

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MODEL *GALLERY WALK* BERBANTUAN *HANDS ON ACTIVITY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK**

**SKRIPSI**

Oleh:  
**PUTRI NUR JANNAH**  
NIM. D74216070



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UIN SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Nur Jannah  
NIM : D74216070  
Jurusan : Pendidikan Matematika dan IPA  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Gresik, 14 Januari 2021  
Yang membuat pernyataan



Putri Nur Jannah  
NIM.D74216070

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Putri Nur Jannah

Nim : D74216070

Judul :PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL  
*GALLERY WALK* BERBANTUAN *HANDS ON ACTIVITY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK.

Surabaya, 07 Januari 2021

Pembimbing I,



Dr. Suparto, M.Pd.I  
NIP. 196904021995031002

Pembimbing II,



Dr. Siti Lailiyah, M.Si  
NIP. 198409282009122007

# PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

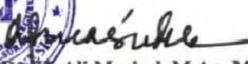
Skripsi oleh Putri Nur Jannah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Skripsi

Surabaya, 19 Januari 2021

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

  
Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I  
NIP.196301231993031002

Tim Penguji

Penguji I



Yuni Arrifadah, M.Pd  
NIP.197306052007012048

Penguji II



Dr. Sutini, M.Si  
NIP. 197701032009122001

Penguji III



Dr. Suparto, M.Pd.I  
NIP.196904021995031002

Penguji IV



Dr. Siti Lailiyah, M.Si  
NIP. 198409282009122007

# LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Nur Jannah  
NIM : D7216070  
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Matematika  
E-mail address : Putriurjannah0@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :  
Pembangunan Pembelajaran Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hands On Activity* Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 April 2021

Penulis

(Putri nur Jannah)

# **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MODEL *GALLERY WALK* BERBANTUAN *HANDS ON ACTIVITY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK**

Oleh : Putri Nur Jannah

## **ABSTRAK**

Minat belajar matematika memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pencapaian keberhasilan belajar peserta didik. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat. Pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang tidak berminat dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan inovasi baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggabungkan antara model dan metode pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan proses pengembangan, serta mengukur kevalidan dan kepraktisan dari perangkat pembelajaran matematika model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

Pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga fase, fase penelitian pendahuluan, fase pembuatan prototipe, dan fase penilaian. Perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah RPP dan LKPD pada materi bangun ruang sisi datar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik catatan lapangan, kevalidan dan kepraktisan data teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik catatan lapangan yang digunakan untuk memperoleh data proses pengembangan perangkat pembelajaran, dan teknik validasi ahli yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran.

Hasil penelitian di MTs Negeri 4 Mojokerto diperoleh data proses pengembangan perangkat pembelajaran bahwa guru masih menggunakan pembelajaran metode ceramah yang berpusat pada guru dengan kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Untuk proses mendesain prototipe 1 dilakukan selama 1 bulan yang menghasilkan RPP dan LKPD yang memuat model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*. Kemudian, perangkat pembelajaran dikatakan valid dengan nilai rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,3 dan LKPD sebesar 3,6. Perangkat pembelajaran praktis dengan rata-rata dinilai B oleh kelima validator sehingga perangkat dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan praktis.

**Kata Kunci :** Pengembangan, *Gallery Walk*, *Hands On Activity*, Minat Belajar Matematika

## DAFTAR ISI

Halaman

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL DALAM .....  | ii   |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....   | iii  |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....  | iv   |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....  | v    |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....  | vi   |
| MOTTO .....  | vii  |
| ABSTRAK.....   | viii |
| DAFTAR ISI.....  | ix   |
| DAFTAR TABEL.....  | xii  |
| BAB I.....   | 1    |
| PENDAHULUAN .....  | 1    |
| A. Latar Belakang .....  | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....  | 6    |
| C. Tujuan Penelitian .....   | 6    |
| D. Manfaat Penelitian .....  | 7    |
| E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....   | 7    |
| F. Batasan Penelitian .....  | 8    |
| G. Definisi Operasional.....   | 8    |
| BAB II .....   | 9    |
| KAJIAN PUSTAKA.....  | 9    |
| A. Pembelajaran Model <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i> .....  | 9    |
| 1. Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> .....  | 9    |
| 2. <i>Hands On Activity</i> .....  | 19   |
| B. Minat Belajar.....  | 29   |
| 1. Pengertian Minat Belajar.....   | 29   |
| 2. Indikator Minat Belajar .....   | 30   |
| C. Hubungan Pembelajaran Matematika Model <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i> dengan Minat Belajar Peserta Didik ..... | 32   |
| D. Kelayakan Perangkat Pembelajaran. ....  | 35   |

|   |    |
|---|----|
| 1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....   | 36 |
| 2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....   | 41 |
| 3. Model Pengembangan Plomp.....  | 41 |
| BAB III .....   | 42 |
| METODE PENELITIAN.....  | 42 |
| A. Jenis Penelitian.....  | 42 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....  | 42 |
| C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....  | 42 |
| 1. Fase Penelitian Pendahuluan ( <i>Preliminary Research</i> ) .....  | 42 |
| 2. Fase Pembuatan <i>Prototype</i> ( <i>Prototyping Phase</i> ).....  | 44 |
| 3. Fase Penilaian ( <i>Assessment Phase</i> ) .....   | 44 |
| D. Jenis Data .....   | 44 |
| 1. Data Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ).....   | 45 |
| 2. Data Hasil Validasi Ahli Terhadap Perangkat Pembelajaran .....   | 45 |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....  | 45 |
| 1. Teknik Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ) .....  | 45 |
| 2. Teknik Validasi Ahli .....   | 45 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data .....   | 46 |
| 1. Lembar Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ) .....  | 46 |
| 2. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran.....  | 46 |
| G. Teknik Analisis Data.....  | 47 |
| 1. Analisis Data Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ).....  | 47 |
| 2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....   | 47 |
| 3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran.....  | 51 |
| BAB IV .....  | 52 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....   | 52 |
| A. Hasil Penelitian .....   | 52 |
| 1. Data Proses Pengembangan Pembelajaran Model <i>Gallery Walk</i> Berbantuan <i>Hands On Activity</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik. . | 52 |
| 2. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran Model <i>Gallery Walk</i> Berbantuan <i>Hands On Activity</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik. . | 55 |

|                |   |    |
|----------------|---|----|
| B.             | Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Model <i>Gallery Walk</i> Berbantuan <i>Hands On Activity</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik. .            | 59 |
| C.             | Analisis Data .....   | 61 |
| 1.             | Data Proses Pengembangan Pembelajaran Model <i>Gallery Walk</i> Berbantuan <i>Hands On Activity</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik. .              | 61 |
| 2.             | Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran Model <i>Gallery Walk</i> Berbantuan <i>Hands On Activity</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik ..              | 68 |
| 3.             | Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Model <i>Gallery Walk</i> Berbantuan <i>Hands On Activity</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik..... | 74 |
| D.             | Revisi Produk.....  | 75 |
| E.             | Kajian produk akhir.....  | 77 |
| BAB V          | .....   | 82 |
| PENUTUP        | .....   | 82 |
| A.             | Simpulan .....  | 82 |
| B.             | Saran .....   | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA | .....   | 84 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif .....  | 14 |
| Tabel 2.2 Langkah-langkah model <i>Gallery Walk (GW)</i> .....   | 21 |
| Tabel 2.3 Langkah-langkah model <i>Hands On Activity (HOA)</i> .....                                       | 28 |
| Tabel 2.4 Langkah model <i>GW</i> berbantuan <i>HOA</i> .....  | 30 |
| Tabel 2.5 Indikator minat belajar dan instrumen .....  | 38 |
| Tabel 2.6 Hubungan model <i>GW</i> berbantuan <i>HOA</i> untuk meningkatkan minat belajar matematika ..... | 40 |
| Tabel 3.1 Penyajian data catatan lapangan .....  | 55 |
| Tabel 3.2 Pengolahan data kevalidan RPP .....  | 56 |
| Tabel 3.3 Kriteria kategori kevalidan RPP .....  | 57 |
| Tabel 3.4 Pengolahan data kevalidan LKPD .....   | 58 |
| Tabel 3.5 Kriteria kategori kevalidan LKPD .....   | 59 |
| Tabel 4.1 Rincian waktu dan kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran .....                             | 60 |
| Tabel 4.2 Data hasil validasi RPP .....  | 63 |
| Tabel 4.3 Data hasil validasi LKPD .....   | 64 |
| Tabel 4.4 Hasil kepraktisan perangkat pembelajaran oleh validator .....                                    | 66 |
| Tabel 4.5 Kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang digunakan .....             | 68 |
| Tabel 4.6 Bagian RPP yang dikembangkan .....   | 69 |
| Tabel 4.7 Bagian LKPD yang dikembangkan .....  | 70 |
| Tabel 4.8 Daftar nama validator .....  | 72 |
| Tabel 4.9 Analisis data kevalidan RPP .....  | 73 |
| Tabel 4.10 Analisis data kevalidan LKPD .....  | 76 |
| Tabel 4.11 Revisi RPP .....  | 79 |
| Tabel 4.12 Revisi LKPD .....   | 80 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir.<sup>1</sup> Matematika memiliki peranan yang sangat penting dan wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Mengingat pentingnya matematika dalam ilmu pengetahuan serta kehidupan pada umumnya, maka matematika perlu dipahami oleh semua lapisan masyarakat terutama peserta didik sekolah formal. Matematika sebagai disiplin ilmu memiliki nilai-nilai yang dapat berguna dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan bersikap. Matematika juga memiliki peranan penting dalam pendidikan di masyarakat, baik sebagai objek langsung (fakta, konsep dan prinsip dan operasi) maupun tak langsung (berpikir kritis, logis tekun dan lain-lain).

Aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Dalam pembelajaran berlangsung terkadang peserta didik dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, dan terkadang merasa kesulitan dalam memahami yang telah dipelajari. Dalam hal semangat terkadang semangatnya tinggi, tetapi terkadang juga sulit untuk berkonsentrasi. Fenomena kesulitan belajar biasanya tampak jelas dari menurunnya prestasi belajar peserta didik. Namun kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya perilaku kurang baik dari peserta didik ketika pembelajaran di kelas berlangsung seperti kesukaan berteriak-teriak di dalam kelas, mengusik teman, berkelahi, sering bolos, dan sering keluar dari sekolah.<sup>2</sup> Perilaku yang kurang baik dapat mengganggu dalam keberlangsungan belajar mengajar.

Tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar.<sup>3</sup> Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak

---

<sup>1</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2005),hal.35.

<sup>2</sup> Amilda dan Astuti, *Kesulitan Belajar: Alternatif Sistem Pelayanan dan Penanganan*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha,2012),hal.5.

<sup>3</sup> Ahmad Ahmadi, dan widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), hal.83.

sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus peserta didik banyak menimbulkan problema pada dirinya. Karena itu pelajaran pun tidak pernah terjadi proses dalam otak, akibatnya timbul kesulitan. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan atau tidaknya dalam pelajaran itu.

Di dalam proses belajar, minat memiliki pengaruh yang besar dalam pencapaian keberhasilan belajar peserta didik. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar peserta didik.<sup>4</sup> Guru tidak perlu berteriak dan membentak-bentak untuk meminta peserta didik memperhatikan pembicaraannya. Apabila peserta didik tertarik dan berminat dengan cara dan penampilan diri mengajar, maka dengan sendirinya mereka akan memperhatikan guru. Mereka gaduh atau tidak tenang sewaktu guru menjelaskan dan mengajar materi pelajaran, itu berarti peserta didik kurang atau bahkan tidak berminat dengan pelajaran yang disajikan guru yang bersangkutan.

Pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak berminat dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan pernyataan di atas, berdasarkan hasil Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) serta diskusi dengan guru mata pelajaran matematika, diketahui bahwa banyak peserta didik yang kurang berminat dalam pembelajaran matematika di MTsN 4 Mojokerto tersebut, seperti yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung peserta didik gaduh, berbicara dengan teman, dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Selain itu berdasarkan angket minat belajar matematika yang diberikan pada peserta didik kelas VII-C SMP Negeri 12 Yogyakarta bahwa masih banyak peserta didik yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran, masih ada beberapa peserta didik yang berbicara dengan temannya dan sering keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung dan masih ada beberapa peserta didik yang tidak menyampaikan ide ketika guru bertanya tentang pembelajaran matematika. Adapun data hasil angket minat pra penelitian yang diberikan kepada peserta didik kelas tersebut, yaitu dari 34 peserta didik hanya terdapat 1 (3%) peserta didik yang memiliki minat belajar matematika dalam kategori sangat tinggi, 6 (18%) peserta didik dalam kategori tinggi, 23 (68%) peserta didik

---

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamrah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta.2011),hal. 187.

dalam kategori sedang, dan 4 (12%) peserta didik dalam kategori rendah.<sup>5</sup>

Berdasarkan penelitian hasil angket minat belajar matematika yang telah dilakukan di SMPN 2 Nunggulan, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru, sementara peserta didik cenderung pasif. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah peserta didik mencatat pada buku catatan. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas terlihat masih ada beberapa peserta didik malas mengikuti kegiatan pembelajaran dan sering kali banyak kegaduhan di kelas. Sehingga minat belajar peserta didik kelas VIII-C di SMPN 2 Nunggulan masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket minat belajar peserta didik saat melakukan observasi. Hasil yang diperoleh yaitu 56,20 dalam kategori sedang dan 37,50 dalam kategori rendah. Rata-rata minat belajar peserta didik di kelas tersebut adalah 49,93 termasuk dalam kategori kurang. Minat belajar yang kurang ini terjadi pada saat pembelajaran matematika berlangsung, peserta didik cenderung tidak ingin mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dengan serius.<sup>6</sup> Berdasarkan penelitian yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya peserta didik yang memiliki minat belajar matematika pada kategori sedang dan rendah, dalam pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang tidak mengikuti pelajaran dengan baik sehingga menunjukkan masih ada hal yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

Dengan demikian langkah pertama yang harus dipikirkan guru dengan keras adalah menemukan kiat menumbuhkan minat peserta didik atas pelajaran yang disampaikannya.<sup>7</sup> Dengan menggunakan model, metode, strategi dan pendekatan pengajaran yang tepat, dapat meningkatkan minat belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

---

<sup>5</sup> Tri Rahmah Silviani, Jailani Jailani, Evvy Lusyana, Aida Rukmana, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation*, Jurnal Kreano. Vol 2. edisi 8, (Universitas Negeri Yogyakarta.2017), hal.151.

<sup>6</sup> Melinda Nur Hasanah, *Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika dengan pendekatan CTL SMPN 2 Nanggulan Kulon Progo*, (Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta, 2016), hal 2.

<sup>7</sup> Harto, *Active Learning dalam Pembelajaran Agama Islam; Rekonstruksi metode Pembelajaran PAI di Sekolah dan Madrasah*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha.2012), hal.103.

Model, metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran memiliki banyak tipe diantaranya adalah *Gallery Walk*, *STAD*, *Mind Mapping*, *TGT*, *Hands on Activity*, *Team Quize*, *Student team Heroic Leadership*, *jigsaw* dan masih banyak lagi. Kelebihan model pembelajaran *Gallery Walk* dengan *Hands on Activity* dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya peserta didik tidak hanya akan duduk di kursinya saja melainkan akan beraktivitas di seluruh sudut kelas mereka untuk mencari tahu pengetahuan yang lainnya.<sup>8</sup> Selain itu peserta didik tidak hanya berfokus dengan mencari informasi di buku ataupun majalah tapi juga melakukan kegiatan tangan seperti melipat menempel ataupun menggunting untuk dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*.

*Gallery Walk* merupakan model pembelajaran kelompok yang masing masing anggota mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lainnya.<sup>9</sup> Model pembelajaran *Gallery Walk* menuntut peserta didik untuk bekerja secara kolaboratif, berdiskusi, saling mengoreksi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang dipelajari dengan mengunjungi setiap stan diskusi dan berpresentasi, sehingga peserta didik akan dilibatkan aktif dalam aktivitas-aktivitas belajar di kelas.<sup>10</sup> Sehingga dalam pembelajaran membuat peserta didik tidak akan merasakan jenuh dalam pembelajaran.

*Hands On Activity* adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis

---

<sup>8</sup> Deby Novianti, *Pengaruh metode Gallery Walk terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang*, Skripsi, (Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017)

<sup>9</sup> Fitri dengo, *Penerapan Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa*, Jurnal Managemen Pendidikan Islam Vol 6, No 1 (Gorontalo: MTsN 2 Gorontalo, 2018), hal 40-52.

