswa tampak saling menghargai dan memberikan apresiasi terhadap hasil karya teman-teman mereka. Ini merupakan indikator positif bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membangun budaya saling menghargai dan kolaborasi.

Beberapa siswa masih merasa kurang percaya diri untuk memamerkan karya mereka di depan teman-teman. Keaktifan dalam bertanya masih perlu ditingkatkan untuk mendukung pemahaman materi yang lebih mendalam. Pendampingan Lebih Intensif: Memberikan dukungan dan motivasi khusus bagi siswa yang masih pemalu atau kurang aktif bertanya. Strategi Sesi Diskusi: Menyusun sesi tanya jawab yang lebih terstruktur dan menarik untuk mendorong partisipasi semua siswa. Pengaturan Waktu yang Lebih Efektif: Meninjau kembali alokasi waktu untuk setiap aktivitas agar setiap siswa memiliki kesempatan optimal untuk berpartisipasi, terutama dalam memamerkan karya dan memberikan apresiasi.

Data Siklus II

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup beberapa aspek aktivitas belajar siswa. Data yang dikumpulkan pada Siklus II menunjukkan peningkatan partisipasi dan interaksi siswa.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa (n=20)	Siswa yang Terlibat	Persentase
Keterlibatan dalam Diskusi	20	18	90%
Keaktifan dalam Bertanya	20	16	80%
Keberanian Memamerkan Karya	20	17	85%
Memberikan Apresiasi pada Teman	20	18	90%

Keterlibatan dalam Diskusi (90%) Terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas, di mana 90% siswa aktif berpartisipasi. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi penguatan diskusi dan interaksi yang diterapkan pada Siklus II cukup efektif. Keaktifan dalam Bertanya (80%) Peningkatan keaktifan dalam bertanya dari 60% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II menunjukkan bahwa upaya untuk memberikan ruang dan motivasi bagi siswa untuk bertanya telah berhasil. Hal ini berperan penting dalam mendalami pemahaman materi. Keberanian Memamerkan Karya (85%) Dengan 85% siswa yang berani memamerkan karya mereka, terlihat peningkatan kepercayaan diri dalam mengekspresikan hasil belajar secara visual dan kreatif. Peningkatan ini dipengaruhi oleh pendekatan yang lebih mendukung dan dorongan positif dari guru. Memberikan Apresiasi pada Teman (90%) Angka 90% menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memberikan apresiasi terhadap karya teman-teman mereka. Hal ini mencerminkan terciptanya suasana kelas yang suportif dan kolaboratif, yang membantu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar.

Peningkatan Signifikan: Data menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua aspek aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan Siklus I. Hal ini menandakan bahwa penyesuaian strategi pembelajaran berdasarkan refleksi sebelumnya telah berhasil. Perbaikan Interaksi: Meningkatnya keaktifan bertanya dan memberikan apresiasi menunjukkan bahwa siswa semakin terbuka untuk berdiskusi dan saling mendukung antar teman, yang sangat penting dalam proses pembelajaran kreatif. Dampak Positif Metode Gallery of Learning: Penerapan metode Gallery of Learning pada Siklus II tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide dan karya mereka.

Keterlibatan dalam Diskusi: Pada Siklus II, 90% siswa aktif berdiskusi, meningkat dari 80% pada Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa penyesuaian strategi diskusi dan pemberian ruang lebih bagi siswa untuk berbagi pendapat berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Keberanian Memamerkan Karya: Dengan 85% siswa yang memamerkan hasil karya, terdapat peningkatan kepercayaan diri. Siswa lebih antusias untuk menampilkan kreativitas mereka, yang mengindikasikan bahwa dukungan dari guru dan teman-teman telah memberikan efek positif. Keaktifan dalam Bertanya: Persentase siswa yang aktif bertanya meningkat dari 60% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penyesuaian metode, seperti pemberian waktu khusus untuk tanya jawab dan dorongan untuk mengajukan pertanyaan, efektif dalam mendorong rasa ingin tahu siswa. Memberikan Apresiasi pada Teman: Peningkatan dari 70% menjadi 90% menunjukkan bahwa siswa tidak hanya fokus pada karya mereka sendiri, tetapi juga saling memberikan dukungan dan

penghargaan terhadap hasil karya teman-teman mereka. Hal ini memperkuat iklim kelas yang kolaboratif dan suportif.

