

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

###### a. Metode Pembelajaran

Dalam dunia pembelajaran ada bermacam-macam berbagai metode mengajar, yang dalam penggunaannya wajib dicocokkan dengan bermacam perihal, semacam situasi, serta suasana dikala aktivitas berlatih membimbing lagi berjalan, sarana yang ada, serta wajib dicocokkan dengan tujuan pembelajaran. Bagi Djamarah, SB (2006:46) metode pembelajaran dimaksud selaku sesuatu metode yang dipakai buat menggapai tujuan yang sudah ditetapkan.<sup>1</sup>

Metode pembelajaran ialah tahap ataupun metode yang dipakai oleh guru buat menerapkan konsep yang telah di susun dalam aktivitas cara belajar membimbing supaya anak didik bisa menggapai tujuan penataran dengan cara maksimal. Tata cara ialah tahap opsional dari strategi penataran yang di seleksi dalam menggapai tujuan berlatih, alhasil dalam memakai sesuatu metode penataran wajib dicocokkan dengan tipe strategi yang hendak dipakai. Akurasi pemakaian tata cara hendak membuktikan fungsionalnya strategi dalam cara aktivitas penataran. Tata cara penataran bisa dimaksud selaku metode yang dipakai buat menerapkan konsep yang telah disusun dalam wujud aktivitas jelas serta efisien buat bisa menggapai tujuan penataran.

Bagi Taniredja suasana penataran mencakup hasil serta situasi penataran. Pemakaian tata cara pembelajaran bisa mempengaruhi hasil berlatih anak didik. Guru wajib membiasakan dengan kondisis dan atmosfer kategori dalam memakai tata cara penataran. Pemakaian tata cara penataran yang serupa bisa melainkan hasil penataran, bila situasi kategori

---

<sup>1</sup> Muhammad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (UNISSULA Press: 2013), 16.

berlainan, dalam perihal ini jumlah anak didik bisa pengaruhi pemakaian tata cara.<sup>2</sup> Penggunaan metode tergantung kepada tujuan, isi, dan proses pembelajaran.

b. Pengertian Metode *Gallery Walk*

Metode *Gallery Walk* salah satu tata cara yang bisa meningkatkan hasil berlatih anak didik sebab di dalam kegiatan pembelajarannya mencakup beberapa ranah kognitif. *Gallery Walk* menuntut anak didik buat lebih meningkatkan pemahamannya hal materi, sanggup bertugas serupa buat membongkar permasalahan serta menerima ataupun membagikan kritikan dalam cara pembelajaran.<sup>3</sup>

Metode *Gallery Walk* ialah tata cara yang mendesak partisipan ajar buat berlatih dari tiap golongan kecil yang mangulas sesuatu permasalahan ataupun kasus. Masing masing dari klompok menulis hasil diskusinya pada selembur kertas ataupun membuat sesuatu coret- coretan bagus berbentuk lukisan ataupun desain cocok keadaan apa saja yang diperoleh kala dialog berjalan. Serta bisa ditempelkan ataupun di taruh di meja ataupun bilik kategori. setelah itu tiap golongan memperhitungkan hasil buatan dari golongan lain yang digalerikan, setelah itu dipertanyakan pada dikala dialog golongan serta di tanggapi. Pergelaran hasil kegiatan dicoba kala seluruh anak didik telah selseai melakukan tugasnya, guru membagikan kesimpulan ataupun meluruskan andaikan terdapat yang butuh diluruskan dari uraian anak didik. Dengan demikina anak didik bisa berlatih dengan lebih mengasyikkan alhasil tjuan penataran dapat berhasil.

Bagi Mark Frencek *Gallery Walk is a discussion technique that gets students out of their chairs and actively involved in synthesizing important*

---

<sup>2</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta 2013), 1.

<sup>3</sup> Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasil Media Group, 2008), 90.

*science concepts, writing, and public speaking. The technique also cultivates listening and team building skills.*

*Gallery Walk* ialah metode dikuasai dengan metode anak didik beranjak dari tempat duduknya serta dengan cara aktif ikut serta dalam menguasai konsep- konsep utama modul, menuliskannya, serta mempresentasikannya didepan. Dengan begitu anak didik dituntut buat sanggup meningkatkan keahlian berfikirnya, alhasil bisa mempengaruhi pada hasil berlatih siswa.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Gallry Walk* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok didalam kelas dimana yang dipersiapkan dahulu selebar kertas untuk digunakan sebagai catatan hasil diskusinya nanti. Metode ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Gallery Walk* dapat memicu keaktifan belajar siswa dalam kelas, pembelajaran dikelas yang menyenangkan dan melatih kekompakan serta menghargai pendapat siswa lainya.