<sup>10</sup> Nuraeni, *Implementasi Metode Gallery Walk untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III*, Skripsi, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hal. 4.

serta membuat kesimpulan sendiri.<sup>11</sup> Peserta didik diberi kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas sehingga peserta didik melakukan sendiri dengan tanpa beban dan merasa menyenangkan.<sup>12</sup> Melalui *Hands On Activity* ini akan mendapatkan pengetahuan yang telah dipelajari secara langsung melalui pengalaman sendiri sehingga kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dapat tercapai dengan baik dan maksimal, sehingga peserta didik merasa pembelajaran lebih bermakna.

Dengan *Hands On Activity* peserta didik mendapatkan pengalaman dan penghayatan terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran. Selain untuk membuktikan fakta dan konsep, *Hands On Activity* juga mendorong rasa ingin tahu peserta didik secara lebih mendalam sehingga cenderung untuk membangkitkan peserta didik mengadakan penelitian untuk mendapatkan pengamatan dan pengalaman dalam proses ilmiah.<sup>13</sup> Melalui *Hands On Activity* peserta didik juga memperoleh manfaat diantaranya adalah menambah minat belajar, motivasi, menguatkan ingatan, dapat mengatasi masalah kesulitan belajar, dan mendapat umpan balik dari peserta didik serta menghubungkan yang konkrit dan yang abstrak.

Terdapat penelitian sebelumnya yang sejenis, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Nuraini yaitu menggunakan model *Gallery Walk*. Nuraini meneliti tentang penerapan metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono Sidoarjo.<sup>14</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Irsyad bertujuan untuk meningkatkan minat belajar. Dalam penelitian yang

---

<sup>11</sup> Kartono, *Hands On Activity pada Pembelajaran Geometri Sekolah sebagai Assesmen Kinerja Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan matematika Vol 3 No. 2, (Semarang: Universitas Negeri Semarang 2010), hal 23.

<sup>12</sup> Ibid

<sup>13</sup> Sondang Manurung, *Hands-on and Minds-on activity dalam pembelajaran Pengantar Fisika*, Seminar dan Workshop Nasional Fisika, (Bandung, 2010).

<sup>14</sup> Nidia Dwi Nuraini, *Penerapan metode Gallery Walk dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik mata pelajaran fikh di MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono Sidoarjo*, Skripsi, (Surabaya:Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019)

berbeda yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMAN Kesamben Jombang.<sup>15</sup> Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rahma dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu *Hands On Activity*. Penelitian yang dilakukan Rahma berjudul pengembangan perangkat pembelajaran materi geometri dengan *Hands On Activity* di SMP Negeri 1 Gresik.<sup>16</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, belum terdapat penelitian yang menggabungkan antara model *Gallery Walk* dengan *Hands On Activity* sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Pembelajaran Model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik ?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik ?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

---

<sup>15</sup> Moh Irsyad, *Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMAN Kesamben Jombang*, Skripsi (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2016)

<sup>16</sup> Dyah Arifalur Rahma, *Pengembangan perangkat pembelajaran materi geometri dengan Hands On Activity di SMP Negeri 1 Gresik*, Skripsi (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2015)

2. Mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.
3. Mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Apabila berdasarkan penelitian yang dilakukan ini ternyata dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru  
Sebagai masukan serta menambah wawasan tentang model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* yang penerapannya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran.
2. Bagi peserta didik  
Pembelajaran matematika melalui pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman yang bermanfaat untuk membangkitkan minat belajar dan pengembangan pengetahuannya.
3. Bagi sekolah  
Memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Bagi peneliti  
Menambah pengalaman dan wawasan tentang model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis *Hands On Activity* mengenai pengembangan pembelajaran matematika yang inovatif.

#### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan sintaks pada pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* yang valid dan praktis.
2. Lembar Kerja peserta didik  
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun dan dikembangkan berdasarkan model *Gallery Walk*, materi bangun ruang sisi datar, dan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

## F. Batasan Penelitian

Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dari segi waktu, biaya, kemampuan dan hal-hal lainnya serta untuk menghindari luasnya masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi penelitian ini dengan pokok bahasan adalah bangun ruang sisi datar berupa kubus, balok, prisma, dan limas.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan dalam penafsiran pada penelitian ini, maka perlu didefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan RPP dan LKPD berdasarkan teori pengembangan PLOMP.
2. *Gallery Walk* adalah model pembelajaran menuntut peserta didik 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.
3. *Hands On Activity* adalah suatu aktivitas dalam proses pembelajaran yang berlatar belakang kegiatan tangan seperti memotong, melipat, dan menyusun benda.
4. *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* adalah model pembelajaran kelompok yang dilakukan untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema yang kemudian di pajang di depan kelas dengan melibatkan setiap kelompok dengan melakukan aktivitas berlatar belakang kegiatan tangan seperti memotong, melipat menempel, dan kemudian mempresentasikannya.
5. Minat belajar matematika adalah suatu keinginan untuk memusatkan perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan rasa senang peserta didik pada materi pembelajaran matematika dari guru.
6. Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata total hasil penilaian oleh para validator berada pada kategori "valid" atau "sangat valid".
7. Perangkat dikatakan praktis apabila validator menyatakan bahwa perangkat layak dan mudah digunakan di lapangan bagi guru dan peserta didik.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pembelajaran Model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*

#### 1. Model Pembelajaran *Gallery Walk*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.<sup>17</sup> Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.<sup>18</sup> Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Menurut Sanjaya, mendefinisikan model pembelajaran sebagai proses pembelajaran yang dapat dilakukan peserta didik untuk mempelajari suatu pembelajaran yang didalamnya mencakup tujuan yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan termasuk metode, teknik dan media yang dapat dimanfaatkan serta teknik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan pencapaian tujuan.<sup>19</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu

---

<sup>17</sup> Hatimah, *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model*. Jakarta : Yayasan Kampusiana, 2010. Hal 41.

<sup>18</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strtegi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal. 51.

<sup>19</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pebelajaran*, (Jakarta:Kencana, Prenada media group,2008), hal.64.

perencanaan pembelajaran di kelas yang menggambarkan sebuah langkah-langkah dalam mengorganisasikan pengalaman belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok atau tim kecil, antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademis, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.<sup>20</sup> Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai interaksi antar peserta didik secara aktif ketika berkelompok agar terjadinya pertukaran ide dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.<sup>21</sup> Sedangkan menurut Widyantini, menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok.<sup>22</sup> Peserta didik yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan jika memungkinkan anggota kelompok bersal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender, yang mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama peserta didik dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah.<sup>23</sup> Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat diasumsikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan peserta didik belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademis, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda

---

<sup>20</sup> Ibid, hal.194.

<sup>21</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal 30.

<sup>22</sup> Widyantini, *Model pembelajaran matematika dengan pendekatan koopertif*, (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan matematika, 2006), hal. 3.

<sup>23</sup> Muslimin Ibrahim dkk, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: UNESA University Press, 2005), hal 2.

untuk mempelajari suatu materi, menekankan kerjasama dan tanggung jawab bersama serta saling ketergantungan pada struktur tugas, tujuan dan penghargaan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif dijabarkan pada Tabel 2.1 berikut.<sup>24</sup>

**Tabel 2.1**  
**Langkah - langkah Pembelajaran Kooperatif**

| No. | Langkah Kooperatif  | Aktivitas Guru   |
|-----|---|--|
| 1.  | <b>Langkah 1</b><br>Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut, serta memberikan motivasi pada peserta didik.    |
| 2.  | <b>Langkah 2</b><br>Menyajikan sebuah informasi   | Guru menyajikan sebuah informasi kepada peserta didik dengan jalan mendemonstrasikan, melalui bahan bacaan, atau yang lainnya.       |
| 3.  | <b>Langkah 3</b><br>Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar             | Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana membentuk kelompok belajar   |
| 4.  | <b>Langkah 4</b><br>Membimbing kelompok belajar   | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas kelompok atau individu                                  |
| 5.  | <b>Langkah 5</b><br>Evaluasi  | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari, atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. |
| 6.  | <b>Langkah 6</b><br>Memberikan sebuah penghargaan   | Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar kelompok atau individu.   |

<sup>24</sup> Widyantini, *Model pembelajaran matematika dengan pendekatan koopertif*, (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan matematika, 2006), hal. 4.

c. Pengertian Model *Gallery Walk*<sup>25</sup>

*Gallery Walk* terdiri dari dua kata yaitu *Gallery* dan *Walk*. *Gallery* adalah pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Sedangkan *Walk* artinya berjalan, melangkah. Menurut Silberman, *Gallery Walk* atau galeri belajar adalah suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang peserta didik pelajari selama ini.<sup>26</sup> Berdasarkan uraian tersebut, *Gallery Walk* merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu mengakibatkan daya emosional peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung.

Metode *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran yang dapat memaksa peserta didik 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. Penggalangan hasil kerja dilakukan pada saat peserta didik telah mengerjakan tugasnya. Setelah semua kelompok melaksanakan tugasnya, guru memberi kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman peserta didik.<sup>27</sup>

Menurut Nuraeni, model *Gallery Walk* menekankan pada aspek kerja sama untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kelompoknya.<sup>28</sup> Dalam pembelajaran tersebut memberikan

---

<sup>25</sup> Rendika Vhalery, *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk dengan Tipe Learning together pada Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMA Tri Dharma Palembang*, E-Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, ( Jakarta : Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, 2019 ) Vol. 9, No. 1, hal 5.

<sup>26</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar peserta didik Aktif.*, hal. 274.

<sup>27</sup> Ghufroon, *Implementasi Metode Gallery Walk dan Small Group Discussion Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII E Di SMP Negeri 1 Banyuwangi Probolinggo*, Skripsi, (Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2011),hal.12

<sup>28</sup> Nindia Dwi Nuraini, *Penerapan metode Gallery Walk dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik mata pelajaran fikih di MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono Sidoarjo*, Skripsi, ( Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2019)

kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi antar satu peserta didik dengan peserta didik lainnya dan peserta didik dengan guru pada proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

*Gallery Walk* mendorong peserta didik untuk belajar dari setiap kelompok kecil yang membahas suatu permasalahan. Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya pada selembar kertas dan diletakkan atau ditempelkan pada meja atau dinding. Setiap kelompok menugaskan salah seorang anggota kelompok untuk tinggal (penjaga), kemudian anggota kelompok menyebar mempelajari pekerjaan kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang tinggal (penjaga). Setelah itu, anggota kelompok bergabung kembali untuk berdiskusi dan menambah informasi dalam kelompok mereka.<sup>29</sup> Aktivitas ini dapat dilakukan dengan membahas kasus yang berbeda untuk masing-masing kelompok. Dalam pembelajaran model *gallery walk* terjadi dua kali diskusi agar materi pembelajaran dapat lebih dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Gallery Walk* merupakan model pembelajaran menuntut peserta didik untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar atau skema sesuai hal-hal apa diperoleh pada saat diskusi di setiap kelompok untuk dipajang dan mempresentasikan di depan kelas.

d. Langkah-langkah Model *Gallery Walk*

Model *Gallery Walk* merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang dipelajari peserta didik selama ini, Menurut Salim, langkah-langkah penerapan metode *Gallery Walk* adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

- 1) Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- 2) Bagikan tugas yang akan dikerjakan.
- 3) Berdasarkan tugas yang telah diberikan tersebut, buatlah resume atau catatan penting.

<sup>29</sup> Sani, R.A, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 181.

<sup>30</sup> Haidir, salim, *Strategi Pembelajaran (suatu pendekatan dimana meningkatkan belajar peserta didik secara transformatif*, ( E-book, 2012), hal. 146.

- 4) Hasil resume yang diperoleh dituliskan ke dalam kertas plano.
- 5) Masing-masing anggota kelompok berkunjung ke anggota kelompok yang lain.
- 6) Klarifikasi dari guru.

Menurut Andestia, Wakidi, dan M. Basri, langkah-langkah penerapan model *Gallery Walk* adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

- 1) Memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran peserta didik kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Gallery Walk*.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- 3) Guru menjelaskan kembali tentang prosedur model *Gallery Walk*
- 4) Membentuk kelompok.
- 5) Menetapkan stan diskusi dan mulai berkomentar.
- 6) Guru mengatakan “Berputar!”, tiap kelompok kemudian bergerak searah jarum jam dari stan diskusi mereka ke stan diskusi kelompok lain.
- 7) Presentasi. Setelah mengunjungi setiap stan diskusi, peserta didik kembali ke stan diskusi awal mereka, kemudian merangkum semua komentar dan menjawab pertanyaan yang diterima dalam waktu 5-10 menit. Perwakilan kelompok lalu mempresentasikan hasil diskusi.
- 8) Klarifikasi dan penarikan kesimpulan dibantu guru.

Menurut Vhalery, langkah-langkah penerapan model *Gallery Walk* adalah sebagai berikut:<sup>32</sup>

- 1) Membuat dan mengumpulkan pertanyaan, pada tahap ini guru membuat pertanyaan sesuai materi pelajaran yang

<sup>31</sup> Andesta, Wakidi, dan M. Basri, *Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk (GW) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*, E- Jurnal PESAGI Vol 5 No 6, (Bandar Lampung: Universitas Negeri Bandar Lampung 2017). Hal 32

<sup>32</sup> Rendika Vhalery, *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk dengan Tipe Learning together pada Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMA Tri Dharma Palembang*, E-Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, ( Jakarta : Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, 2019 ) Vol. 9, No. 1, hal 5

dapat diperdebatkan. Pertanyaan ditempelkan di dinding ruang belajar, bagan flip yang berdiri sendiri, meja, dan papan tulis

- 2) Membuat kelompok, guru membuat lima kelompok dan kelompok menentukan tugas masing-masing. Setiap kelompok wajib memiliki spidol berwarna untuk menulis komentar pada setiap pertanyaan yang ada
- 3) Menentukan posisi galeri kelompok dan komentar, pada tahap ini setiap kelompok sudah berada di posisi masing-masing, beberapa anggota kelompok keliling untuk memberikan komentar pada statement atau pertanyaan dari kelompok lain;
- 4) Rotasi, pada tahap ini setiap kelompok melakukan perpindahan posisi searah jarum jam;
- 5) Mulai presentasi, pada tahap ini setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan komentar yang telah dilakukan

Adanya variasi langkah-langkah metode *Gallery Walk* yang dikemukakan diatas, bukanlah bersifat mutlak melainkan bisa diberikan variasi sesuai dengan tujuan belajar yang akan dilaksanakan, variasi langkah-langkah model *Gallery Walk* yang nantinya akan diterapkan dalam penelitian ini, dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran peserta didik kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Gallery Walk*.
- 2) Guru menjelaskan tentang prosedur model *Gallery Walk*
- 3) Bagilah peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik.
- 4) Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya pada kertas karton dan ditempelkan pada dinding.
- 5) Salah seorang anggota kelompok menjadi penjaga dan anggota kelompok yang lain menyebar mempelajari pekerjaan kelompok lain.

- 6) Anggota kelompok bergabung kembali untuk berdiskusi dan menambah informasi yang telah di dapatkan.
- 7) Mempresentasikan singkat hasil diskusi ke depan kelas
- 8) Guru memberi penguatan dan reward

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Gallery Walk* dijabarkan pada Tabel 2.2 berikut.

**Tabel 2.2**  
**Langkah- Langkah Model *Gallery Walk* (GW)**

| No. | Langkah <i>Gallery Walk</i>  | Aktivitas Guru   |
|-----|--|--|
| 1.  | <b>Langkah 1</b><br>Memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian mempersiapkan pembelajaran | Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi, memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian mempersiapkan pembelajaran                                    |
| 2.  | <b>Langkah 2</b><br>menjelaskan tentang prosedur model <i>Gallery Walk</i>   | Guru menjelaskan tentang prosedur model <i>Gallery Walk</i>  |
| 3.  | <b>Langkah 3</b><br>Bagilah peserta didik menjadi kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota   | Membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik.  |
| 4.  | <b>Langkah 4</b><br>Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya pada kertas karton dan ditempelkan pada dinding.  | Meminta setiap kelompok untuk membuat galeri, gambar-gambar yang telah dipilih nantinya harus ditempelkan di karton bersama dengan tulisan mereka mengenai hasil diskusi yang kemudian ditempelkan ke dinding. |

|    |   |  |
|----|---|--|
| 5. | <b>Langkah 5</b><br>Salah seorang anggota kelompok menjadi penjaga dan anggota kelompok yang lain menyebar mempelajari pekerjaan kelompok lain. | Menginstruksikan para anggota kelompok yang mendapat nomor urut 1 untuk mulai melihat galeri kelompok 1 dan anggota kelompok 1 yang mendapat nomor urut 1 pula yang harus menjelaskan kepada peserta didik yang lain, dan begitulah seterusnya sampai dengan nomor urut 6. |
| 6. | <b>Langkah 6</b><br>Anggota kelompok bergabung kembali untuk berdiskusi dan menambah informasi yang telah di dapatkan.                          | Meminta semua anggota kembali ke kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi kembali.   |
| 7. | <b>Langkah 7</b><br>Mempresentasikan singkat hasil diskusi ke depan kelas   | Mengintruksikan beberapa kelompok untuk mempresentasikan singkat hasil diskusinya ke depan kelas   |
| 8. | <b>Langkah 8</b><br>Pemberian penguatan dan reward  | Guru memberi penguatan dan reward  |

e. Kelebihan dan Kekurangan

Dalam memilih sebuah model pembelajaran yang akan digunakan selain harus menyesuaikan dengan materi ajar namun juga harus memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan model *Gallery Walk* diantaranya:<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), hal. 249.