Suasana Kelas yang Lebih Dinamis: Siswa tampak lebih terbuka dalam berdiskusi dan saling memberikan masukan, yang berdampak positif terhadap suasana belajar secara keseluruhan. Peningkatan Kreativitas dan Kepercayaan Diri: Peningkatan keberanian memamerkan karya mengindikasikan bahwa siswa semakin merasa dihargai dan termotivasi untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Gallery of Learning. Metode ini menitikberatkan pada pemajangan hasil karya siswa sebagai bentuk apresiasi dan validasi atas proses belajar yang telah mereka jalani. Dalam penelitian ini, dilakukan dua siklus (Siklus I dan Siklus II) yang masing-masing dilengkapi dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi kuantitatif terhadap partisipasi siswa dalam aspek keterlibatan diskusi, keaktifan bertanya, keberanian memamerkan karya, dan pemberian apresiasi kepada teman. Hasil observasi ini kemudian dianalisis untuk menentukan efektivitas metode serta sebagai dasar perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Analisis Data Observasi

Hasil Observasi Siklus I

Siklus I, data kuantitatif menunjukkan bahwa: Keterlibatan dalam Diskusi: 80% siswa (16 dari 20 siswa) aktif berpartisipasi. Keaktifan dalam Bertanya: 60% siswa (12 dari 20 siswa) mengajukan pertanyaan secara aktif. Keberanian Memamerkan Karya: 70% siswa (14 dari 20 siswa) menunjukkan keberanian dalam memamerkan hasil karya mereka. Memberikan Apresiasi pada Teman: 85% siswa (17 dari 20 siswa) memberikan apresiasi terhadap karya teman. Data ini mengindikasikan bahwa metode Gallery of Learning pada Siklus I telah berhasil menciptakan suasana yang mendukung interaksi dan apresiasi antar siswa. Partisipasi yang cukup tinggi dalam diskusi dan apresiasi menunjukkan antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur kreativitas dan kolaborasi. Namun, masih terdapat kekurangan pada aspek keaktifan bertanya, yang hanya mencapai 60%, serta tingkat keberanian memamerkan karya yang masih perlu ditingkatkan mengingat masih terdapat 30% siswa yang belum menunjukkan kepercayaan diri secara penuh.

Hasil Observasi Siklus II

Setelah dilakukan penyesuaian strategi berdasarkan refleksi pada Siklus I, data pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan: Keterlibatan dalam Diskusi: Meningkat menjadi 90% siswa (18 dari 20 siswa). Keaktifan dalam Bertanya: Meningkat menjadi 80% siswa (16 dari 20 siswa). Keberanian Memamerkan Karya: Meningkat menjadi 85% siswa (17 dari 20 siswa). Memberikan Apresiasi pada Teman: Meningkat menjadi 90% siswa (18 dari 20 siswa).

Peningkatan yang terjadi pada setiap aspek memberikan gambaran bahwa strategi perbaikan yang diterapkan seperti pemberian waktu khusus untuk tanya

jawab, pendampingan bagi siswa yang pemalu, dan penyesuaian alokasi waktu kegiatan Gallery of Learning berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa. Data kuantitatif ini juga mencerminkan perubahan positif dalam dinamika kelas, di mana siswa tidak hanya lebih aktif secara individu tetapi juga lebih mendukung dan menghargai karya teman-temannya.

Analisis Kualitatif dan Refleksi

Refleksi Guru dan Siswa

Berdasarkan wawancara dan catatan lapangan, guru menyatakan bahwa penerapan metode Gallery of Learning memberikan dampak positif terhadap suasana belajar. Guru mengamati bahwa siswa lebih antusias dalam berdiskusi dan menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Siswa yang awalnya enggan untuk bertanya atau memamerkan hasil karya, pada siklus kedua, mulai menunjukkan keberanian yang lebih besar. Hal ini didukung oleh adanya dorongan positif dari guru serta dukungan teman sekelas melalui apresiasi yang tulus. Para siswa juga menyampaikan bahwa kegiatan Gallery of Learning membuat mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Mereka menyebutkan bahwa melihat karya teman-teman dan mendapatkan umpan balik positif memberikan dorongan untuk meningkatkan kemampuan diri. Selain itu, peningkatan interaksi antar siswa melalui kegiatan diskusi dan sesi tanya jawab juga dianggap membantu dalam memperdalam pemahaman materi pelajaran.