Tujuan penerapan metode *Gallery Walk* adalah untuk membangun kerjasma kelompok (*Cooperative Learning*) dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar.<sup>5</sup> Metode ini juga disebut dengan istilah metode keliling kelompok. Menurut Asmani (2011:50) metode ini mempunyai tujuan agar masing-masing dari anggota kelompok memperoleh kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pendapat serta pemikiran anggota lainnya. Tujuan lain metode *Gallery Walk* adalah sebagai berikut:

- 1) Menarik anak didik ke dalam poin yang hendak dipelajari

---

<sup>4</sup> Ira Andestia, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. (Bandar Lampung: FKIP UNILA, 2017), 5.

<sup>5</sup> Ismail, *Strtegi Pembelajaran Agama Islam Berbasis,.....* 89.

- 2) Membagikan peluang pada anak didik untuk membuktikan pengetahuan serta agama mereka mengenai tema yang hendak diulas (uraian yang tepat ataupun keliru)
- 3) Mengajak anak didik buat menciptakan perihal yang lebih dalam dari wawasan yang mereka dapat,
- 4) Membolehkan anak didik meningkatkan pengetahuannya (semacam berfikir, mempelajari, berbicara, serta bekerja sama) dalam mengumpulkan informasi terkini,
- 5) Berikan peluang anak didik buat memilah, mengolah serta menyuguhkan data serta uraian terkini yang didapat.<sup>6</sup>

c. Langkah-langkah metode *Gallery Walk*

Langkah- langkah praktik prosedur *Gallery Walk* merupakan sebagai berikut:

- 1) Peserta dipecah dalam sebagian kelompok.
- 2) Kelompok diberi kertas plano ataupun flip chart.
- 3) Pastikan poin atau tema pelajaran.
- 4) Hasil kegiatan kelompok ditempel di dinding
- 5) Tiap- tiap kelompok berkeliling mencermati hasil kegiatan kelompok lain.
- 6) Salah satu delegasi kelompok menanggapi tiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.
- 7) revisi bersama- sama dan klarifikasi serta penyimpulan.<sup>7</sup>

Menurut Silberman, metode pendekatan evaluasi diri dengan metode *gallery walk* (galeri belajar) merupakan:

---

<sup>6</sup> Nining Mariyaningsih, *Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Akuntansi Materi Laporan Keuangan Melalui Metode Gallery Walk Duati-Duata*, (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, Vol. IX, No. 1, 2014), 59.

<sup>7</sup> Yusnidar, *Penerapan Metode Gallery Walk Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Analytical Ekposition Bahasa Inggris Siswa Kelas XI IPA-1 MAN Model Banda Aceh*, (Journal GEEJ (Getsempena English Educatio Jurnal), Vol. 1, No. 1, 2014), 57.

- 1) Anak didik dipecah jadi sebagian golongan beranggotakan 2 sampai 4 orang.
- 2) Masing-masing golongan diperintahkan buat membahas apa yang diperoleh oleh para anggotanya dari pelajaran yang mereka simak. Perihal itu bisa jadi melingkupi selaku ialah: wawasan terkini, keahlian terkini, kenaikan dalam aspek, atensi terkini di aspek, dan mempunyai keyakinan diri.
- 3) Setelah itu mereka diperintahkan buat membuat suatu catatan pada kertas luas bermuatan hasil“ penataran” ini. Perintahkan mereka buat berikan kepala karangan ataupun melabeli catatan itu.“ Keadaan Yang Kita Miliki”
- 4) Catatan itu setelah itu ditempel pada dinding.
- 5) Anak didik diperintahkan buat berjalan melampaui masing- masing catatan. Masing- masing anak didik dimohon buat membagikan ciri centang di dekat hasil berlatih yang pula dia miliki pada catatan tidak hanya dari daftarnya sendiri.
- 6) Hasilnya setelah itu disurvei, cermati hasil penataran yang sangat biasa diperoleh. Jelaskan beberapa hasil penataran yang tidak lazim ataupun tidak diduga- duga.<sup>8</sup>