- 1) Peserta didik terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar.
- 2) Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran.
- 3) Membiasakan peserta didik bersikap saling menghargai dan mengapresiasi hasil belajar peserta didik yang lain.
- 4) Mengaktifkan fisik dan mental peserta didik selama proses belajar.
- 5) Membiasakan peserta didik memberi dan menerima kritik.
- 6) peserta didik tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri untuk menemukan informasi dari berbagai sumber dan juga belajar dari peserta didik yang lainnya.
- 7) Menangani berbagai keterampilan kognitif meliputi analisis, evaluasi dan sintesis.

Selain kelebihan model *Gallery Walk* memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan dari model *Gallery Walk* yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Apabila anggota kelompok terlalu banyak, beberapa peserta didik akan menggantungkan pekerjaannya kepada peserta didik yang lain.
- 2) Pengaturan kelas yang lebih rumit.
- 3) Untuk penciptakan kesadaran dalam bekerjasama secara berkelompok membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 4) Dalam proses pembelajaran guru lebih ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kelompok.
- 5) Jika tanpa pengawasan yang efektif dilakukan oleh guru, maka bisa terjadi sesuatu yang hendak dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh peserta didik.

Dalam mengantisipasi kekurangan dari model *Gallery Walk* di atas, peneliti akan melakukan sebuah upaya agar meminimalisir kekurangan tersebut agar tidak terjadi, antara lain :

- 1) Membagi kelompok dengan anggota 4-5 peserta didik.
- 2) Sebelum memulai pelajaran peserta didik di minta untuk mengatur ruang kelas agar lebih nyaman dalam pembelajaran berlangsung.

---

<sup>34</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), hal. 250.

- 3) Memberi batas waktu dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- 4) Sebisa mungkin guru mengelilingi setiap kelompok dan penilaian dilakukan ketika selesai pembelajaran berlangsung.

## 2. *Hands On Activity*

*Hands On Activity* adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis, serta membuat kesimpulan sendiri.<sup>35</sup> Peserta didik diberi kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas sehingga peserta didik melakukan sendiri dengan tanpa beban, menyenangkan dan dengan motivasi yang tinggi.

Pembelajaran yang menerapkan *Hands On Activity* merupakan suatu pembelajaran yang berlatar belakang kegiatan tangan dimana peserta didik terlibat aktif dalam menemukan, mengumpulkan data, dan membuat kesimpulan.<sup>36</sup> Sehubungan pendapat di atas Riyanti mengemukakan bahwa aktivitas *Hands On Activity* berupa kegiatan nyata antara lain meliputi mengidentifikasi, menggantung, memasangkan atau menyusun benda, melipat sehingga terbentuk suatu pola atau keteraturan yang merupakan sifat, rumus atau teorema.<sup>37</sup>

Kegiatan pembelajaran berbasis *Hands On Activity* mengajak peserta didik melakukan eksperimen untuk menemukan dan membangun pengetahuan sendiri kemudian peserta didik berkreativitas untuk merancang suatu hal atau alat berdasarkan pengetahuan yang diperoleh. Ketika proses pembelajaran berbasis *Hands On Activity* peserta didik lebih banyak dihadapkan kepada

---

<sup>35</sup> Kartono, *Hands On Activity pada Pembelajaran Geometri Sekolah sebagai Asesmen Kinerja Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan matematika Vol 3 No. 2. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2010). hal.23.

<sup>36</sup> Eni Jubaidah, *Pengaruh pembelajaran kontekstual berbantuan Hands On Activity terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik ditinjau dari kemandirian belajar Peserta Didik*, Skripsi ( Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan. 2017) hal 68.

<sup>37</sup> Riyanti, *Pembelajaran Biologi dengan Group Investigation Melalui Hands On Activities dan E-Learning Ditinjau Dari Kreativitas dan Gaya Belajar Peserta Didik*. (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2009), hal 22.

tindakan melakukan percobaan daripada membaca buku teks.<sup>38</sup> Oleh karena itu peserta didik dapat asyik melakukan sesuatu sehingga pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar menjadi menarik dan menyenangkan.

*Hands On Activity* ini merupakan kegiatan pengalaman belajar dalam rangka menemukan konsep atau prinsip matematika melalui kegiatan eksplorasi, menyelidiki, dan menyimpulkan yang melibatkan aktifitas fisik, mental dan emosional.<sup>39</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menggali artinya kegiatan atau penyelidikan atau suatu untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru dialami. Menyelidiki disini maksudnya adalah peserta didik dituntut untuk lebih aktif mengembangkan sikap dan pengetahuannya tentang matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar sesuai dengan kemampuan masing-masing sehingga akibatnya memberikan hasil belajar yang lebih bermakna pada peserta didik. Sedangkan menyimpulkan disini maksudnya peserta didik menarik kesimpulan, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi.<sup>40</sup>

*Hands on activity* yang dilakukan dapat membuat peserta didik memperoleh manfaat antara lain: menambah minat, motivasi, menguatkan ingatan, dapat mengatasi masalah kesulitan belajar, menghindarkan salah paham, mendapatkan umpan balik dari peserta didik serta menghubungkan dengan benda yang konkrit dan abstrak.<sup>41</sup> Dengan adanya benda konkrit ataupun benda tiruan yang secara sengaja disiapkan untuk lebih merangsang pikiran dalam mengkonstruksi pengetahuan. Benda-benda tiruan ini biasanya disebut dengan alat peraga.

Jadi dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan *Hands On Activity* bukan hanya guru yang mendemonstrasikan suatu alat peraga, tapi peserta didik juga yang secara langsung melakukan

---

<sup>38</sup> Dyah Arifatur Rahmah, *Pengembangan perangkat pembelajaran materi geometri dengan hands on activity di SMP Negeri 1 Gresik*, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2015).

<sup>39</sup> Ibid.

<sup>40</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)

<sup>41</sup> Kartono, *Hands On Activity pada Pembelajaran Geometri Sekolah sebagai Assesmen Kinerja Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan matematika Vol 3 No. 2. ( Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2010). hal.24.

percobaan dengan peralatan yang telah disediakan bersama-sama dengan kelompok ditambah lagi dengan bantuan LKPD, dengan pemberian LKPD diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam menemukan suatu pengetahuan baru atau kesimpulan dari suatu kerja praktik yang dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Hands On Activity* adalah suatu pembelajaran di kelas dengan melibatkan peserta didik secara langsung untuk menemukan, mengumpulkan data, dan membangun konsep atau prinsip matematika mereka secara nyata. Dengan melakukan pembelajaran yang berlatar belakang kegiatan tangan seperti memotong, melipat, dan menyusun benda.

a. Langkah-langkah Metode *Hands On Activity*

- 1) Pembentukan kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik.
- 2) Peserta didik menggunakan alat peraga dan dibantu dengan LKPD yang didalamnya berisi langkah-langkah untuk mencapai suatu kesimpulan yang diharapkan.
- 3) Peserta didik melakukan kegiatan menggali, menyelidiki dan menyimpulkan. Menggali merupakan kegiatan penyelidikan yang dilakukan peserta didik. Menyelidiki merupakan kegiatan dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif mengembangkan sikap dan pengetahuan tentang matematika khususnya materi bangun ruang sisi datar sesuai dengan kemampuan masing-masing sehingga akibatnya memberikan hasil belajar yang lebih bermakna pada peserta didik. Sedangkan menyimpulkan disini maksudnya peserta didik menarik kesimpulan, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi.
- 4) Setelah kesimpulan yang diperoleh dianggap valid, maka salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil penemuannya kepada peserta didik yang lain.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Hands On Activity* dijabarkan pada Tabel 2.3 berikut.<sup>42</sup>

**Tabel 2.3**  
**Langkah-langkah *Hands On Activity***

| No. | Aktivitas Guru  | Aktivitas Peserta Didik   |
|-----|---|---|
| 1.  | Guru Membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik.  | Pembentukan kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik. |
| 2.  | Guru membagikan LKPD dan alat peraga ke masing-masing kelompok.   | Peserta didik menggunakan alat peraga dan dibantu dengan LKPD.          |
| 3.  | Guru meminta peserta didik untuk mengamati kertas karton yang sudah diberi sketsa.                                    | Peserta didik melakukan kegiatan Eksplorasi.                            |
| 4.  | Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada kertas karton yang sudah diberi sketsa. | Peserta didik melakukan kegiatan Menyelidiki.                           |
| 5.  | Guru meminta peserta didik untuk menuliskan jawaban dari kesimpulan diskusi yang berada pada LKPD                     | Peserta didik melakukan kegiatan Menyimpulkan.                          |
| 6.  | Guru mengintruksikan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas.                                   | Mempresentasikan hasil penemuannya ke depan kelas.                      |

b. Kelebihan dan kekurangan *Hands On Activity*

Dalam memilih sebuah model pembelajaran yang akan digunakan selain harus menyesuaikan dengan materi ajar namun juga harus memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran tersebut sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun Kelebihan dari metode *Hands On Activity* :<sup>43</sup>

<sup>42</sup> Dyah Arifatur Rahmah, *Pengembangan perangkat pembelajaran materi geometri dengan hands on activity di SMP Negeri 1 Gresik*, ( Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2015).

<sup>43</sup> Waras Kamdi, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, ( Malang: Universitas Negeri Malang, 2007), hal 55

- 1) Tahap persiapan dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik secara lebih mendalam sehingga cenderung untuk mendapatkan pengamatan dan pengalaman dalam proses pembelajarannya.
- 2) Tahap pelaksanaan dapat memperkuat ingatan, mengatasi masalah kesulitan belajar, menghindari salah paham, mendapatkan umpan balik dari peserta didik, menghubungkan yang konkrit dan yang abstrak.
- 3) Tahap lanjutan akan menginformasikan kepada peserta didik mengenai kesalahan-kesalahan yang dialami beserta pemecahannya. Hal ini menyebabkan peserta didik dapat melaksanakan proses pemecahan masalah selanjutnya dengan lebih baik.

Selain kelebihan model *Hands On Activity* memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan dari metode *Hands On Activity* yaitu :

- 1) Sulit untuk menciptakan suatu kerja sama yang baik antar peserta didik dalam suatu kelompok karena tiap anggota kelompok memiliki karakter yang berbeda-beda.
- 2) Sulit untuk mengelola semua kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Dalam mengantisipasi kekurangan dari model *Hands On Activity*, peneliti akan melakukan sebuah upaya agar meminimalisir kekurangan tersebut agar tidak terjadi, antara lain :

- 1) Memberikan penjelasan kepada peserta didik nantinya akan ada reward untuk kelompok yang dapat membangun kerja sama yang baik.
- 2) Memberi batas waktu dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.4**  
**Langkah-langkah model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity***

| <b>Langkah Kooperatif</b>   | <b>Aktivitas Guru dalam pembelajaran kooperatif tipe <i>Gallery Walk</i></b>   | <b>Aktivitas Guru dalam pembelajaran <i>Hands On Activity</i></b>  | <b>Aktivitas Guru dalam pembelajaran kooperatif tipe <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i></b>   |
|---|--|--|--|
| <b>Langkah 1</b><br>Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut, serta memberikan motivasi pada peserta didik tentang pentingnya pembelajaran hari ini.                     |  | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut, serta memberikan motivasi pada peserta didik tentang pentingnya pembelajaran hari ini. |
| <b>Langkah 2</b><br>Menyajikan sebuah informasi   | Guru menyajikan sebuah informasi kepada peserta didik dengan jalan mendemonstrasikan, melalui bahan bacaan, atau yang lainnya. Kemudian menyampaikan prosedur pembelajaran <i>Gallery Walk</i> |  | Guru menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan  |
| <b>Langkah 3</b><br>Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar             | Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik.   | Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik.<br><br>Guru membagikan LKPD dan alat peraga ke setiap kelompok. | Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 dilanjutkan membagikan LKPD dan alat peraga berupa kertas karton yang sudah bersketsa.     |

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| <p><b>Langkah 4</b><br/>Membimbing kelompok belajar</p> | <p>Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas kelompok</p> <p>Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya pada kertas karton dan ditempelkan pada dinding.</p> <p>Meminta setiap anggota kelompok untuk berhitung.</p> <p>Menginstruksikan para anggota kelompok yang mendapat nomor urut 1 untuk mulai melihat galeri kelompok 1 dan anggota kelompok 1 yang mendapat nomor urut 1 pula yang harus menjelaskan kepada peserta didik yang lain, dan begitulah seterusnya anggota kembali ke kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi kembali.</p> | <p>Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas kelompok</p> <p>Guru meminta peserta didik untuk mengamati kertas karton yang sudah diberi sketsa.</p> <p>Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada kertas karton yang sudah diberi sketsa.</p> <p>Guru meminta peserta didik untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan yang diskusi pada LKPD</p> | <p>Guru meminta peserta didik untuk mengamati kertas karton yang sudah diberi sketsa.</p> <p>Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada kertas karton yang sudah diberi sketsa.</p> <p>Setelah selesai sketsa terbentuk maka peserta didik menuliskan jawaban dari pertanyaan yang ada pada LKPD disebut karton yang sudah disediakan dan kemudian ditempelkan di dinding.</p> <p>Meminta setiap anggota kelompok untuk berhitung.</p> <p>Menginstruksikan anggota kelompok yang mendapat nomor urut 1 untuk mulai melihat galeri kelompok 1 dan anggota kelompok 1 yang mendapat nomor urut 1 pula yang harus menjelaskan kepada peserta didik yang lain, dan begitulah seterusnya.</p> |
|---|--|---|---|

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|   |  |  | Meminta semua anggota kembali ke kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi kembali.   |
| <b>Langkah 5</b><br>Evaluasi                      | Mengintruksikan beberapa kelompok untuk mempresentasikan singkat hasil diskusinya ke depan kelas.<br><br>Guru memberi penguatan pada materi yang telah dibahas | Guru mengintruksikan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas.<br><br>Guru memberi penguatan pada materi yang telah dibahas | Mengintruksikan setiap kelompok untuk mempresentasikan singkat hasil diskusinya ke depan kelas.<br><br>Guru memberi penguatan pada materi yang telah dibahas |
| <b>Langkah 6</b><br>Memberikan sebuah penghargaan | Guru memberi penghargaan   | -  | Guru memberi penghargaan.  |

Berdasarkan Tabel 2.4 dapat dijelaskan bahwa langkah-langkah model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut, serta memberikan motivasi pada peserta didik tentang pentingnya pembelajaran hari ini.
- 2) Guru menyampaikan prosedur pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*.
- 3) Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik dilanjutkan membagikan LKPD dan alat peraga berupa kertas karton yang sudah bersketsa.
- 4) Guru meminta peserta didik untuk mengamati kertas karton yang sudah diberi sketsa.
- 5) Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada kertas karton yang sudah diberi sketsa.
- 6) Setelah selesai sketsa terbentuk maka peserta didik menuliskan jawaban dari pertanyaan yang ada pada LKPD disebuah karton yang sudah disediakan dan kemudian ditempelkan di dinding.

- 7) Meminta setiap anggota kelompok untuk berhitung.
- 8) Menginstruksikan anggota kelompok yang mendapat nomor urut 1 untuk mulai melihat galeri kelompok 1 dan anggota kelompok 1 yang mendapat nomor urut 1 pula yang harus menjelaskan kepada peserta didik yang lain, dan begitulah seterusnya.
- 9) Meminta semua anggota kembali ke kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi kembali.
- 10) Mengintruksikan setiap kelompok untuk mempresentasikan singkat hasil diskusinya ke depan kelas.
- 11) Guru memberi penguatan pada materi yang telah dibahas.
- 12) Guru memberi penghargaan.