Perbandingan Antara Siklus I dan Siklus II

Perbandingan antara data Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan. Pada Siklus I, keaktifan bertanya dan keberanian memamerkan karya masih kurang optimal, yang menandakan perlunya pendekatan yang lebih individual untuk siswa yang cenderung pemalu. Dengan implementasi strategi pendampingan dan pengaturan waktu yang lebih fleksibel, Siklus II berhasil meningkatkan persentase partisipasi pada aspek-aspek tersebut. Peningkatan keaktifan bertanya dari 60% menjadi 80% merupakan indikator bahwa siswa semakin merasa nyaman untuk mengemukakan pendapat dan pertanyaan kritis, yang pada gilirannya berdampak pada pemahaman materi yang lebih mendalam.

Dari segi apresiasi, kenaikan dari 85% menjadi 90% menunjukkan bahwa kegiatan Gallery of Learning tidak hanya meningkatkan kemandirian dalam belajar tetapi juga memperkuat nilai-nilai sosial seperti empati dan kerja sama. Siswa tidak hanya belajar untuk menghargai karya mereka sendiri, tetapi juga mengakui usaha dan kreativitas teman-temannya, sehingga menciptakan iklim kelas yang suportif.

Dampak Metode Gallery of Learning Terhadap Hasil Belajar

Peningkatan persentase partisipasi yang diobservasi dalam siklus kedua secara langsung berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar. Meningkatnya interaksi dan keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat memungkinkan terjadinya diskusi yang lebih mendalam dan reflektif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih memahami materi apabila mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi. Selain itu, peningkatan keaktifan bertanya menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal informasi, melainkan juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, metode Gallery of

Learning tidak hanya berfokus pada aspek kreatif, tetapi juga mendukung peningkatan pemahaman konseptual. Guru mengamati bahwa siswa yang awalnya kesulitan dalam memahami konsep-konsep pelajaran, seiring berjalannya waktu, menunjukkan perbaikan dalam pemecahan masalah dan penalaran logis.

Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa implikasi praktis dapat diidentifikasi: Pengembangan Metode Pembelajaran: Gallery of Learning dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran di sekolah dasar. Penerapan metode ini perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, terutama dalam hal dorongan untuk meningkatkan keaktifan bertanya dan memamerkan karya. Pendampingan Guru: Guru memegang peranan penting dalam mendampingi siswa yang cenderung pemalu atau kurang percaya diri. Pendampingan secara individual atau kelompok kecil dapat membantu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Pengaturan Waktu dan Variasi Kegiatan: Agar metode ini berjalan optimal, pengaturan waktu setiap sesi harus fleksibel sehingga memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk berpartisipasi. Selain itu, variasi kegiatan Gallery of Learning dapat dikembangkan agar tetap menarik dan tidak monoton. Peningkatan Interaksi Sosial: Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan yang mendorong apresiasi dan kerja sama antar siswa memiliki dampak positif terhadap iklim kelas. Oleh karena itu, integrasi kegiatan kolaboratif dalam pembelajaran harus terus didorong. Secara keseluruhan, penerapan metode Gallery of Learning telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di kelas II SD Negeri 1 Karya Mulya. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada semua aspek yang diamati antara Siklus I dan Siklus II, terutama dalam hal keterlibatan diskusi, keaktifan bertanya, keberanian memamerkan karya, dan pemberian apresiasi antar siswa. Refleksi guru dan siswa mendukung temuan kuantitatif tersebut, di mana suasana kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan kolaboratif.