Berikutnya, menurut Sani, metode penerapan metode ataupun tata cara penataran ini merupakan sebagai berikut:

- 1) Guru membuat sebagian pertanyaan yang terpaut dengan poin yang diulas, tiap- tiap pertanyaan ditulis pada selembur kertas. Setelah itu, kepingan pertanyaan itu ditempelkan kepingan di atas meja ataupun pada bilik ruangan.
- 2) Guru membagi anak didik dengan jumlah golongan sebesar pertanyaan yang terbuat. Guru membebaskan tiap- tiap golongan buat mengamati pertanyaan serta menulis balasan di dasar

---

<sup>8</sup> M.L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara belajar Siswa Aktif*, (Terjemahan Raisul Muttaqien. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), 274.

pertanyaan pada kepingan yang serupa. Catatan wajib gampang dibaca serta singkat supaya gampang dimengerti golongan lain.

- 3) Seluruh golongan setelah itu beralih ke meja lain yang ditempelkan pertanyaan yang berlainan serta meningkatkan balasan yang bisa jadi belum digarap golongan tadinya. Golongan lain pula bisa membagikan emendasi atas balasan yang sudah ditulis. Perpindahan golongan dicoba hingga seluruh pertanyaan diulas oleh seluruh golongan.
- 4) Pada pertanyaan yang terakhir, golongan membuat ijmal yang hendak dikabarkan di depan kategori.
- 5) Tiap-tiap golongan membuat ijmal pertanyaan yang berlainan. Tiap-tiap golongan diberi peluang buat menguraikan ijmal penanganan pertanyaan yang sangat pas di depan kategori.<sup>9</sup>

Terdapatnya variasi langkah- langkah dalam pemakaian metode *Gallery Walk* dicocokkan dengan kebutuhan dari masing- masing guru, materi pembelajaran, serta bersumber pada karakter anak didik. Dalam perihal aplikasi langkah- langkah penataran, metode tata cara bagi Regu Teaching yang esoknya hendak diaplikasikan pada riset ini, serta diharapkan bisa tingkatkan hasil berlatih anak didik.

d. Kelebihan dan kelemahan metode *Gallery Walk*

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki model pembelajaran *Gallery Walk* sebagai berikut :

Menurut Ismail (2009:90) kelebihan dalam menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* yaitu:

- 1) Anak didik terbiasa membuat adat kerjasama membongkar permasalahan dalam berlatih.
- 2) Terjalin sinergi silih memantapkan uraian kepada tujuan penataran.

---

<sup>9</sup> R.A. Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 252.

- 3) Menyesuaikan anak didik berlagak silih menghormati serta mengapresiasi hasil berlatih temanya.
- 4) Mengaktifkan raga serta psikologis anak didik sepanjang cara penataran.
- 5) Menyesuaikan anak didik berikan serta menyambut kritik

Adapun kelemahan metode *Gallery Walk* yaitu:

- 1) Apabila badan golongan sangat banyak hendak terjalin beberapa anak didik menggantungkan kegiatan temannya.
- 2) Guru butuh ekstra teliti dalam memantau serta memperhitungkan aktivitas pribadi serta beramai-ramai.
- 3) Pengaturan setting kategori yang lebih rumit.<sup>10</sup>

Tiap metode pembelajaran tentu ada keunggulan dan kelemahan. Sebagian kekurangan metode *Gallery Walk* ialah permasalahan yang berhubungan dengan usaha tingkatkan hasil berlatih anak didik pada cara penataran antara lain atmosfer kategori serta aplikasi tata cara penataran. Tetapi disatu bagian pemakaian tata cara *Gallery Walk* memiliki keunggulan strategi penataran yang menolong anak didik menemukan wawasan, keterampilan, dan tindakan lebih menghormati opini anak didik lainnya, aktif dalam cara penataran, dan menghasilkan berlatih mengasyikkan serta tidak terabaikan.