## **B. Minat Belajar**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Secara bahasa, minat berarti perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pelajaran atau objek itu berharga atau berarti bagi individu.<sup>44</sup> Sedangkan secara istilah minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>45</sup>

Ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan, Menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>46</sup> Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat yang dirasakan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Winkel bahwa minat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasa tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu.<sup>47</sup> Jadi menurut pendapatnya, minat belajar merupakan kecenderungan dan

---

<sup>44</sup> J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004) Cet. 1, h. 255.

<sup>45</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005), hal. 151

<sup>46</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991, hal. 183

<sup>47</sup> W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gransindo, 1996), Cet 4, hal. 188.

kesadaran subjek yang sudah menetap dalam dirinya akan menyebabkan timbulnya minat dan merasa senang mempelajari materi yang telah berikan.

Seseorang akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai sesuatu yang diminatinya. Sedangkan bagi seseorang yang kurang berminat terhadap sesuatu, maka akan lebih cenderung untuk mengabaikannya. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar karena bila seorang peserta didik menaruh minat yang besar pada salah satu bidang studi, maka peserta didik tersebut akan memusatkan perhatiannya pada bidang studi tersebut. Pernyataan di atas seperti apa yang disampaikan oleh Dalyono yang dikutip oleh Bahri bahwa minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.<sup>48</sup> Sehingga dalam proses pembelajaran minat belajar sangatlah penting untuk diperhatikan.

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat peserta didik yang telah ada. Misalnya peserta didik menaruh minat pada olahraga balap mobil.<sup>49</sup> Sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menarik perhatian peserta didik dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat diketahui bahwa minat belajar matematika adalah suatu keinginan untuk memusatkan perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan rasa senang peserta didik pada materi pembelajaran matematika dari guru.

## 2. Indikator Minat Belajar

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari berbagai indikator minat belajar yang menunjukkan seberapa besar minat seseorang

---

<sup>48</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Djamarah, Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 157

<sup>49</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010). hal 180.

dalam suatu pembelajaran tertentu. Menurut Bahri indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.<sup>50</sup> Sejalan dengan pendapat Slameto indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik.<sup>51</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut di atas, dalam penelitian di atas menggunakan indikator minat yaitu:

a. Perasaan Senang

Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b. Keterlibatan

peserta didik Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

d. Perhatian

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. peserta didik memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

---

<sup>50</sup> Ibid. hal 161

<sup>51</sup> Slameto, *Belajar dan FaktorFaktor yang Mempengaruhi*, ( Jakarta: Rineka Cipta.2010). hal 180

**Tabel 2.5**  
**Indikator Minat Belajar dan Instrumen**

| No | Indikator Minat Belajar | Instrumen   |
|----|-------------------------|---|
| 1  | Perasaan senang         | Perasaan peserta didik terhadap materi matematika, Suasana belajar yang baik, Semangat mengikuti pelajaran matematika, dan Hadir dengan tepat waktu.  |
| 2  | Keterlibatan            | Aktif terlibat dalam diskusi, Aktif bertanya tentang pelajaran matematika, Aktif menjawab pertanyaan dari teman/guru, dan Kekompakan dalam berkelompok.   |
| 3  | Ketertarikan            | Antusias dalam mengikuti pelajaran matematika, Respon peserta didik terhadap guru, Respon peserta didik terhadap materi matematika, Perhatian peserta didik terhadap materi matematika, dan Segera mengerjakan tugas yang diberikan guru. |
| 4  | Perhatian               | Kosentrasi belajar, Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, Mencatat materi matematika yang dijelaskan guru, dan Berusaha memahami materi yang disampaikan guru.   |

**C. Hubungan Pembelajaran Matematika Model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* dengan Minat Belajar Peserta Didik.**

Penelitian adalah hasil karya yang dicapai oleh setiap orang dalam hal melakukan suatu pekerjaan, matematika adalah salah satu ilmu yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, yang berisikan prosedur penyelesaian masalah yang dihadapi setiap manusia berupa perhitungan baik dari yang sederhana sampai pada yang rumit.<sup>52</sup> Sedangkan minat belajar merupakan tujuan akhir untuk mengetahui tuntas atau tidaknya seseorang setelah menerima dan menyelesaikan masalah dari

---

<sup>52</sup> Rita Murni, *Penerapan teknik inside outside circle untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas viii a Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Salafiyah Nur Hidayah Bencah Kelubi Kecamatan Tapung,* ( Pekanbaru; Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2011)

materi pelajaran yang telah diberikan.

Di dalam proses belajar, minat memiliki pengaruh yang besar dalam pencapaian keberhasilan belajar peserta didik, kendala dalam proses belajar mengajar yang sering terjadi adalah peserta didik gaduh dan tidak tenang sewaktu guru menjelaskan dan mengajar materi pelajaran, itu berarti peserta didik kurang atau bahkan tidak berminat dengan pelajaran yang disajikan guru yang bersangkutan.<sup>53</sup> Dengan menggunakan model, metode dan pendekatan pengajaran yang tepat, maka dapat meningkatkan minat belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Salah satunya adalah menggunakan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*.

Menurut penelitian terdahulu *Hands On Activity* membuat peserta didik memperoleh manfaat antara lain: menambah minat, motivasi, menguatkan ingatan, dapat mengatasi masalah kesulitan belajar, menghindarkan salah paham, mendapatkan umpan balik dari peserta didik serta menghubungkan yang konkrit dan yang abstrak.<sup>54</sup> Aktivitas pembelajaran dengan *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* diharapkan akan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif dan penguasaan peserta didik pada konsep matematika akan lebih baik.

Berdasarkan uraian-uraian di atas yang sudah dijelaskan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hubungan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* adalah adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam menemukan konsep matematika melalui metode belajar kelompok dan beranjak dari kursi mereka untuk memahami materi, menuliskan, menempelkan mempresentasikannya.

---

<sup>53</sup> Deby Novianti, *pengaruh metode Gallery Walk terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang*, Skripsi, (Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017)

<sup>54</sup> Kartono, *Hands On Activity pada Pembelajaran Geometri Sekolah sebagai Assesmen Kinerja Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan matematika Vol 3 No. 2. ( Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2010). hal.24.

Dengan menggunakan model pembelajaran ini akan menyebabkan meningkatnya minat belajar matematika peserta didik karena mereka tidak hanya duduk terpaku mendengarkan guru menerangkan yang akan menimbulkan rasa bosan, namun peserta didik di tuntut untuk aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dan gaduh di kelas.

**Tabel 2.6**  
**Hubungan Model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika**

| No. | Langkah Kooperatif  | Langkah Model <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i>   | Minat Belajar Matematika            |
|-----|---|---|-------------------------------------|
| 1   | <b>Langkah 1</b><br>Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut, serta memberikan motivasi pada peserta didik tentang pentingnya pembelajaran hari ini.                                      | Perhatian                           |
| 2   | <b>Langkah 2</b><br>Menyajikan sebuah informasi   | Guru menyampaikan prosedur pembelajaran <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i>   | Perhatian                           |
| 3   | <b>Langkah 3</b><br>Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar             | Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik dilanjutkan membagikan LKPD dan alat peraga berupa kertas karton yang sudah bersketsa.                            | Keterlibatan, Perhatian, dan senang |
| 4   | <b>Langkah 4</b><br>Membimbing kelompok belajar   | Guru meminta peserta didik untuk mengamati kertas karton yang sudah diberi sketsa.<br><br>Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada kertas karton yang sudah diberi sketsa. |                                     |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   |   | <p>Setelah selesai sketsa terbentuk maka peserta didik menuliskan jawaban dari pertanyaan yang ada pada LKPD disebuah karton yang sudah disediakan dan kemudian ditempelkan di dinding.</p> <p>Meminta setiap anggota kelompok untuk berhitung.</p> <p>Menginstruksikan anggota kelompok yang mendapat nomor urut 1 untuk mulai melihat galeri kelompok 1 dan anggota kelompok 1 yang mendapat nomor urut 1 pula yang harus menjelaskan kepada peserta didik yang lain, dan begitulah seterusnya.</p> <p>Meminta semua anggota kembali ke kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi kembali.</p> | Keterlibatan, Ketertarikan, Perhatian, dan Senang |
| 5 | <b>Langkah 5</b><br>Evaluasi                      | <p>Menginstruksikan setiap kelompok untuk mempresentasikan singkat hasil diskusinya ke depan kelas.</p> <p>Guru memberi penguatan pada materi yang telah dibahas.</p>   | Keterlibatan, Perhatian                           |
| 6 | <b>Langkah 6</b><br>Memberikan sebuah penghargaan | Guru memberi penghargaan.   | Keterlibatan, Perhatian dan senang                |

#### D. Kelayakan Perangkat Pembelajaran.

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan media sebagai sarana yang digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran, agar suatu pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien.<sup>55</sup> Dengan demikian suatu perangkat dapat dikatakan layak harus memenuhi tiga kriteria,

<sup>55</sup> Muhammad Ansyar, *Kurikulum (Hakekat, Fondasi, Desain dan Pengembangan)*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 33.

diantaranya yaitu meliputi validitas (*validity*) dan kepraktisan (*practically*), dan keefektifan. Dari ketiga kriteria tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:<sup>56</sup>

### 1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang baik sangat diperlukan oleh setiap guru. Kriteria validitas suatu produk ditinjau berdasarkan dua hal yaitu relevansi/validitas isi (*content validity*) dan konsistensi/validitas konstruksi (*construct validity*).<sup>57</sup> Validitas isi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan didasarkan atas rasional teoritik. Hal ini berarti dalam pengembangannya didasarkan atas teori-teori yang digunakan sebagai pedoman dalam merumuskan dan menyusun perangkat pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang digunakan hendaknya mempunyai status “valid” dan perlu pemeriksaan ulang oleh para ahli (validator). Berikut ini merupakan masing-masing uraian yang mencakup akan indikator kevalidan perangkat pembelajaran.

#### a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam perundang-undangan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standart proses pendidikan dasar dan menengah rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih.<sup>58</sup>

Komponen yang terdapat dalam RPP adalah:

- 1) Identitas sekolah/madrasah yaitu nama satuan pendidikan.
- 2) Identitas mata pelajaran atau sub tema.
- 3) Kelas/ semester.

<sup>56</sup> Ermawati, *pengembangan perangkat pembelajaran belajar ketupat dengan pendekatan kontekstual dengan memperhatikan tahap berpikir geometri van hiele*, (Skripsi yang tidak dipublikasikan: UNESA, 2007), hal 52.

<sup>57</sup> Tjeerd Plomp, *Educational Design Research: an Introduction*, (Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development, 2007), hal. 26

<sup>58</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.

- 4) Materi pokok.
  - 5) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan kebutuhan dalam mencapai KD dan beban pembelajara yang mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
  - 6) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja oprasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
  - 7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi
  - 8) Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
  - 9) Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
  - 10) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.
  - 11) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
  - 12) Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.
  - 13) Penilaian hasil belajar.
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang harus jelas sesuai dengan Kompetensi

Dasar (KD) yang dicapainya.<sup>59</sup> Indikator yang digunakan untuk menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan valid apabila mencakup beberapa aspek dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Format lembar kerja peserta didik
  - i) Kesesuaian pembagian isi LKPD dengan indikator hasil belajar yang ingin dicapai.
  - ii) Daya tarik
  - iii) Kesesuaian teks dengan ilustrasi
  - iv) Jenis dan ukurn huruf
  - v) Pengaturan urutan pembagian isi LKPD
- 2) Ilustrasi
  - i) Dukungan ilustrasi terhadap kejelasan materi pembelajaran
  - ii) Keterkaitan ilustrasi materi pembelajaran
- 3) Bahasa
  - i) Penggunaan bahasa Indonesia yang baku
  - ii) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik
  - iii) Kalimat tidak mengandung makna ganda
  - iv) Kesederhanaan dan kejelasan rumusan kalimat
  - v) Komunikatif
- 4) Materi Pelajaran
  - i) Kebenaran materi pembelajaran yang disajikan
  - ii) Penyusunan urutan materi pembelajaran secara sistematis dan logis
  - iii) Kesesuaian dengan indicator yang ingin dicapai
  - iv) Kesesuaian dengan alokasi waktu
- 5) Pertanyaan Soal
  - i) Mendukung materi pembelajaran
  - ii) Membuat konten matematika yang penting
  - iii) Kejelasan rumusan soal.

---

<sup>59</sup> Depdiknas, *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Depdiknas, 2008).

## 2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Kriteria kepraktisan suatu produk dilihat berdasarkan hasil penilaian pengamat untuk menyatakan dapat tidaknya model dilaksanakan di kelas dengan komponen dan perangkat pembelajaran yang disediakan.<sup>60</sup> Pada penelitian ini, hasil pengembangan perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria kepraktisan yaitu perangkat pembelajaran yang secara umum meliputi beberapa aspek, yaitu:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Tidak dapat digunakan

## 3. Model Pengembangan Plomp

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Plomp. Penelitian model Plomp memiliki tiga tahapan yaitu

:<sup>61</sup>

- a. Penelitian Pendahuluan ( *Preliminary Research* )

Tahap ini dapat berupa analisis kebutuhan dan konteks, kajian literatur, mengembangkan kerangka konseptual dan teoritis untuk penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini terfokus pada pengumpulan dan analisis informasi, mendefinisikan masalah dan merencanakan kegiatan selanjutnya.

- b. Uji Coba Prototip ( *Prototyping Stage* )

Tahap ini meliputi proses perancangan secara berurutan dalam bentuk proses penelitian yang lebih mikro serta menggunakan evaluasi formatif untuk meningkatkan dan memperbaiki model intervensi.

- c. Tahap Penilaian ( *Assessment Phase* )

Dalam tahap ini dilakukan semi evaluasi sumatif untuk menyimpulkan apakah solusi atau intervensi sudah sesuai dengan yang diinginkan serta mengajukan rekomendasi pengembangan model intervensi.

<sup>60</sup> Hobri. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Jember: PENA Salsabila. 2010), hal 54.

<sup>61</sup> M. Andy Ruhdito, *Dasar-dasar Penelitian Desain*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hal 17

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk dan mengetahui kualitas produk yang telah dihasilkan. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah RPP dan LKPD pada materi bangun ruang sisi datar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini di adaptasi dari model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga fase, yaitu: fase penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*), fase pembuatan *prototype* (*Prototyping Phase*) dan fase penilaian (*Assessment Phase*).

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di MTsN 4 Mojokerto yang dilakukan pada tahun pelajaran 2019/2020.

#### C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Plomp. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Plomp yang terdiri atas tiga fase yaitu fase penelitian pendahuluan, fase pembuatan *prototype*, dan fase penilaian. Ketiga fase tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

##### 1. Fase Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Fase penelitian pendahuluan atau fase *preliminary research* merupakan langkah paling awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Fase ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran di tempat penelitian berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah menghimpun informasi tentang permasalahan pembelajaran matematika terdahulu atau yang tengah berjalan dan merumuskan informasi yang diperlukan untuk merancang pengembangan perangkat pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar dengan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika

peserta didik. Pada tahap ini dilakukan analisis awal akhir, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran dengan cara mengumpulkan dan menganalisis informasi yang mendukung untuk merencanakan kegiatan selanjutnya. Berikut penjelasan ketiga hal tersebut:

a. Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir merupakan kegiatan awal penelitian yang dilakukan untuk menetapkan kebutuhan dasar yang dibutuhkan peneliti untuk mengembangkan perangkat penelitian. Pada tahap ini dilakukan analisis pada teori belajar yang terdapat di tempat penelitian dan hal lain yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dilakukannya analisis awal akhir dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal yang terdapat di MTsN 4 Mojokerto khususnya di kelas VIII. Untuk mengetahui hal ini, dilakukan menyelidiki awal berupa wawancara kepada guru mata pelajaran matematika. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan informasi tentang proses pembelajaran di MTsN 4 Mojokerto. Hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran B.6 dan B.7

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan telaah kurikulum yang berlaku, kurikulum yang berlaku di MTsN 4 Mojokerto adalah kurikulum 2013 dan kurikulum tersebut dijadikan pedoman dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah mencari literatur guna mengkaji perangkat pembelajaran.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi materi secara garis besar sebagai materi ajar yang relevan untuk diajarkan. Pemilihan materi pembelajaran dilakukan dengan pertimbangan antara kesesuaian konsep dan isi materi dengan tujuan penelitian, dalam hal ini kesesuaian materi dengan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Selain hal itu, materi dari pembelajaran dirinci dan disusun sistematis ke dalam perangkat pembelajaran sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran.