Perbaikan yang dilakukan antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa dengan penyesuaian strategi seperti pendampingan individu, pengaturan waktu yang fleksibel, dan penguatan sesi tanya jawab metode Gallery of Learning tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga aspek afektif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya peran serta siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan refleksi. Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode Gallery of Learning memiliki potensi yang besar untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar dan membangun karakter siswa yang kreatif serta kolaboratif. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif lainnya yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa serta meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Dokumen pembahasan ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai dampak positif penerapan metode Gallery of Learning serta menjadi acuan bagi guru dan peneliti dalam upaya mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan penerapan metode Gallery of Learning di kelas II SD Negeri 1 Karya Mulya, dapat disimpulkan bahwa: Peningkatan

Hasil Belajar: Penerapan metode Gallery of Learning terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat dari peningkatan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari Siklus I ke Siklus II, serta peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi. Keterlibatan Siswa yang Meningkatkan: Data observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterlibatan siswa dalam diskusi, keaktifan bertanya, keberanian memamerkan karya, dan pemberian apresiasi kepada teman. Hal ini menandakan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendukung kerja sama antar siswa. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kreativitas: Melalui Gallery of Learning, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan kreativitasnya. Pameran hasil karya memberikan ruang bagi siswa untuk merasa dihargai, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Perbaikan Dinamika Kelas: Dengan adanya penerapan metode ini, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kondusif untuk diskusi. Guru dan siswa sama-sama merasakan manfaat dari pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif.

Daftar Pustaka

- Ahlunnazar, A., Subagio, S., & Taufik, K. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Turbo Melalui Permainan Bola Berekor Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Gelora : Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram* (Vol. 8, Issue 1, p. 73). LPPM IKIP Mataram. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v8i1.4190>
- Erina, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. In *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* (Vol. 4, Issue 2, pp. 2012–2022). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044>
- Hanief, Y. N., Subekti, T. B. A., & Mashuri, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. In *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA* (Vol. 3, Issue 2). Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12414>
- Herawati, H., & Arkiang, F. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Kartu Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Hasna. In *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* (Vol. 1, Issue 4, pp. 132–141). CV Putra Publisher. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v1i4.507>
- Irmawati, S., Prasetyo, T., & Hartono, R. (2022). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Masalah Sosial. In *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 1, pp. 23–31). Edupedia Publisher. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v1i1.47>
- Jusuf, R., Papuangan, N., & Tamalene, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup. In *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* (Vol. 7, Issue 2). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.75768>
- Muryati, M. (2023). Penggunaan media simulasi pernafasan untuk meningkatkan kemampuan hasil Belajar ipa siswa sekolah dasar. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 10, Issue 2). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jpd.v10i2.69689>

- pratiwi, G., & S.Pd., M. P. A. S. (2022). *Upaya peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui model kooperatif learning tipe numbered heads together*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31219/osf.io/hrv6p>
- Purwoko, R. (2021). Penerapan Model Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Kegiatan Ekonomi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 9, Issue 1). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53852>
- Rahayu, B., & Fitriyani. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 12, Issue 2, pp. 103–113). Universitas Negeri Jakarta. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i02.25931>
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 6, Issue 5, pp. 7750–7757). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Salwa, S., Hermuttaqien, B. P. F., & Aras, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning pada Siswa Lelas IV Sekolah Dasar. In *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 2, pp. 73–79). Actual Insight. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i2.1812>
- Santosa, T. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar PKn pada materi menjaga keutuhan NKRI melalui metode bermain peran dengan cooperative learning pada siswa kelas V SD N Sawahan Juwiring Klaten. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 8, Issue 1). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jpd.v8i1.41070>
- Saragih, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Melalui Pendekatan Belajar Saintific Pada Mata Pelajaran Prakarya. In *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)* (Vol. 2, Issue 1, pp. 7–11). Universitas Pakuan. <https://doi.org/10.33751/jssah.v2i1.5053>
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 5, Issue 5, pp. 3559–3565). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.604>
- Sumaryana, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Prakarsa Paedagogia* (Vol. 5, Issue 1). Universitas Muria Kudus. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.8667>
- Sunarti, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar PKn pada materi menjaga keutuhan nkri melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning pada siswa kelas v sekolah dasar. In *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Vol. 6, Issue 3, p. 92). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i3.47018>
- Susanti, P. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Rewadr Bintang Pada Siswa Kelas II Sd Negeri 70 Palembang. In *SCHOLASTICA JOURNAL JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)* (Vol. 2, Issue 2). Universitas PGRI Palembang.

<https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7565>

- Suwartini. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning dengan Powerpoint di Sekolah Dasar. In *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* (Vol. 1, Issue 1, pp. 65–72). Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.203>
- Wulandari, S., Said, R., & Yusnan, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Pembelajaran Time Token Arends Tema 8 pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mutaharah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-9.