Sehabis menelusuri penjelasan di atas, bisa dimengerti kalau selaku wujud usaha buat menanggulangi permasalahan itu bagusnya guru menata situasi kategori itu saat sebelum cara berlatih membimbing. Modul pelajaran pula wajib direncanakan terlebih dulu, sanggup dengan teliti memantau serta memperhitungkan kemampuan siswanya, serta wajib dapat menjalankan kerjasama

---

<sup>10</sup> Ira Andestia, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. (Bandar Lampung: FKIP UNILA, 2017), 5-6.

dengan siswa- siswanya, alhasil cara penataran berjalan dengan cara maksimal dengan memakai tata cara penataran *Gallery Walk*.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar serta mengajar selaku sesuatu cara yang memiliki 3 faktor, ialah tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar.<sup>11</sup> Hasil belajar merupakan keahlian yang dipunyai anak didik sehabis menyambut pengalaman belajarnya. Hasil berlatih ataupun *achievement* ialah realisasi ataupun pemekaran dari kecakapan potensial yang dimiliki seorang. Kemampuan hasil berlatih anak didik bisa diamati dari perilakunya, bagus sikap dalam wujud kemampuan wawasan, keahlian berfikir ataupun keahlian motorik. Di sekolah hasil belajar bisa diamati dari kecakapan anak didik dalam memahami mata pelajaran yang ditempuhya.<sup>12</sup>

Menurut Djamarah (2006: 119) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik afektif, psikomotorik, maupun kognitif setelah mengikuti proses pembelajaran. Dan menurut Gagne hasil belajar merupakan sebuah pola perbuatan atau perilaku, nilai-nilai, pengertian, sikap, maupun apresiasi, dan keterampilan.<sup>13</sup>

Jadi hasil belajar merupakan sesuatu hasil yang sudah digapai anak didik sehabis terdapatnya cara bimbingan ataupun pengalaman belajar. Hasil belajar di area sekolah bisa diamati dari keahlian anak didik

---

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2014), 2.

<sup>12</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proes Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 102-103.

<sup>13</sup> Ibrahim, *Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make- a Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jurnal Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora, Vol. 3, No. 2, 2017), hlm. 203

dalam melakukan kewajiban dari guru cocok dengan mata pelajaran. Bila anak didik mendapatkan angka diatas KKM hingga anak didik itu bisa diklaim telah sanggup menguasai modul pelajaran, kebalikannya bila anak didik mendapatkan angka dibawah KKM hingga anak didik itu belum memahami mata pelajaran. Hasil belajar dibedakan jadi 3, ialah hasil berlatih wawasan (kognitif), tindakan (afektif), serta keahlian (psikomotorik).

b. Kriteria Hasil Belajar

Buat mendapatkan hasil belajar yang diharapkan hingga terdapat patokan buat memastikan tingkatan kesuksesan ataupun hasil belajar anak didik. Bagi Nana Sudjana, terdapat 2 patokan yang dijadikan selaku tolak ukur kesuksesan hasil belajar ialah:

- 1) Patokan ditinjau dari ujung prosesnya
- 2) Patokan ditinjau dari ujung hasil yang di capainya.<sup>14</sup>

Bagi Djamarah mengemukakan kalau uji selaku perlengkapan ukur serta penilaian tingkat kesuksesan berlatih bisa dicoba dengan uji hasil, begitu juga namanya uji hasil berlatih bermaksud buat mrngukur hasil ataupun hasil yang sudah digapai oleh anak didik dalam berlatih. Evaluasi ataupun uji berperan unruk mendapatkan korban balikdan berikutnya dipakai buat membenarkan cara berlatih membimbing, hingga penilain itu diucap uji fomatif. Namun bila penilain itu berfungsi buat medapatkan data samapi mana hasil ataupun kemampuan berlatih anak didik yang berikutnya di peruntukkan untuk determinasi lolos tidaknya seseorang anak didik hingga evaluasi itu diucap uji sumatif.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo,2000), 49.