## 2. Fase Pembuatan *Prototype* (*Prototyping Phase*)

Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah merancang perangkat pembelajaran dan instrumen-instrumen penelitian yang dibutuhkan. Dengan perkiraan waktu beberapa bulan untuk penyusunan perangkat dan instrumen. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi yang dibutuhkan terkait model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* dalam pembuatan perangkat. Tujuan dari fase ini adalah untuk menghasilkan *prototype*. Langkah yang dilakukan dalam perancangan perangkat pembelajaran dan instrumen antara lain:

### a. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan rencana prosedural dan pengorganisasian pembelajaran yang dilakukan guru untuk mencapai suatu kompetensi dasar. Dalam penelitian ini RPP yang akan dikembangkan dibuat sesuai dengan strukturnya, yakni mulai dari pembukaan isi sampai penutup. RPP ini difokuskan untuk melaksanakan pembelajaran matematika dengan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*.

### b. Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD berisi tugas-tugas untuk diselesaikan peserta didik. Pada penelitian ini, LKPD disusun sebagai sumber pendukung bahan belajar dalam pelaksanaan uji coba terbatas. Penyusunan LKPD yang akan dikembangkan sesuai dengan silabus dan RPP. LKPD berisi petunjuk atau arahan untuk peserta didik sebagai pendukung keterlaksanaan proses pembelajaran.

## 3. Fase Penilaian (*Assessment Phase*)

Pada fase ini yang akan dilakukan yaitu validasi perangkat pembelajaran. *Prototype* I yang dihasilkan pada fase pembuatan *prototype* sebelumnya telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, kemudian divalidasi oleh validator. Validasi RPP dan LKPD dilakukan oleh pakar pendidikan matematika. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan revisi terhadap *prototype* I.

## D. Jenis Data

Data adalah bahan keterangan tentang suatu objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian. Data yang dikumpulkan dalam

penelitian ini adalah data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data tersebut meliputi:

**1. Data Catatan Lapangan (*Field Note*)**

Data catatan lapangan dilakukan untuk memperoleh data mengenai proses pengembangan perangkat pembelajaran. Data yang diperoleh berupa data analisis awal akhir, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran.

**2. Data Hasil Validasi Ahli Terhadap Perangkat Pembelajaran**

Data hasil penilaian pakar terhadap perangkat pembelajaran yaitu berupa data tentang pernyataan tentang kevalidan dan kepraktisan terhadap perangkat pembelajaran yang dirancang oleh peneliti.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**1. Teknik Catatan Lapangan (*Field Note*)**

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data tentang pengembangan perangkat pembelajaran matematika model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Data yang telah dianalisis, kemudian dijadikan acuan dengan menggambarkan langkah-langkah yang telah dilakukan selama proses pengembangan perangkat. Teknik ini dilakukan dengan cara mencatat seluruh proses pengembangan perangkat. Dengan adanya pandemi saat ini sehingga teknik catatan lapangan dilakukan dengan menggunakan wawancara secara online.

**2. Teknik Validasi Ahli**

Teknik validasi ahli ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari para ahli. Data yang dikumpulkan merupakan data tentang kevalidan perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD) yang berupa pernyataan para ahli mengenai aspek-aspek yang terdapat dalam perangkat pembelajaran. Data validasi diperoleh dengan cara memberikan lembar validasi kepada para ahli yang berperan sebagai validator sebagai penilaian terhadap perangkat yang

dikembangkan. Hasil validasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Lembar Catatan Lapangan (*Field Note*)**

Lembar catatan lapangan merupakan catatan bebas yang ditulis oleh peneliti berdasarkan apa yang didengar, dilihat, dan dipikirkan oleh peneliti dimulai dari proses pengumpulan informasi, pembuatan perangkat, sampai proses penilaian. Lembar catatan lapangan ini digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pengembangan perangkat pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* Untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Hasil wawancara dapat dilihat pada **lampiran B**.

### **2. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran**

Lembar validasi yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data mengenai pendapat para ahli (validator) terhadap perangkat pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Struktur lembar validasi ini terdiri atas identitas validator; pengantar dan petunjuk pengisian; skala pengisian dengan lima tingkat yaitu 1 (sangat kurang baik), 2 (kurang baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik); pernyataan validator tentang penilaian umum perangkat pembelajaran yang dikembangkan, dengan empat pilihan yaitu A (dapat digunakan tanpa revisi), B (dapat digunakan dengan sedikit revisi), C (dapat digunakan dengan banyak revisi), dan D (tidak dapat digunakan); bagian komentar, kritik atau saran, serta bagian pengesahan. Dikarenakan adanya *covid-19* yang membuat peneliti tidak bisa menemui validator secara langsung, membuat peneliti merubah yang awalnya lembaran berupa kertas menjadi lembaran pada google form, dimana validator mengisi identitas, dan hanya memberikan penilaian dengan memilih diantara lima tingkat skala yang diberikan serta memberikan komentar dan saran pada bagian yang sudah disediakan. Untuk penilaian

kepraktisan, dihitung sendiri oleh peneliti dari total skor yang diberikan para ahli (validator) kepada peneliti. Lembar ini dapat dilihat pada **lampiran A**.

## G. Teknik Analisis Data

Dari data yang didapatkan, dilakukan analisis data yang mampu mendukung tercapainya tujuan penelitian sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Catatan Lapangan (*Field Note*)

Catatan lapangan yang telah dibuat selanjutnya dianalisis dan diubah ke dalam bentuk deskripsi untuk menjelaskan setiap tahap pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan. Analisis data dilakukan dengan mereduksi catatan-catatan yang telah ditulis dari hasil wawancara online dan hanya mengambil data yang diperlukan saja. Hasil reduksi dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 3.1**  
**Penyajian Data Catatan Lapangan (*Field Note*)**

| Fase Pengembangan | Nama Kegiatan                   | Tanggal | Hasil yang Diperoleh |
|-------------------|---------------------------------|---------|----------------------|
| Fase Menyelidiki  | Analisis awal akhir             |         |                      |
|                   | Analisis kurikulum              |         |                      |
|                   | Analisis materi pembelajaran    |         |                      |
| Fase pembuatan    | Penyusunan RPP                  |         |                      |
|                   | Penyusunan LKPD                 |         |                      |
| Fase penilaian    | Validasi perangkat pembelajaran |         |                      |

### 2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini, yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis hasil penilaian dari para validator terhadap lembar validasi perangkat pembelajaran yang diberikan. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika para validator menyatakan

bahwa perangkat pembelajaran telah dikembangkan dengan baik atau sangat baik dengan skala penelitian berikut:<sup>62</sup>

a. Analisis Kevalidan RPP

Untuk mempermudah dalam menganalisis data hasil validasi RPP, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Melakukan rekapitulasi semua pernyataan validator yang meliputi: aspek penilaian ( $A_i$ ), kriteria ( $K_i$ ), dan hasil penelitian validator ( $V_{ji}$ ).

**Tabel 3.2**

**Pengolahan data kevalidan RPP**

| Aspek Penilaian                            | Kriteria | Validator ke- |   |   | Rata-Rata Tiap Kriteria | Rata-Rata Tiap Aspek |
|--|----------|---------------|---|---|-------------------------|----------------------|
|  |          | 1             | 2 | 3 |                         |                      |
|  |          |               |   |   |                         |                      |
|  |          |               |   |   |                         |                      |
| <b>Rata-Rata Total Validitas (RTV) RPP</b> |          |               |   |   |                         |                      |

- 2) Mencari rata-rata tiap kriteria dari semua validator dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Dengan:

$K_i$  = Rata-rata kriteria ke- $i$

$V_{ji}$  = Skor hasil penelitian validator ke- $j$  untuk kriteria ke- $i$

$n$  = Banyaknya validator

- 3) Mencari rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ji}}{n}$$

<sup>62</sup> Siti Khabibah, Disertasi: “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas peserta didik Sekolah Dasar”, (UNESA Surabaya, 2006 tidak dipublikasikan),hal 34

Dengan:

$A_i$  = Rata-rata aspek ke- $i$

$K_{ji}$  = Rata-rata kriteria ke- $i$  dan aspek ke- $j$

$n$  = Banyaknya aspek

- 4) Mencari rata-rata total (RTV RPP) dari semua kategori dengan rumus:

$$RTV\ RPP = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Dengan:

RTV RPP = Rata-rata total RPP

$A_i$  = Rata-rata aspek ke- $i$

$n$  = Banyaknya kategori

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom yang sesuai.

- 5) Mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang telah ditetapkan berikut:<sup>63</sup>

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Kategori Kevalidan RPP**

| Interval Skor    | Kategori Kevalidan |
|------------------|--------------------|
| $4 = RTV$        | Sangat valid       |
| $3 \leq RTV < 4$ | Valid              |
| $2 \leq RTV < 3$ | Kurang Valid       |
| $1 \leq RTV < 2$ | Tidak valid        |

Kesimpulan yang harus diperoleh adalah perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD dikatakan valid jika rata-rata total hasil penilaian validator terhadap RPP berada pada kategori "valid" atau "sangat valid", jika tidak maka diperlukan revisi terhadap RPP dan LKPD yang dikembangkan.

- b. Analisis Kevalidan LKPD

Untuk mempermudah dalam menganalisis data hasil validasi LKPD, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Melakukan rekapitulasi semua pernyataan validator yang meliputi: aspek penilaian ( $A_i$ ), kriteria ( $K_i$ ), dan hasil penelitian validator ( $V_{ji}$ ).

<sup>63</sup> Siti Khabibah., Op.Cit h. 90

**Tabel 3.4**  
**Pengolahan data kevalidan LKPD**

| Aspek Penilaian                             | Kriteria | Validator ke- |   |   | Rata-Rata Tiap Kriteria | Rata-Rata Tiap Aspek |
|---|----------|---------------|---|---|-------------------------|----------------------|
|   |          | 1             | 2 | 3 |                         |                      |
|   |          |               |   |   |                         |                      |
|   |          |               |   |   |                         |                      |
| <b>Rata-Rata Total Validitas (RTV) LKPD</b> |          |               |   |   |                         |                      |

- 2) Mencari rata-rata tiap kriteria dari semua validator dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Dengan:

$K_i$  = Rata-rata kriteria ke- $i$

$V_{ji}$  = Skor hasil penelitian validator ke- $j$  untuk kriteria ke- $i$

$n$  = Banyaknya validator

- 3) Mencari rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ji}}{n}$$

Dengan:

$A_i$  = Rata-rata aspek ke- $i$

$K_{ji}$  = Rata-rata kriteria ke- $i$  dan aspek ke- $j$

$n$  = Banyaknya aspek

- 4) Mencari rata-rata total (RTV LKPD) dari semua kategori dengan rumus:

$$RTV\ LKPD = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Dengan:

RTV LKPD = Rata-rata total LKPD

$A_i$  = Rata-rata aspek ke- $i$

$n$  = Banyaknya kategori

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom yang sesuai.

- 5) Mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang telah ditetapkan berikut:<sup>64</sup>

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Kategori Kevalidan LKPD**

| Interval Skor    | Kategori Kevalidan |
|------------------|--------------------|
| 4 = RTV          | Sangat valid       |
| $3 \leq RTV < 4$ | Valid              |
| $2 \leq RTV < 3$ | Kurang Valid       |
| $1 \leq RTV < 2$ | Tidak valid        |

### 3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, terdapat empat kriteria penilaian umum perangkat pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat**

| Kode | Keterangan                     |
|------|--------------------------------|
| A    | Dapat digunakan tanpa revisi   |
| B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
| C    | Dapat digunakan banyak revisi  |
| D    | Tidak dapat digunakan          |

Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi (validator) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

<sup>64</sup> Siti Khabibah., Op.Cit h. 90

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Data Proses Pengembangan Pembelajaran Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik.

Pengembangan pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 fase, yaitu fase penelitian pendahuluan (*preliminary research*), fase pembuatan *prototype* (*prototyping phase*) dan fase penilaian (*Assessment Phase*). Dalam tiap tahapan tersebut terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan. Proses yang dilakukan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran ini dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut ini:

**Tabel 4.1**  
**Rincian Waktu dan Kegiatan**  
**Pengembangan Perangkat Pembelajaran**

| Fase Pengembangan     | Nama Kegiatan       | Tanggal, Bulan dan Tahun      | Hasil yang Diperoleh   |
|-----------------------|---------------------|-------------------------------|--|
| Fase Menyelidiki Awal | Analisis awal akhir | 5 Agustus & 15 September 2020 | Mengetahui informasi mengenai proses pembelajaran yang terjadi pada saat peneliti melakukan PPL di kelas VIII MTs Negeri 4 Mojokerto, Informasi diperoleh dengan cara melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran dan melakukan observasi di kelas untuk melihat guru saat menyampaikan materi. diketahui bahwa guru sudah menggunakan metode diskusi saat menyampaikan materi pembelajaran berlangsung, suasana kelas peserta didik kurang aktif dalam |

|                                 |  |                   |   |
|---------------------------------|--|-------------------|---|
|                                 |  |                   | pembelajaran. Selanjutnya dilakukan melalui wawancara secara online dengan guru matematika karena adanya pandemi <i>Covid-19</i> .  |
|                                 | Analisis kurikulum                     | 17 September 2020 | Mengetahui informasi mengenai kurikulum yang sedang digunakan pada proses pembelajaran di MTs Negeri 4 Mojokerto yaitu kurikulum 2013 edisi Revisi 2017   |
|                                 | Analisis materi pembelajaran           | 17 September 2020 | Mengetahui informasi melalui wawancara dengan guru mengenai materi pembelajaran yang diajarkan di MTs Negeri 4 Mojokerto kelas VIII pada semester genap salah satunya adalah materi bangun ruang sisi datar.  |
| Fase pembuatan <i>prototype</i> | Penyusunan RPP                         | 20 September 2020 | Menyusun RPP pembelajaran matematika model <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i> sesuai format revisi edaran Mendikbud No.14 Tahun 2019   |
|                                 | Penyusunan LKPD                        | 22 September 2020 | Menyusun LKPD disertai dengan membuat sketsa pada karton sebagai alat peraga  |
|                                 | Bimbingan ke dosen pembimbing I dan II | 24 September 2020 | Melakukan kegiatan diskusi secara online melalui media sosial <i>Whatsapp</i> dengan dosen pembimbing I mendapatkan sedikit kritikan untuk LKPD pada bagian tujuan pemberian LKPD untuk RPP tidak ada kritikan tersebut kemudian ke dosen pembimbing II mendapatkan sedikit kritikan pada penulisan tanda baca di LKPD dan RPP. |

|                |                                 |                              |  |
|----------------|---------------------------------|------------------------------|--|
| Fase penilaian | Validasi perangkat pembelajaran | 12 Oktober – 7 November 2020 | <p>Mengetahui informasi mengenai penilaian dari validator yaitu 3 dosen dan 2 guru terhadap RPP dan LKPD yang dikembangkan.</p> <p>Validator 1 memberi kritikan pada RPP bagian penilaian dan langkah-langkah untuk LKPD ada tulisan yang salah.</p> <p>Validator 2 memberi kritikan pada RPP bagian tujuan sebaiknya dibentuk menjadi poin-poin, untuk LKPD ada tulisan yang kurang benar.</p> <p>Validator 3 memberi kritikan pada RPP bagian langkah pembelajaran, untuk LKPD penggunaan gambar di LKPD disesuaikan dengan alat peraga yang sudah di buat.</p> <p>Validator 4 memberi kritikan RPP yaitu pada bagian Indikator dan saran untuk LKPD agar dikurangi dan dipermudah soal-soalnya disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.</p> <p>Validator 5 memberi kritikan pada RPP bagian tujuan pembelajara, Indikator untuk LKPD ada menghilangkan indikator agar waktu dalam 1 pertemuan cukup.</p> |
|----------------|---------------------------------|------------------------------|--|

Rangkaian proses pengembangan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar ini dilakukan tanggal 15 September – 7 November 2020.

## 2. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran Matematika Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik.