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 120-121

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom hasil belajar adalah segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif meliputi:

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan fungsi- fungsi psikologis, semacam pemanggilan kembali data, serta keahlian intelektual dikategorikan dalam ranah kognitif. Bertepatan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 pandangan dari yang sangat simpel hingga yang sangat kompleks, ialah: wawasan ataupun ingatan, uraian, aplikasi, analisa, campuran, serta penilaian. Kedua pandangan awal diucap kognitif tingkatan kecil serta keempat pandangan selanjutnya tercantum kognitif tingkatan besar. Pendapat sub ranah yang simpel pada biasanya jadi pra situasi untuk tercapainya sub ranah yang lebih kompleks.<sup>16</sup>

Berikut pengelompokan sikap belajar pada ranah kognitif:

- a) Pengetahuan, melingkupi keahlian mengenang mengenai keadaan yang dipelajari serta tersembunyi didalam ingatan.
- b) Pemahaman kemampuan dalam membekuk inti ekstrak dari perihal yang dipelajari.
- c) Penerapan, melingkupi keahlian dalam memilih sesuatu tata cara serta menerapkannya, kaidah untuk mengalami permasalahan yang terkini.
- d) Analisis, melingkupi keahlian merinci sesuatu kesatuan ke dalam bagian- bagian alhasil terstruktur serta gampang buat dimengerti.
- e) Sintesis, melingkupi keahlian dalam membuat sesuatu pola. Ilustrasi: menata program kegiatan.
- f) Evaluasi, melingkupi keahlian buat membuat penfat tetang perihal bersumber pada

---

<sup>16</sup> Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), 20-30.

patokan khusus. Ilustrasi: keahlian memperhitungkan hasil kuis.<sup>17</sup>

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan tindakan serta angka yang terdiri dari 5 pandangan, ialah: pendapatan, balasan ataupun respon, evaluasi, badan, serta internalisasi. Sebagian pakar berkata kalau tindakan seorang bisa diramalkan perubahannya, apabila seorang sudah mempunyai kemampuan kognitif tingkatan besar. Jenis hasil berlatih afektif nampak pada partisipan ajar dalam bermacam tingkah laku semacam perhatiannya kepada pelajaran, patuh, dorongan berlatih, menghormati guru serta sahabat selevel, kerutinan berlatih, serta ikatan sosial.<sup>18</sup>

3) Ranah Psikomotorik

Bertepatan dengan hasil berlatih keahlian serta keahlian berperan. Terdapat 7 pandangan ranah psikomotor, ialah: aksi refleks, keahlian aksi dasar, keahlian perseptual, kemesraan ataupun akurasi, aksi keahlian lingkungan, serta aksi ekspresif serta interpretatif.<sup>19</sup>

Jenis hasil belajar ranah psikomotor bertepatan dengan keahlian ataupun keahlian berperan sehabis beliau menyambut pengalaman berlatih khusus. Hasil berlatih ini sesungguhnya langkah sambungan dari hasil berlatih afektif yang terkini nampak dalam kecondongan buat bersikap.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, 29.

<sup>18</sup> Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi.....*, 30.

<sup>19</sup> Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi.....*, 19.

<sup>20</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, 31-32.

### 3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

#### a. Pengertian SKI

Kata sejarah dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti peristiwa ataupun insiden yang betul- betul terjalin pada era kemudian. Sejarah berawal dari bahasa Arab Syajarah, yang memiliki maksud tumbuhan. Sebutan asal usul dalam bahasa asing lainnya diucap *Histore* (Prancis) serta *History* (Inggris). Sejarah ialah suatu ilmu yang berupaya mengatakan, menciptakan, serta menguasai angka serta arti adat yang tercantum dalam insiden yang terjalin pada era dulu sekali.<sup>21</sup>

Kebudayaan ialah wujud pernyataan mengenai antusias mendalam satu warga. Bagi Koentjoroningrat, kebudayaan mempunyai 3 bentuk:

- 1) Wujud Ideal, bentuk kultur yang selaku sesuatu kompleksitas gagasan, buah pikiran, nilai- nilai, norma, serta serupanya.
- 2) Wujud Kelakuan ialah suatu bentuk kultur selaku sesuatu komplek kegiatan lagak beraturan dari manuasia dalam warga.
- 3) Wujud Benda ialah bentuk kebaudayaan selaku barang- barang hasil karya

Sebaliknya Islam mempunyai maksud Agama yang ajaran- ajarannya diwahyukan Allah Swt pada orang lewat Rasul Muhammad Saw selaku Rasul, lewat perantara Malaikaat Jibril ataupun dengan cara langsung. silsilah kebudayaan islam dilahirkan oleh pemeluk Islam sekalipun tidak memakai pernyataan kultur pemeluk Islam. Islam itu bukan adat sebab Islam merupakan ajaran dari Allah SWT, sedangkan adat Islam merupakan hasil buatan orang Islam.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Dudung Abdurrahman, *Metode Penelitian Sejarah*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2007), 14.

<sup>22</sup> Eni Riffriyanti, *Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Miftahul Ulum Weding Bonang Demak*, (Al-Fikri, Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 2, No. 2, 2019), 3.

Jadi mata pelajaran SKI adalah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI yang didalamnya membahas tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, baik berupa kebudayaan bermasyarakat, hasil pikiran, totalitas pikir maupun karya, karsa, dan cipta umat Islam yang didasarkan pada sumber nilai-nilai Islam.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkatan Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, serta Madrasah Aliyah. SKI ialah mata pelajaran yang mengulas mengenai kemajuan hidup orang mukmin dari era ke era dalam beribadah, bermuamalah serta berakhlak dan dalam meningkatkan sistem kehidupan serta mengedarkan anutan Islam.

Mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah menekankan pada keahlian serta kecakapan dalam mengutip ibrah ataupun kearifan (pelajaran) sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi serta mengaitkannya dengan peristiwa ataupun kejadian sosial, adat, politik, ekonomi, IPTEK, seni, serta lain-lain, buat meningkatkan kultur serta peradaban Islam di era saat ini serta era yang akan datang.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah ialah salah satu mata pelajaran yang mengulas serta mengamati asal ide, kemajuan, andil kultur Islam di era lampau, mulai dari ajakan Rasul Muhammad SAW pada rentang waktu Makkah serta Madinah, kepemimpinan pemeluk sehabis Rasulullah meninggal, hingga kemajuan Islam rentang waktu Klasik (era kebesaran), rentang waktu medio ataupun era kemunduran, hingga rentang waktu era modern ataupun kebangkitan. Dalam perihal ini modul yang hendak dipakai dalam riset merupakan modul mengenai Bangsa Abbasiyah.

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah mempunyai tujuan supaya anak didik mempunyai keahlian dalam perihal selaku selanjutnya:

- 1) Membuat pemahaman anak didik mengenai berartinya menekuni alas anutan, nilai- nilai serta norma dalam Islam yang sudah dibentuk oleh Rasulullah saw dalam bagan meningkatkan kultur serta peradaban Islam.
- 2) Membuat pemahaman anak didik mengenai berartinya durasi serta tempat yang ialah suatu cara dari era dahulu, era saat ini serta era yang hendak datang.
- 3) Melatih energi kritis anak didik buat menguasai kenyataan asal usul dengan cara bagus serta betul dengan didasarkan pada pendekatan objektif.
- 4) Meningkatkan apresiasidan penghargaan anak didik terhaap aset sejarh Islam selaku fakta peradaban Islam pada waktu kemudian.
- 5) Meningkatkan keahlian anak didik dalam mengutip ibrah ataupun kearifan dari peristiwa-peristiwa memiliki( Islam) yang terjalin di era yang kemudian, meneladani tokoh- tokoh pemeluk Islam yang berprestasi, serta mengaitkannya dengan kejadian sosial, politik, ekonomi, seni ataupun adat, buat meningkatkan kultur serta peradaban pemeluk Islam.<sup>23</sup>

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Bersumber pada penelitian terdahulu yang dicoba oleh beberapa periset, antara lain hasil riset yang relevan diteliti oleh:

Skripsi yang di tulis oleh Deby Noviyanti dengan judul “*Pengaruh metode pembelajaran Gallery Walk terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang*”. Bersumber pada hasil analisa yang dicoba oleh periset membuktikan kalau ada akibat yang positif pemakaian tata cara *Gallery Walk* kepada atensi berlatih anak didik, perihal ini bisa diamati dari hasiluji- t ialah thitung 3, 141ttabel 1, 672 serta angka signifikansi  $0, 003 < 0, 05$ , hingga  $H_0$  diperoleh serta  $H_0$  ditolak, dan bersumber pada

---

<sup>23</sup> Thoha Chabib, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), 222-223.

analogi angka pada umumnya serta persentase atensi berlatih anak didik membuktikan kalau kategori penelitian lebih menang dari kategori pengawasan. Dengan begitu bisa disimpulkan kalau tata cara *Gallery Walk* mempengaruhi pada hasil berlatih anak didik di SMAN Muhammadiyah 2 Palembang. Pertemuan riset terdahulu ini dengan riset aku merupakan bersama memakai tata cara *Gallery Walk*. Perbandingan keduanya merupakan riset terdahulu mempelajari akibat tata cara *Gallery Walk* kepada atensi berlatih sebaliknya riset aku mempelajari akibat tata cara *Gallery Walk* kepada hasil berlatih anak didik.