### a. Data Kevalidan RPP

Penilaian kevalidan RPP oleh validator meliputi beberapa jenis aspek yaitu tujuan pembelajaran, isi, waktu dan bahasa. Kategori kevalidan RPP diperoleh dengan cara mengkonversikan data berupa skor tiap aspek kevalidan maupun skor total ke dalam tabel konversi kevalidan. Berikut ini adalah Tabel 4.2 hasil penilaian kevalidan RPP oleh kelima validator:

**Tabel 4.2**  
**Data Hasil Validasi RPP**

| No. | Aspek  | Kriteria   | VALIDATOR |   |   |   |   |
|-----|--------|--|-----------|---|---|---|---|
|     |        |  | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Tujuan | a. Ketepatan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran   | 4         | 3 | 3 | 4 | 3 |
|     |        | b. Kesesuaian tuju dengan tingkat perkembangan peserta didik   | 4         | 3 | 3 | 4 | 3 |
|     | Isi    | a. Kesesuaian sintaks model <i>Gallery Walk</i> di langkah-langkah pembelajaran                      | 4         | 4 | 3 | 4 | 3 |
|     |        | b. Penerapan sintaks model <i>Gallery Walk</i> di langkah-langkah pembelajaran sudah terlihat        | 4         | 4 | 3 | 3 | 3 |
|     |        | c. Penerapan kegiatan Menggali pada metode <i>Hands On Activity</i> yang digunakan sudah terlihat    | 3         | 3 | 3 | 3 | 3 |
|     |        | d. Penerapan kegiatan Menyelidiki pada metode <i>Hands On Activity</i> yang digunakan sudah terlihat | 3         | 3 | 3 | 3 | 3 |

|    |        |  |   |   |   |   |   |
|----|--------|--|---|---|---|---|---|
|    |        | e. Penerapan kegiatan Menyimpulkan pada metode <i>Hands On Activity</i> yang digunakan sudah terlihat metode | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
|    |        | f. Kesesuaian indikator meningkatkan minat belajar matematika peserta didik                                  | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
|    |        | g. Kebenaran materi bangun ruang sisi datar  | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 3. | Waktu  | a. Kesesuaian waktu dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran   | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 4. | Bahasa | a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
|    |        | b. Penggunaan bahasa secara sistematis dan konsisten   | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
|    |        | c. Menggunakan kaidah bahasa indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)                                    | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator pada Tabel 4.2 di atas, diperoleh skor mulai 2 sampai dengan 4. Untuk skor 2 diberikan oleh satu validator pada satu kriteria, yaitu kesesuaian waktu dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran. Untuk skor 3 dan 4 mendominasi. Sedangkan dari kelima validator memberikan skor yang sama yaitu 3 untuk skor pada tiga kriteria, penerapan kegiatan menggali, menyelidiki dan menyimpulkan pada metode *Hands On Activity*. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki masing-masing bagian agar kegiatan tersebut dapat terlihat saat pembelajaran.

b. Data Kevalidan LKPD

Penilaian kevalidan RPP oleh validator meliputi beberapa jenis aspek yaitu format, isi, bahasa dan kesesuaian materi. Kategori kevalidan LKPD diperoleh dengan cara mengkonversikan data berupa skor tiap aspek kevalidan maupun skor total ke dalam tabel konversi kevalidan. Berikut ini adalah Tabel 4.3 hasil penilaian kevalidan LKPD oleh validator:

**Tabel 4.3**  
**Data Hasil Validasi LKPD**

| No. | Aspek  | Kriteria   | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----|--------|--|-----------------|---|---|---|---|
|     |        |  | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Format | a. Jenis dan ukuran huruf mudah untuk dibaca   | 4               | 4 | 4 | 4 | 4 |
|     |        | b. Uraian kerja atau perintah tugas jelas  | 4               | 4 | 4 | 4 | 3 |
|     |        | c. Dalam LKPD memuat: petunjuk, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, masalah kontekstual, tempat kosong untuk menulis jawaban dari pertanyaan pada LKPD | 4               | 4 | 3 | 4 | 4 |
|     |        | d. Keteraturan tata letak dan ruang sehingga antara gambar dan tulisan dapat tersusun rapi   | 4               | 3 | 4 | 4 | 3 |
|     |        | e. Desain LKPD menarik   | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 2.  | Isi    | a. Kebenaran isi soal sesuai materi  | 4               | 3 | 3 | 4 | 3 |
|     |        | b. Masalah yang disajikan bersifat kontekstual   | 4               | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 3.  | Bahasa | a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 |
|     |        | b. Menggunakan kaidah bahasa Indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)  | 4               | 4 | 3 | 4 | 3 |
|     |        | c. Kejelasan petunjuk kalimat soal tidak mengandung arti ganda   | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 |

**Tabel 4.3**  
**Data Hasil Validasi LKPD**

| No. | Aspek  | Kriteria   | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----|--------|--|-----------------|---|---|---|---|
|     |        |  | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Format | a. Jenis dan ukuran huruf mudah untuk dibaca   | 4               | 4 | 4 | 4 | 4 |
|     |        | b. Uraian kerja atau perintah tugas jelas  | 4               | 4 | 4 | 4 | 3 |
|     |        | c. Dalam LKPD memuat: petunjuk, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, masalah kontekstual, tempat kosong untuk menulis jawaban dari pertanyaan pada LKPD | 4               | 4 | 3 | 4 | 4 |
|     |        | d. Keteraturan tata letak dan ruang sehingga antara gambar dan tulisan dapat tersusun rapi   | 4               | 3 | 4 | 4 | 3 |
|     |        | e. Desain LKPD menarik   | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 2.  | Isi    | a. Kebenaran isi soal sesuai materi  | 4               | 3 | 3 | 4 | 3 |
|     |        | b. Masalah yang disajikan bersifat kontekstual   | 4               | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 3.  | Bahasa | a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 |
|     |        | b. Menggunakan kaidah bahasa Indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)  | 4               | 4 | 3 | 4 | 3 |
|     |        | c. Kejelasan petunjuk kalimat soal tidak mengandung arti ganda   | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 |

|    |                   |   |   |   |   |   |   |
|----|-------------------|---|---|---|---|---|---|
| 4. | Kesesuaian Materi | a. Kesesuaian isi LKPD dengan materi yang disajikan                                     | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
|    |                   | b. Kesesuaian isi LKPD dengan sintaks model <i>Gallery Walk</i>                         | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
|    |                   | c. Kesesuaian isi LKPD dengan indikator minat belajar matematika                        | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
|    |                   | d. Peranan LKPD dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik                     | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
|    |                   | e. Kesesuaian isi LKPD dengan kegiatan Menggali pada metode <i>Hands On Activity</i>    | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
|    |                   | f. Kesesuaian isi LKPD dengan kegiatan Menyelidiki pada metode <i>Hands On Activity</i> | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
|    |                   | g. LKPD mudah untuk dipahami dan diselesaikan oleh peserta didik                        | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator pada Tabel 4.3 di atas, diperoleh skor 3 dan 4. Untuk skor 1 dan 2 tidak ada yang memilih. Sedangkan dari kelima validator memberikan skor yang sama yaitu 4 untuk skor pada dua kriteria, jenis dan ukuran huruf mudah dibaca dan kesesuaian isi LKPD dengan materi.

#### **B. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik.**

Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinilai oleh para validator melalui lembar angket validasi. Selain digunakan untuk memberikan penilaian kevalidan, lembar angket validasi juga digunakan untuk memberikan nilai praktis perangkat pembelajaran.

Berikut ini adalah Tabel 4.4 hasil penilaian kepraktisan RPP dan LKPD oleh validator.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Oleh Validator**

| Perangkat Pembelajaran | Validator | Kode | Keterangan                     |
|------------------------|-----------|------|--------------------------------|
| RPP                    | 1         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
|                        | 2         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
|                        | 3         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
|                        | 4         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
|                        | 5         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
| LKPD                   | 1         | A    | Dapat digunakan tanpa revisi   |
|                        | 2         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
|                        | 3         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |
|                        | 4         | A    | Dapat digunakan tanpa revisi   |
|                        | 5         | B    | Dapat digunakan sedikit revisi |

Kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari setiap validator pada lembar validasi kepraktisan perangkat pembelajaran. Berdasarkan data kepraktisan perangkat pembelajaran pada Tabel 4.4, diperoleh hasil penilaian kepraktisan RPP masing-masing kelima validator memperoleh lima kode B yang berarti RPP tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi dan LKPD masing-masing kelima validator memperoleh tiga kode B yang berarti dapat digunakan dengan sedikit revisi dan dari dua validator memperoleh kode A yang berarti LKPD dapat digunakan tanpa revisi.

### C. Analisis Data

#### 1. Data Proses Pengembangan Pembelajaran Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik.

##### a. Fase Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Pada fase ini merupakan kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Fase ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kebutuhan yang diperlukan peneliti dalam pengembangan perangkat pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar dengan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

Pada fase ini dilakukan 3 kegiatan yaitu, analisis awal akhir, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran. Berikut adalah deskripsi dari kegiatan fase ini.

##### 1) Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal yang terdapat di MTsN 4 Mojokerto. Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara ketika peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan selanjutnya melakukan wawancara secara daring (*WhatsApp*) dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII MTsN 4 Mojokerto.

Peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya:

a) ketika proses pembelajaran berlangsung, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran matematika adalah metode ceramah, dimana pembelajaran terkadang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang berminat dan merasa jenuh dalam proses pembelajaran; b) guru lebih sering memberikan soal-soal rutin dari buku pegangan peserta didik, dan soal rutin yang dibuat secara langsung oleh guru; c) tidak adanya alat peraga yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk memberikan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran dimana diharapkan dapat membantu peserta didik

mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini yaitu memberikan pembelajaran dengan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik, dimana dalam pembelajaran peserta didik berkelompok melakukan menggali dan menyelidiki dari lembar kerja peserta didik dengan alat peraga yang sudah tersedia, melakukan kerja kelompok memecahkan suatu masalah dimana setiap peserta didik bisa mengeluarkan pendapatnya, dan setiap kelompok juga dapat memberikan pendapatnya ke kelompok lain.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi mengenai kurikulum yang digunakan pada MTs N 4 Mojokerto khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari sekolah dan guru mata pelajaran matematika, sekolah MTs N 4 Mojokerto menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2017.

Berdasarkan kurikulum semester genap, peneliti memilih kelas VIII dengan KD 3.9 yaitu membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) serta KD 4.9 yaitu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas).

Indikator dari KD tersebut disajikan pada Tabel 4.5 berikut.

**Tabel 4.5**  
**Kompetensi Dasar dan**  
**Indikator Pencapaian Kompetensi yang Digunakan**

| Kompetensi Dasar   | Indikator Pencapaian Kompetensi |  |
|--|---------------------------------|--|
| 3. 9<br>Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)                  | 3.9.1                           | Menyebutkan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) |
|  | 3.9.2                           | Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)  |
|  | 3.9.3                           | Menentukan jarak-jarang bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) |
| 4.9<br>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.9.2                           | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)        |
| Kompetensi Dasar   | Indikator Pencapaian Kompetensi |  |
| 3. 9<br>Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)                  | 3.9.1                           | Menyebutkan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) |
|  | 3.9.2                           | Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)  |
|  | 3.9.3                           | Menentukan jarak-jarang bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) |

|  |       |   |
|--|-------|---|
| 4.9<br>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.9.2 | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) |
|--|-------|---|

d. Analisis Materi Pembelajaran

Berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi 2017 untuk kelas VII semester genap, maka diperoleh pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dan jaring-jaring bangun ruang sisi datar untuk kubus, balok, prisma dan limas.

b. Fase Pembuatan Prototipe (*Prototyping Phase*)

Pada fase ini dilakukan kegiatan yaitu merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tujuan dari fase ini adalah untuk menghasilkan prototipe. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, antara lain:

1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*. Mempertimbangkan adanya keluasan materi, maka pokok bahasan hanya sebatas pada model dan jaring-jaring bangun ruang sisi datar membutuhkan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu  $2 \times 40$  menit. Adapun kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan secara garis besar mengacu pada langkah-langkah pembelajaran dengan model model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*.

Komponen utama dari RPP yang disusun disajikan pada tabel berikut:

## 1) Penyusunan RPP

**Tabel 4.6**  
**Bagian RPP Yang Dikembangkan**

| No. | Komponen RPP   | Uraian  |
|-----|--|---|
| 1.  | Judul  | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)  |
| 2.  | Identitas  | Identitas satuan pendidikan, nama sekolah, mata pelajaran, materi pokok, kelas/semester, dan alokasi waktu.   |
| 3.  | Kompetensi Inti                                      | Kompetensi inti sesuai dengan materi bangun ruang sisi datar pada Permendikbud nomor 37 tahun 2018  |
| 4.  | Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi | Kompetensi dasar sesuai dengan materi bangun ruang sisi datar pada Permendikbud nomor 37 tahun 2018 Sedangkan Indikator berisi tentang indikator pencapaian kompetensi peserta didik.   |
| 5.  | Tujuan Pembelajaran                                  | Merupakan suatu yang harus dicapai oleh peserta didik setelah pembelajaran.   |
| 6.  | Materi Pembelajaran                                  | Materi Pembelajaran Bangun ruang sisi datar   |
| 7.  | Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran           | RPP ini menggunakan pendekatan saintifik model Kooperatif <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i> , metode ceramah, diskusi kelompok, presentasi dan tanya jawab.   |
| 8.  | Media Pembelajaran                                   | Media pembelajaran yang digunakan adalah LKPD dan Alat peraga   |
| 9.  | Sumber Belajar                                       | Buku pegangan guru, buku pegangan peserta didik, dan internet serta sumber lain yang relevan  |
| 10. | Langkah-Langkah Pembelajaran                         | Berisi tentang kegiatan guru dan peserta didik, waktu beserta keterangan. Kegiatan tersebut berisi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Langkah-langkah pembelajaran yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran model <i>Gallery Walk</i> berbantuan <i>Hands On Activity</i> untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. |
| 11. | Penilaian Hasil Belajar                              | Berisi tentang penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan.   |

## 2) Penyusunan LKPD

**Tabel 4.7**  
**Bagian LKPD Yang Dikembangkan**

| No. | Komponen LKPD               | Uraian  |
|-----|-----------------------------|---|
| 1.  | Judul                       | Lembar kerja peserta didik  |
| 2.  | Materi pokok                | Bangun ruang sisi datar   |
| 3.  | Identitas peserta didik     | Nama, kelompok, dan kelas   |
| 4.  | Petunjuk atau langkah kerja | <p>Berisi petunjuk penggunaan LKPD</p> <p>Berdoa sebelum mengerjakan</p> <p>Isilah nama anggota kelompok</p> <p>Bacalah pertanyaan dengan seksama</p> <p>Lipat dan guntinglah alat peraga (kertas) sesuai sketsa yang ada, sehingga membentuk suatu bangun datar.</p> <p>Diskusikan dengan anggota kelompokmu kemudian tulislah hasil diskusi kalian di kertas karton yang telah tersedia</p> <p>Tanyakan pada guru jika ada yang belum dimengerti.</p> <p>Salah satu peserta bersedia untuk melaporkan hasil diskusinya.</p> |
| 5.  | Kompetensi dasar            | <p>Kompetensi dasar sesuai dengan materi bangun ruang sisi datar pada Permendikbud nomor 37 tahun 2018 pada KD 3.9 yang berbunyi membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) dan 4.9 yang berbunyi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas).</p>   |

c. Fase Penilaian (*Assesment Phase*)

Tujuan tahap validasi adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga dosen dan dua guru matematika. Seperti yang dijelaskan pada sebelumnya, bahwa sebelum perangkat pembelajaran digunakan, hendaknya telah mampu mempunyai status “valid” dan “praktis”. Pada fase ini, hanya dilakukan kegiatan validasi kepraktisan perangkat pembelajaran dikarenakan adanya *Covid-19* dimana tidak ada pembelajaran langsung di sekolah sehingga peneliti tidak bisa melakukan penelitian langsung ke sekolah. Tidak sampai pada tahap uji coba lapangan.

Proses validasi dilaksanakan selama lebih kurang 1 bulan. Para validator adalah orang-orang yang ahli dan kompeten terkait penyusunan perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKPD. Sehingga dapat membantu menyempurnakan perangkat tersebut dengan memberikan masukan atau saran. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi prototipe 1 perangkat pembelajaran sehingga menghasilkan prototipe 2 perangkat pembelajaran.