Hasil penelitian yang di teliti oleh Indra Jaya dkk, dengan judul *Efektivitas Penggunaan Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas IX SMP Muhammadiyah Mapin Kabupaten Sumbawa* hasil analisa informasi bisa disimpulkan kalau Terdapat Daya guna Pemakaian Tata cara *Gallery Walk* Dalam Tingkatkan Keahlian Mengingat Anak didik Pada Mata Pelajaran TIK Kategori IX SMP Muhammadiyah Mapin. Dengan tata cara uji selaku utama serta tata cara pemilihan selaku tata cara aksesoris. Buat menganalisa informasi memakai percobaan statistik dengan metode t- test. Alhasil bisa diamati dari hasil riset ialah: angka thitung sebesar 8, 515 serta angka ttabel pada derajat penting 5% dengan db=45 merupakan 2, 014 ataupun( 8, 515>2, 014). Realitas ini membuktikan kalau angka thitung yang didapat dalam riset ini lebih besar dari ttabel, dengan begitu  $H_0$  yang bersuara Terdapat Daya guna Pemakaian Tata cara *Gallery Walk* Dalam Tingkatkan Keahlian Mengingat Anak didik Pada Mata Pelajaran TIK Kategori IX SMP Muhammadiyah Mapin Kabupaten Sumbawa. Pertemuan riset terdahulu ini dengan riset aku merupakan bersama memakai tata cara *Gallery Walk*. Perbandingan keduanya merupakan riset terdahulu mempelajari efektifitas tata cara *Gallery Walk* dalam tingkatkan atensi keahlian mengenang anak didik sebaliknya riset aku mempelajari akibat tata cara *Gallery Walk* kepada hasil berlatih anak didik.

Hasil penelitan yang relevan oleh Beny Widayat, Suwarjo Sit, dan Rachmah Sofiani dengan judul “*Pengaruh*

*model Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa SD*". Hasil riset membuktikan kalau aplikasi strategi penataran aktif bayaran ICM mempengaruhi positif serta penting kepada hasil berlatih anak didik pada mata pelajaran PKn. Angka pada umumnya posttest pada kategori penelitian sebesar 66,989, lebih besar dibanding kategori pengawasan ialah sebesar 53,989. Angka pada umumnya N- Gain kognitif kategori penelitian sebesar 0, 523, lebih besar dibanding kategori control ialah sebesar 0, 336, dengan sig.( 2- tailed)  $< 0, 050 = 0, 029 < 0, 050$ . Persamaan riset terdahulu ini dengan riset saya merupakan samasama mempelajari mengenai hasil belajar. Akan tetapi perbedaannya disini lebih dipusatkan pada tata cara dan mata pelajaran PKn. Sebaliknya riset yang saya teliti merupakan pengaruh cara *Gallery Walk* kepada hasil belajar anak didik pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan paparan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas maka penelitian yang berjudul "*Pengaruh Metode Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas XI MA Hasyim Asy'ari Kalipucang Wetan Tahun Ajaran 2020/2021*" terdapat kesamaan dan memperkuat penelitian yang relevan. Dengan alasan bahwa penelitian terdahulu telah menguatkan bahwa Pengaruh Metode *Gallery Walk* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

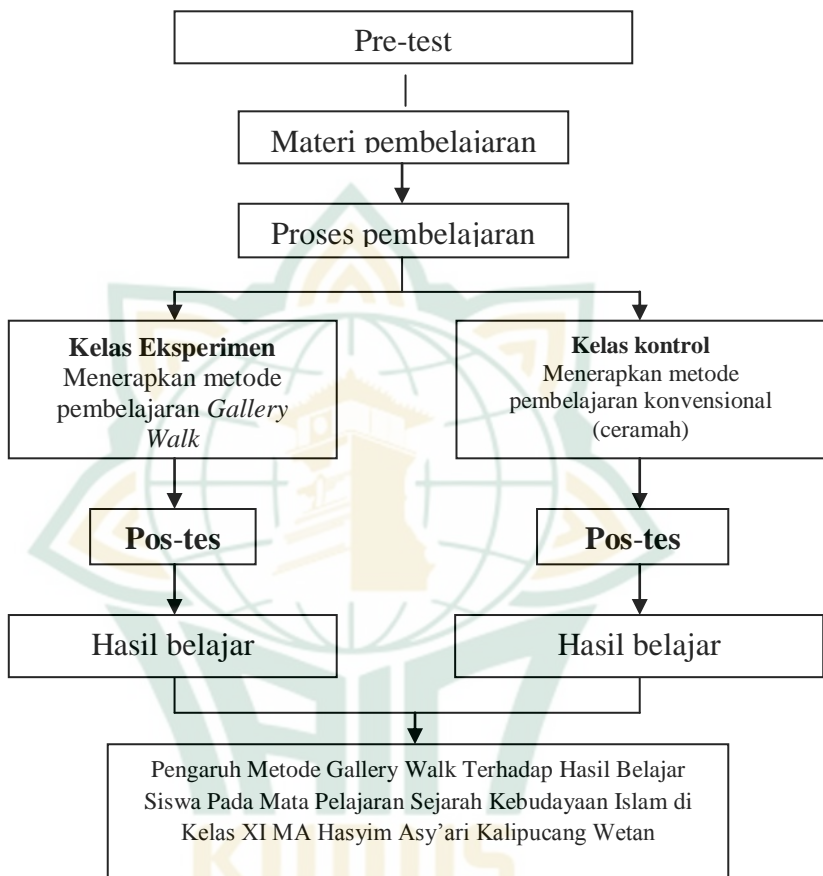
### C. Kerangka Berpikir

Seseorang guru mempunyai kedudukan yang amat berarti dalam aktivitas penataran untuk buat memusatkan dan memastikan seluruh aktivitas yang di butuhkan dalam cara berlatih membimbing. Cara aktivitas berlatih membimbing ditunjukkan serta diupayakan buat menggapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Kedudukan guru dalam penataran ialah menentukan keteraturan dan menyediakan cara berlatih membimbing. Yang diartikan dengan keteraturan disini melingkupi keadaan yang terpaut langsung ataupun tidak langsung dalam penataran, semacam: aturan posisi tempat bersandar anak didik, ketertiban anak didik, interaksi anak didik denga anak didik yang lain, interaksi anak didik denfan guru, jam masuk serta pergi buat tahap mata

pelajaran, pengurusan sumber belajar, cara pembelajaran, area berlatih, serta lain- lan.

Mutu serta kualitas pembelajaran senantiasa di gunggugat buat jadi lebih bagus bersamaan pergantian era, ada pula partisipasi guru dalam tingkatan kualitas pembelajaran spesialnya sanagtdi mempengaruhi oleh keahlian profesional guru serta kualitas kemampuan mengajarnya. Guru handal merupakan guru yang bisa melakukan kewajiban mengajarnya dengan bagus oleh karenanya guru wajib mempunyai keahlian serta inovatif dalam cara pembelajarannya.

Keikutsertaan anak didik dengan cara aktif dalam cara penataran pula dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membimbing dan memilah tata cara penataran yang pas. Cara penataran di dlam kelas sedang kerap memakai tata cara konvensional. Perihal itu menimbulkan anak didik jadi kurang aktif serta mengarah adem ayem dalam menjajaki cara penataran. Tata cara konvensional diisyrati dengan khotbah serta pertanyaan jawab. Salah satu metode yang diharapkan dari guru dalam tingkatan hasil beajar anak didik ialah guru dapat memakai tata cara *Gallery Walk*.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sebaliknya pada kesimpulan kasus studi, dimana kesimpulan kasus studi telah diklaim dalam bentuk percakapan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diserahkan terbaru didasarkan pada filosofi yang relevan, belum didasrkan fakta- kenyataan empris yang diterima melalui pengumpulan data.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 96.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *Gallery Walk* dalam mata pelajaran SKI di MA Hasyim Asy'ari Kalipucang Wetan Welahan Jepara,
- Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI MA Hasyim Asy'ari Kalipucang Wetan Welahan Jepara.