Adapun validator yang dipilih dalam penelitian ini yang disajikan dalam Tabel 4.8 sebagai berikut:

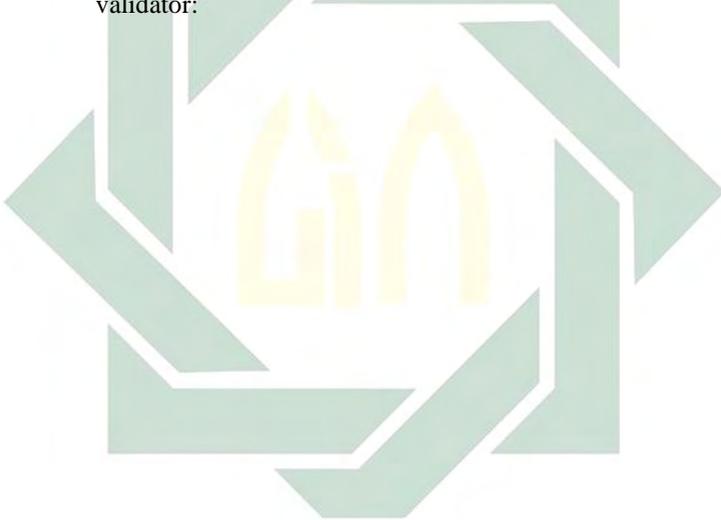
**Tabel 4.8**  
**Daftar Nama Validator**

| No. | Nama Validator                      | Keterangan  |
|-----|-------------------------------------|---|
| 1.  | Lisanul Uswah Sadieda, S.Si., M.Pd. | Dosen Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya |
| 2.  | Erlin Ladyawati, S.Pd., M.Pd.       | Dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya           |
| 3.  | Ika Kurniasari, M.Pd                | Dosen Pendidikan Matematika Universitas Negeri Surabaya                   |
| 4.  | Siti Baroroh Barit , S.Pd           | Guru Matematika MTs Negeri 4 Mojokerto                                    |
| 5.  | Pamiluwati, S.Pd                    | Guru Matematika MTs Negeri 4 Mojokerto                                    |

## 2. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik

### a. Analisis Data Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penilaian kevalidan RPP oleh validator meliputi beberapa jenis aspek yaitu tujuan pembelajaran, isi, waktu dan bahasa. Kategori kevalidan RPP diperoleh dengan cara mengkonversikan data berupa skor tiap aspek kevalidan maupun skor total ke dalam tabel konversi kevalidan. Berikut ini adalah Tabel 4.9 hasil penilaian kevalidan RPP oleh validator:



**Tabel 4.9**  
**Analisis Data Kevalidan RPP**

| No. | Aspek  | Kriteria   | VALIDATOR |   |   |   |   | Rata-rata setiap kriteria | Rata-rata setiap aspek |
|-----|--------|--|-----------|---|---|---|---|---------------------------|------------------------|
|     |        |  | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |                           |                        |
| 1.  | Tujuan | a. Ketepatan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran   | 4         | 3 | 3 | 4 | 3 | 3,4                       | 3,4                    |
|     |        | b. Kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik   | 4         | 3 | 3 | 4 | 3 | 3,4                       |                        |
| 2.  | Isi    | a. Kesesuaian sintaks model <i>Gallery Walk</i> di langkah-langkah pembelajaran                              | 4         | 4 | 3 | 4 | 3 | 3,6                       | 3,2                    |
|     |        | b. Penerapan sintaks model <i>Gallery Walk</i> di langkah-langkah pembelajaran sudah terlihat                | 4         | 4 | 3 | 3 | 3 | 3,4                       |                        |
|     |        | c. Penerapan kegiatan Menggali pada metode <i>Hands On Activity</i> yang digunakan sudah terlihat            | 3         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3,0                       |                        |
|     |        | d. Penerapan kegiatan Menyelidiki pada metode <i>Hands On Activity</i> yang digunakan sudah terlihat         | 3         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3,0                       |                        |
|     |        | e. Penerapan kegiatan Menyimpulkan pada metode <i>Hands On Activity</i> yang digunakan sudah terlihat metode | 3         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3,0                       |                        |

|                                     |        |   |   |   |   |   |   |     |     |
|-------------------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|-----|-----|
|                                     |        | a. Kesesuaian indikator meningkatkan minat belajar matematika peserta didik | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3,2 |     |
|                                     |        | b. Kebenaran materi bangun ruang sisi datar                                 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3,2 |     |
| 3.                                  | Waktu  | a. Kesesuaian waktu dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran                | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3,4 | 3,4 |
| 4.                                  | Bahasa | a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami                                     | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3,6 | 3,5 |
|                                     |        | b. Penggunaan bahasa secara sistematis dan konsisten                        | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3,4 |     |
|                                     |        | c. Menggunakan kaidah bahasa indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)   | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3,6 |     |
| <b>Rata-rata total validasi RPP</b> |        |   |   |   |   |   |   |     | 3,3 |

Berdasarkan data Tabel 4.9, terlihat bahwa pada aspek yang pertama yaitu aspek tujuan, rata-rata skor untuk indikator huruf a) diperoleh 3,4; dan b) diperoleh 3,4; sehingga rata-rata dari aspek tujuan adalah 3,4 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa dari setiap kriteria dalam aspek ini yang meliputi ketepatan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Aspek yang kedua yaitu aspek isi, rata-rata skor untuk kriteria indikator huruf a) diperoleh 3,6; indikator b) diperoleh 3,4; indikator c) diperoleh 3,0; indikator d) diperoleh 3,0; indikator e) diperoleh 3,0; indikator f) diperoleh 3,2; indikator g) diperoleh 3,2. Sehingga rata-rata dari aspek isi pembelajaran adalah 3,2 dengan kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* telah sesuai

dengan sintaks model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* di langkah-langkah pembelajaran.

Aspek yang ketiga yaitu aspek waktu, rata-rata skor untuk indikator huruf a) diperoleh 3,4. Sehingga rata-rata dari aspek waktu adalah 3,4 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa waktu pembelajaran menggunakan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* sudah jelas dan sesuai dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran.

Aspek keempat yaitu aspek bahasa, rata-rata skor untuk indikator huruf a), diperoleh 3,6; b) diperoleh 3,4; dan c) diperoleh 3,6. Sehingga rata-rata dari aspek bahasa adalah 3,5 dengan kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Bahasa Indonesia dapat dipahami, sistematis dan konsisten, sesuai dengan ejaan yang dibenarkan. Sehingga penggunaan bahasa Indonesia sudah baik dan benar. Berdasarkan deskripsi data kevalidan RPP, maka dapat disimpulkan bahwa untuk nilai rata-rata total validitas (RTV) RPP adalah 3,3. Sesuai dengan kategori rata-rata total validitas RPP yang dicantumkan pada bab III, maka RPP pembelajaran matematika model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* dikatakan “**valid**”.

b. Analisis Data Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penilaian kevalidan LKPD oleh validator meliputi beberapa jenis aspek yaitu format, isi, bahasa dan kesesuaian materi. Kategori kevalidan LKPD diperoleh dengan cara mengkonversikan data berupa skor tiap aspek kevalidan maupun skor total ke dalam tabel konversi kevalidan. Berikut ini adalah Tabel 4.10 hasil penilaian kevalidan LKPD oleh validator:

**Tabel 4.10**  
**Analisis Data Kevalidan LKPD**

| No. | Aspek  | Kriteria   | Skala Penilaian |   |   |   |   | Rata-rata setiap Kriteria | Rata-rata setiap Aspek |
|-----|--------|--|-----------------|---|---|---|---|---------------------------|------------------------|
|     |        |  | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |                           |                        |
| 1.  | Format | a. Jenis dan ukuran huruf mudah untuk dibaca   | 4               | 4 | 4 | 4 | 4 | 4,0                       | 3,8                    |
|     |        | b. Uraian kerja atau perintah tugas jelas  | 4               | 4 | 4 | 4 | 3 | 3,8                       |                        |
|     |        | c. Dalam LKPD memuat: petunjuk, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, masalah kontekstual, tempat kosong untuk menulis jawaban dari pertanyaan pada LKPD | 4               | 4 | 3 | 4 | 4 | 3,8                       |                        |
|     |        | d. Keteraturan tata letak dan ruang sehingga antara gambar dan tulisan dapat tersusun rapi   | 4               | 3 | 4 | 4 | 3 | 3,6                       |                        |
|     |        | e. Desain LKPD menarik   | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 | 3,6                       |                        |
| 2.  | Isi    | a. Kebenaran isi soal sesuai materi  | 4               | 3 | 3 | 4 | 3 | 3,4                       | 3,4                    |
|     |        | b. Masalah yang disajikan bersifat kontekstual   | 4               | 3 | 3 | 4 | 3 | 3,4                       |                        |
| 3.  | Bahasa | a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 | 3,6                       | 3,6                    |
|     |        | b. Menggunakan kaidah bahasa Indonesia sesuai EYD  | 4               | 4 | 3 | 4 | 3 | 3,6                       |                        |
|     |        | c. Kejelasan petunjuk kalimat soal tidak mengandung arti ganda   | 4               | 3 | 3 | 4 | 4 | 3,6                       |                        |

|                                      |                   |   |   |   |   |   |   |     |     |
|--------------------------------------|-------------------|---|---|---|---|---|---|-----|-----|
| 4.                                   | Kesesuaian Materi | a. Kesesuaian isi LKPD dengan materi yang disajikan                                     | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4,0 | 3,5 |
|                                      |                   | b. Kesesuaian isi LKPD dengan sintaks model <i>Gallery Walk</i>                         | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3,6 |     |
|                                      |                   | c. Kesesuaian isi LKPD dengan indikator minat belajar matematika                        | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3,6 |     |
|                                      |                   | d. Peranan LKPD dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik                     | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3,4 |     |
|                                      |                   | e. Kesesuaian isi LKPD dengan kegiatan Menggali pada metode <i>Hands On Activity</i>    | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3,4 |     |
|                                      |                   | f. Kesesuaian isi LKPD dengan kegiatan Menyelidiki pada metode <i>Hands On Activity</i> | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3,4 |     |
|                                      |                   | g. LKPD mudah untuk dipahami dan diselesaikan oleh peserta didik                        | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3,6 |     |
| <b>Rata-rata total validasi LKPD</b> |                   |   |   |   |   |   |   |     | 3,6 |

Berdasarkan Tabel 4.10, maka dapat disimpulkan bahwa aspek yang pertama yaitu aspek format, rata-rata skor untuk indikator huruf a) diperoleh 4,0; b) diperoleh 3,8 dan c) diperoleh 3,8; indikator d) diperoleh 3,6; dan indikator huruf e) diperoleh 3,6. Sehingga rata-rata dari aspek format adalah 3,8 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa format penyajian dan petunjuk pembelajaran tercantum dengan jelas dan menarik di LKPD.

Aspek yang kedua yaitu aspek isi, rata-rata skor untuk indikator huruf a), b) diperoleh 3,4. Sehingga rata-rata dari aspek isi adalah 3,4 dengan kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa soal yang telah diberikan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.

Aspek yang ketiga yaitu aspek bahasa, rata-rata skor untuk indikator huruf a), b) dan c) diperoleh 3,6. Sehingga rata-rata dari aspek bahasa adalah 3,6 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang telah digunakan mudah dipahami, sesuai EYD dan tidak memiliki arti ganda.

Aspek keempat yaitu aspek kesesuaian materi, rata-rata skor untuk indikator huruf a) 4,0; diperoleh 3,6; b) diperoleh 3,6; c) diperoleh 3,4; d) diperoleh 3,4; e) diperoleh 3,4; dan f) diperoleh 3,6; dan indikator g) 3,6. Sehingga rata-rata dari aspek kesesuaian materi adalah 3,5 dengan kategori valid. Berdasarkan deskripsi data kevalidan LKPD, maka dapat disimpulkan bahwa untuk nilai rata-rata total validitas (RTV) LKPD adalah 3,6 sehingga LKPD pembelajaran matematika model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* dikatakan “valid”.

### **3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik.**

Berdasarkan data kepraktisan perangkat pembelajaran pada tabel 4.5, diperoleh hasil penilaian kepraktisan RPP dari masing-masing kelima validator memperoleh lima nilai B. Sebanyak tiga validator yaitu validator kesatu dan keempat memberikan nilai A dimana dalam keterangansangat valid dan tiga validator yaitu validator kedua, ketiga dan kelima memberikan nilai B dimana dalam keterangan valid.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan LKPD yang telah dikembangkan rata-rata memperoleh nilai A dan B. Sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang sudah dijelaskan pada Bab III, maka perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan dapat digunakan tanpa revisi. Dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang meliputi RPP model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik dan LKPD dapat dikatakan “**praktis**”.

**D. Revisi Produk**

Berdasarkan hasil validasi dari validator, perangkat yang telah dikembangkan masih perlu diperbaiki pada beberapa bagian. Adapun bagian yang telah direvisi dijelaskan pada tabel 4.6 dan 4.7 sebagai berikut:

a) Revisi RPP

**Tabel 4.11**

**Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

| Validator ke-    | Sebelum Revisi  | Sesudah Revisi   |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
|------------------|---|--|---------------------------------|------|---|------|---|------|---|------|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----|---|---|------------------|---------------------------------|------|---|------|---|------|---|-----|---|-----|---|
| 1.               | <p>3. Literasi Mendengarkan</p> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu "Unsur-unsur dan jaring-jaring bangun ruang sisi datar"</p> <p>Mendengarkan penjelasan guru</p> <p>Perhatian</p> <p>7 Menit</p>  | <p>3. Literasi Mendengarkan</p> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu "Unsur-unsur dan jaring-jaring bangun ruang sisi datar dan menggambar model bangun ruang sisi datar"</p> <p>Mendengarkan penjelasan guru</p> <p>Perhatian</p> <p>7 Menit</p>  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
|                  | <p>Kalimat pada langkah pembelajaran berbunyi "Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu Unsur-unsur dan jaring-jaring bangun ruang sisi datar" kurang lengkap tidak sesuai indikator yang digunakan</p>  | <p>Memperbaiki kalimat pada langkah pembelajaran menjadi "Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu Unsur-unsur dan jaring-jaring bangun ruang sisi datar serta menggambar model bangun ruang sisi datar"</p>  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 2, 3, dan 5      | <p>B. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui diskusi dan presentasi dengan menggunakan pembelajaran model Gallery Walk berbantuan <i>Hand On Activity</i>, maka peserta didik dapat menyebutkan, membedakan unsur-unsur, dan menentukan jaring-jaring bangun ruang sisi datar, menggambar model serta jaring-jaring lain dari kubus, balok, prisma dan limas dengan tepat, serta dapat membangun sikap disiplin, jujur, aktif, kerja keras, dan bertanggung jawab pada materi bangun ruang sisi datar.</p>  | <p>B. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat menyebutkan unsur-unsur bangun ruang sisi datar,</li> <li>2. Peserta didik dapat membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar,</li> <li>3. Peserta didik dapat menentukan jaring-jaring bangun ruang sisi datar,</li> <li>4. Peserta didik dapat menggambar model dari bangun ruang sisi datar.</li> </ol> |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
|                  | <p>Kalimat pada tujuan pembelajaran harusnya tidak dibuat narasi namun menjadi point-point.</p>   | <p>Perbaikan pada tujuan pembelajaran di ubah menjadi point 1 sampai point 4</p>   |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 4 dan 5          | <p>A. Kompetensi Dasar</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.11</td> <td>Mengidentifikasi unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>3.12</td> <td>Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>3.13</td> <td>Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>3.14</td> <td>Membedakan jaring-jaring bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>4.1</td> <td>Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>4.2</td> <td>Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>4.3</td> <td>Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>4.4</td> <td>Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> </tbody> </table> <p>Indikator yang digunakan terlalu banyak sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.</p> | Kompetensi Dasar   | Indikator Pencapaian Kompetensi | 3.11 | Mengidentifikasi unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 3.12 | Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 3.13 | Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 3.14 | Membedakan jaring-jaring bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.1 | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.2 | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.3 | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.4 | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | <p>A. Kompetensi Dasar</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.11</td> <td>Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>3.12</td> <td>Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>3.13</td> <td>Membedakan jaring-jaring bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>4.1</td> <td>Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> <tr> <td>4.2</td> <td>Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)</td> </tr> </tbody> </table> <p>Perbaikan pada KD 4 indikator 4.9.3 di hapus.</p> | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | 3.11 | Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 3.12 | Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 3.13 | Membedakan jaring-jaring bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.1 | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) | 4.2 | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) |
| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 3.11             | Mengidentifikasi unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 3.12             | Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 3.13             | Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 3.14             | Membedakan jaring-jaring bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 4.1              | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 4.2              | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 4.3              | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 4.4              | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 3.11             | Membedakan dan menentukan luas permukaan, dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 3.12             | Membedakan unsur-unsur bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 3.13             | Membedakan jaring-jaring bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 4.1              | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |
| 4.2              | Menggambar model bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas)   |  |                                 |      |   |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |     |   |     |   |   |                  |                                 |      |   |      |   |      |   |     |   |     |   |

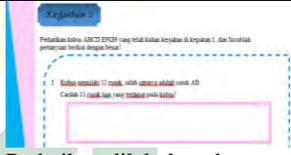
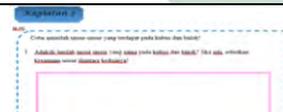
|   |    |  |   |  |  |                                |    |  |   |  |  |                                |
|---|----|--|---|--|--|--------------------------------|----|--|---|--|--|--------------------------------|
| 5 | 12 | PPK Kerja Keras<br>"4C" berfikir kritis dan pemecahan masalah. | Guru memotivasi dan menantang peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada kerangka kerucut yang sudah diberi label.          | Mengembangkan keterampilan literasi dan literasi sraga   | Prinsip-prinsip Keterampilan dan Sifat-sifat | Siswa (PRA):<br>berpartisipasi | 13 | PPK Kerja Keras<br>"4C" berfikir kritis dan pemecahan masalah. | Guru memotivasi dan menantang peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada kerangka kerucut yang sudah diberi label.          | Mengembangkan keterampilan literasi dan literasi sraga   | Prinsip-prinsip Keterampilan dan Sifat-sifat | Siswa (PRA):<br>berpartisipasi |
|   | 11 | PPK Kerja Keras<br>"4C" berfikir kritis dan pemecahan masalah. | Guru memotivasi peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada LKPD yang sudah disediakan dan kerangka di tengahnya di dinding. | Membuatkan kerangka di kerangka kerucut yang tidak ada label dan di setiap sisi kerucut menggunakan gambar kerucut yang sudah disediakan di dinding. | Prinsip-prinsip Keterampilan dan Sifat-sifat | Siswa (PRA):<br>Kemandirian    | 13 | PPK Kerja Keras<br>"4C" berfikir kritis dan pemecahan masalah. | Guru memotivasi peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk bangun yang ada pada LKPD yang sudah disediakan dan kerangka di tengahnya di dinding. | Membuatkan kerangka di kerangka kerucut yang tidak ada label dan di setiap sisi kerucut menggunakan gambar kerucut yang sudah disediakan di dinding. | Prinsip-prinsip Keterampilan dan Sifat-sifat | Siswa (PRA):<br>Kemandirian    |

Kalimat pada langkah pembelajaran kolom integrasi revisi k-13 yang berbunyi "4C berfikir kritis dan pemecahan masalah ejaan huruf kurang tepat.

Perbaikan pada langkah pembelajaran kolom integrasi revisi k-13 menjadi "4C berpikir kritis dan pemecahan masalah".

b) Revisi LKPD

**Tabel 4.12**  
**Revisi Lembar kerja Peserta Didik (LKPD)**

| Validator ke- | Sebelum Revisi   | Sesudah Revisi  |
|---------------|--|---|
| 3 dan 2       |  <p>Sebaiknya pada kegiatan 2 menggunakan gambar sesuai pada kegiatan 1</p> |  <p>Perbaikan dilakukan dengan menghapus gambar dan perintah pengerjaan di perjelas.</p> |
| 5             |  <p>Pada kegiatan 3 dihapus,terlalu banyak soal yang diberikan.</p>       | <p>Perbaikan dilakukan dengan menghapus kegiatan 3 sehingga LKPD hanya sampai pada kegiatan 2.</p>  |

| 3 dan 4    | <p>Gambarkan bentuk bangun seperti bentuk alat peraga yang sudah kalian kerjakan!</p>  <p>Apa nama bangun dari gambar tersebut?</p>  <p>Kalimat pertanyaan yang ada pada kegiatan 1, no 2 dan 3 yang berbunyi “Gambarlah bentuk bangun seperti bentuk alat peraga yang sudah kalian kerjakan! (2)” dan “Apa nama bangun dari gambar tersebut?” kurang jelas.</p>  | <p>Gambarkan bentuk bangun sesuai dengan soal nomor 1 yang sudah kalian kerjakan!</p>  <p>Apa nama bangun dari soal nomor 2 tersebut?</p>  <p>Perbaikan pada pertanyaan yang ada pada kegiatan 1, no 2 dan 3 yang berbunyi “Gambarlah bentuk bangun sesuai dengan soal nomor 1 yang sudah kalian kerjakan! (2)” dan “Apa nama bangun dari soal nomor 2 tersebut?”.</p> |      |         |      |            |  |   |    |  |  |          |   |   |          |     |         |      |            |  |                                |    |  |  |   |    |
|------------|---|--|------|---------|------|------------|--|---|----|--|--|----------|---|---|----------|-----|---------|------|------------|--|--------------------------------|----|--|--|---|----|
| 1 dan 4    | <p>Kunci jawaban kelompok 3</p> <table border="1" data-bbox="344 587 619 691"> <thead> <tr> <th>Kegiatan</th> <th>IPK</th> <th>Jawaban</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kegiatan 1</td> <td>1.0.2 Menggambar model bangun ruang sisi datar</td> <td></td> <td>10</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1.0.1 Menentukan prisma persegi panjang sisi datar</td> <td>1. Kubus</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Kunci jawaban dan skor penilaian pada kegiatan 1 nomor 1 belum tertera.</p> | Kegiatan   | IPK  | Jawaban | Skor | Kegiatan 1 | 1.0.2 Menggambar model bangun ruang sisi datar |  | 10 |  | 1.0.1 Menentukan prisma persegi panjang sisi datar | 1. Kubus | 5 | <p>Kunci jawaban kelompok 1</p> <table border="1" data-bbox="708 587 983 691"> <thead> <tr> <th>Kegiatan</th> <th>IPK</th> <th>Jawaban</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kegiatan 1</td> <td>1.0.1 Menentukan prisma persegi panjang sisi datar</td> <td>1. Alat peraga berbentuk kubus</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1.0.2 Menggambar model bangun ruang sisi datar</td> <td></td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Perbaikan dilakukan dengan menambahkan kunci jawaban dan skor penilaian.</p> | Kegiatan | IPK | Jawaban | Skor | Kegiatan 1 | 1.0.1 Menentukan prisma persegi panjang sisi datar | 1. Alat peraga berbentuk kubus | 10 |  | 1.0.2 Menggambar model bangun ruang sisi datar |  | 10 |
| Kegiatan   | IPK   | Jawaban  | Skor |         |      |            |  |   |    |  |  |          |   |   |          |     |         |      |            |  |                                |    |  |  |   |    |
| Kegiatan 1 | 1.0.2 Menggambar model bangun ruang sisi datar  |   | 10   |         |      |            |  |   |    |  |  |          |   |   |          |     |         |      |            |  |                                |    |  |  |   |    |
|            | 1.0.1 Menentukan prisma persegi panjang sisi datar  | 1. Kubus   | 5    |         |      |            |  |   |    |  |  |          |   |   |          |     |         |      |            |  |                                |    |  |  |   |    |
| Kegiatan   | IPK   | Jawaban  | Skor |         |      |            |  |   |    |  |  |          |   |   |          |     |         |      |            |  |                                |    |  |  |   |    |
| Kegiatan 1 | 1.0.1 Menentukan prisma persegi panjang sisi datar  | 1. Alat peraga berbentuk kubus   | 10   |         |      |            |  |   |    |  |  |          |   |   |          |     |         |      |            |  |                                |    |  |  |   |    |
|            | 1.0.2 Menggambar model bangun ruang sisi datar  |   | 10   |         |      |            |  |   |    |  |  |          |   |   |          |     |         |      |            |  |                                |    |  |  |   |    |

## E. Kajian produk akhir

Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD. RPP dan LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* pada materi bangun ruang sisi datar. Setelah melakukan serangkaian proses penelitian dan pengembangan yang terdiri dari penelitian pendahuluan, pembuatan RPP, LKPD dan instrumen serta validasi akhirnya diperoleh perangkat yang dijadikan sebagai produk akhir dalam penelitian ini. Penjelasan produk akhir disajikan lebih detail sebagai berikut:

### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*. Langkah-langkah di dalam RPP disusun berdasarkan kombinasi antara sintaks pada model *Gallery Walk* yang terdiri dari 8 langkah dengan bantuan metode *Hands On Activity* yang terdiri dari 6 langkah.

Proses pembelajaran matematika dengan RPP model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik tidak diujicobakan ditempat penelitian. Hal ini karena terkendala adanya pandemi *Covid-19* yang menyebabkan hampir seluruh sekolah di Mojokerto pada semua jenjang diliburkan sementara. Sehingga dalam proses pengembangan RPP hanya sampai pada tahap validasi ahli.

## 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibuat dengan mengacu pada model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity*. Pada LKPD dilengkapi dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan petunjuk pengerjaan sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan LKPD yang diberikan. LKPD yang dikembangkan difokuskan untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik secara maksimal. Dengan demikian, tahap-tahap penyelesaian soal yang ada di LKPD disesuaikan dengan indikator minat belajar matematika.

Selain itu, untuk menarik minat belajar matematika peserta didik dalam mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang ada, LKPD didesain sedemikian rupa dengan bentuk-bentuk yang unik dan berwarna-warni. Desain LKPD tidak hanya bagian *cover*nya saja, namun bagian dalam LKPD juga diberi desain yang menarik.

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pembelajaran model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII MTs Negeri 4 Mojokerto, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

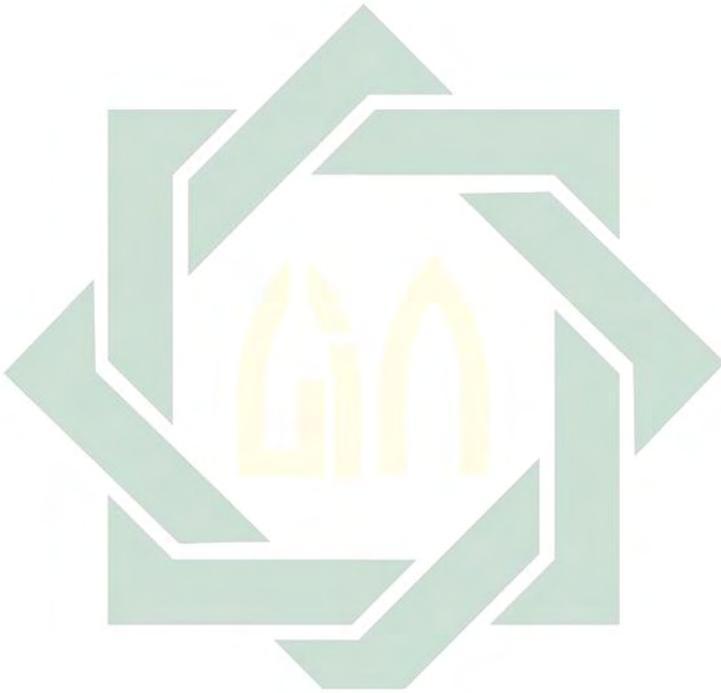
1. Proses pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dalam 3 fase. Fase pertama yaitu pendahuluan meliputi analisis awal akhir, analisis kurikulum, dan analisis materi. Fase kedua yaitu fase pembuatan prototipe yang meliputi penyusunan RPP dan LKPD yang menghasilkan prototipe I. Fase ketiga yaitu fase penilaian prototipe I diberikan kepada validator untuk menghasilkan prototipe II.
2. Kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran dalam kategori “**Valid**”, dengan nilai rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,3 dan nilai rata-rata total kevalidan LKPD sebesar 3,6.
3. Kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran dalam kategori “**Praktis**”, dengan rata-rata penilaian B oleh kelima validator yang berarti perangkat dapat digunakan dengan sedikit revisi.

### B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran ini hendaknya diujicobakan pada kelas atau sekolah agar mendapatkan data yang benar-benar valid atau dapat dipertanggungjawabkan, namun pada kondisi saat ini sedang terjadi pandemi *Covid-19* peneliti tidak bisa melakukan uji coba di tempat penelitian.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran matematika model *Gallery Walk* berbantuan *Hands On Activity* dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik ini hanya terbatas pada pembelajaran matematika di kelas VIII dengan pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Oleh karena itu bagi pembaca yang ingin

mengembangkan perangkat pembelajaran matematika model *Gallery Walk* bisa mengembangkan untuk jenjang dan pokok bahasan lain yang sesuai dengan model pembelajaran tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Supriyanto. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amilda dan Astuti. 2012. *Kesulitan Belajar: Alternatif Sistem Pelayanan dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Andesta, Wakidi, dan M. Basri. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk (GW) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa, *E-Jurnal PESAGI* Vol V (6):30-32
- Dengo, Fitri. 2018 Penerapan Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Managemen Pendidikan Islam* Vol VI, (1). 40-52
- Depdiknas, 2008. *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas
- Djamrah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widarti, S., Peniati, E., Widiyaningrum, P. 2013. "Pembelajaran Gallery Walk Berpendekatan Contextual Teaching Learning Materi Sistem Pencernaan di SMA". *Unnes Journal of Biology Education*, Vol. II (1). 10-18.
- Ghufron. 2011. *Implementasi Metode Gallery Walk dan Small Group Discussion Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII E Di SMP Negeri 1 Banyuwangi Probolinggo*. Skripsi. Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harto. 2012. *Active Learning dalam Pembelajaran Agama Islam; Rekonstruksi metode Pembelajaran PAI di Sekolah dan Madrasah*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Hasanah, Melinda Nur. 2016 *Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika dengan pendekatan CTL SMPN 2 Nanggulan Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta

- Hobri, 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jember: PENA Salsabila.
- Hudojo, Herman. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pusataka Belajar.
- Ibrahim dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Indrawati, Sutarto. 2013. *Strategi Belajar Mengajar Sains*. UPT Penerbitan Universitas Negeri Jember.
- Irsyad, Moh, 2016. *Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMAN Kesamben Jombang*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.
- J.P. Chaplin, 2004. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Jubaidah, Eni. 2017. *Pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis Hands On Activity terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik ditinjau dari kemandirian belajar Peserta Didik*, Skripsi. Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Kamdi, Waras. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kartono. 2010. *Hands On Activity* pada Pembelajaran Geometri Sekolah sebagai Assesmen Kinerja Peserta didik. *E-jurnal Pendidikan matematika* Vol III (2). 21-32
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas peserta didik Sekolah Dasar*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.

- Lie, A. 2000. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Manurung, S. 2010. *Hands-on and Minds-on activity dalam pembelajaran Pengantar Fisika*. Seminar dan Workshop Nasional Fisika, Bandung: Institut Teknologi Bandung prodi fisika fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam.
- Murni, Rita, 2011. *Penerapan teknik inside outside circle untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Salafiyah Nur Hidayah Bencah Kelubi Kecamatan Tapung*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nuraini, Nidia Dwi, 2019. *Penerapan metode Gallery Walk dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik mata pelajaran fikih di MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono Sidoarjo*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya
- Nuraeni. 2015. *Implementasi Metode Gallery Walk untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahma, Dyah Arifalur. 2015. *Pengembangan perangkat pembelajaran materi geometri dengan Hands On Activity di SMP Negeri 1 Gresik*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya
- Riyanti. 2009. *Pembelajaran Biologi dengan Group Investigation Melalui Hands On Activities dan E-Learning Ditinjau Dari Kreativitas dan Gaya Belajar Peserta didik*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rahmah Tri dkk. 2017. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation*. *Jurnal Kreano*. Universitas Negeri Yogyakarta. Vol II. (8). 150-161

- Ruhdito, M. 2017. *Dasar-dasar Penelitian Desain*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Salim, Haidir. 2012. *Strategi Pembelajaran (suatu pendekatan dimana meningkatkan belajar peserta didik secara transformatif)*. E-book.: <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/555>.
- Sani, R.A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana, Prenada media group.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar peserta didik Aktif*. Bandung: Nuansa.
- SM, Ismail 2011. *Strategi Pembelajaran Islam Berbasis PAIKEM, Semarang*. RaSAIL Media Group.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning : TEORI DAN APLIKASI PAIKEM*. Pustaka pelajar.
- At-Taubany, Trianto Ibnu Badar. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tim Penyusun Kamus. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka
- Trianto. 2004. *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strtegi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.

Vhalery, Rendika. 2019. *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk dengan Tipe Learning together pada Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMA Tri Dharma Palembang*, E-Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, Vol. IX (I). 1-10

Widyantini. 2006. *Model pembelajaran matematika dengan pendekatan koopertif*. Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan matematika.

Winkel, WS. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gransindo.

