

PENGARUH METODE GALLERY WALK TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dwi Sri Mulyani¹, Dwi Anggraini², Atika Susanti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

duwi2368@gmail.com, dwianggraini@unib.ac.id, atikasusanti@unib.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Gallery Walk method on Fine Arts knowledge learning outcomes among fourth-grade students at Elementary Schools in Gugus XIV, Bengkulu City. This research is quantitative in nature. The research method used is Quasi-Experimental Design with The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design as the research design. The population of this study was fourth-grade students of State Elementary Schools in Gugus XIV, Bengkulu City, that have been accredited A. The research sample comprised students from Class IV A and Class IV B at Public Elementary School 42, Bengkulu City, selected using the Cluster Random Sampling technique. The research instrument used was a knowledge-based learning achievement test in the form of multiple-choice questions administered as a pretest and posttest. Data analysis in this study employed quantitative analysis using descriptive statistics, prerequisite tests, and hypothesis testing through the t-test. Based on the research findings, a Sig. (2-tailed) value of $0,002 < 0,05$ was obtained at a significance level of 5%. The mean score of the experimental class (63,63) was higher than that of the control class (47,90), indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. Therefore, it can be concluded that the Gallery Walk method has a significant effect on Fine Arts knowledge learning outcomes among fourth-grade students at Elementary Schools in Gugus XIV, Bengkulu City.

Keywords: *Gallery Walk, Fine Arts, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Gallery Walk* terhadap hasil belajar pengetahuan Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dan desain yang digunakan adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu yang terakreditasi A. Sampel penelitian ini adalah kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 42 Kota Bengkulu, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar aspek pengetahuan bentuk soal pilihan ganda berupa *Pretest* dan *Posttest*. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif, analisis uji prasyarat dan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh Sig. (2-tailed) = $0,002 < 0,05$ dengan taraf signifikan 5%. Dengan rincian nilai rata-rata pada mata pelajaran Seni Rupa kelas eksperimen (63,63) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (47,90), sehingga terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Gallery Walk* terhadap hasil belajar pengetahuan Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu.

Kata Kunci : *Gallery Walk*, Seni Rupa, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Setiap manusia memiliki perasaan dan keinginan untuk mengekspresikan diri dalam bentuk yang bermakna. Salah satu wadah untuk mewujudkan ekspresi tersebut adalah Seni Rupa. Menurut Pardede (2022), Seni Rupa adalah salah satu cabang kesenian, seni itu sendiri adalah suatu karya atau penciptaan dan perbuatan manusia yang timbul dari sebuah rasa dalam keinginan mencapai keseimbangan atau keharmonisan. Dengan demikian, Seni Rupa menjadi media bagi manusia untuk menuangkan perasaan dan pikiran demi terciptanya keselarasan antara diri dengan lingkungannya.

Menurut Musa & Hasis (2020:9), Seni Rupa adalah cabang seni untuk menghasilkan karya seni dengan ekspresi dan kualitas yang bisa dilihat oleh indera penglihatan dan diraba oleh indera peraba. Sedangkan, menurut Pramudya & Wijayanti (2024), pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar memberikan siswa

kesempatan untuk mengapresiasi ide dalam berkarya seni. Pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar tidak hanya fokus pada pengajaran keterampilan berkarya seni, tetapi juga pada pengembangan pengetahuan konseptual siswa tentang Seni Rupa. Kemudian Syafii (2019:20) juga menyatakan bahwa sesungguhnya secara ideal lingkup pembelajaran Seni Rupa di sekolah adalah meliputi aspek pemahaman atau pengetahuan, apresiasi seni, dan pengalaman kreatif.

Hasil belajar pengetahuan merupakan kemampuan yang dicapai siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil belajar pengetahuan ini untuk melihat kemajuan siswa setelah kegiatan pembelajaran. Menurut Olivia *et al* (2024), Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dihasilkan oleh siswa sebagai hasil dari adanya proses pembelajaran yang dilakukan siswa di dalam kelas. Namun, pencapaian hasil belajar pengetahuan dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah

dasar mengalami kendala. Hal ini terjadi karena pembelajaran Seni Rupa cenderung masih menggunakan metode yang berpusat pada guru, metode ceramah dan penugasan individu masih mendominasi proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam belajar sehingga penguasaan pengetahuan tentang materi yang diajarkan menjadi rendah.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV yaitu "T" dan "S" pada tanggal 11 dan 18 Desember 2025, diketahui bahwa hasil belajar Seni Rupa siswa kelas IV masih belum memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata Sumatif Tengah Semester (STS) yang bervariasi, yaitu 69,2, 52,5, bahkan mencapai 42,3.

Permasalahan rendahnya hasil belajar pengetahuan Seni Rupa memerlukan perubahan yang signifikan melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Nursiniah & Utami (2025), pilihan metode pembelajaran sangat penting untuk kegiatan belajar, karena membuat belajar menyenangkan dan menyenangkan. Metode

pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan keaktifan dan keterampilan siswa serta diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar pengetahuan dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *Gallery Walk*.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya membuktikan bahwa metode *Gallery Walk* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya di SD dan pembelajaran menjadi lebih efektif serta menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Nurhayati *et al* (2023), dengan adanya penerapan metode *Gallery Walk* ini siswa akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, suasana belajar lebih aktif dan terbuka.

Dalam konteks penerapannya pada pembelajaran Seni Rupa, perlu dipahami terlebih dahulu hakikat dan karakteristik metode *Gallery Walk* itu sendiri. Menurut Muawiah *et al* (2021), *Gallery Walk* merupakan suatu metode yang digunakan untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari selama proses pembelajaran, ini sebagai cara untuk meningkatkan keaktifan dari siswa sehingga mampu mengingat dan memahami pelajaran

selama proses belajar mengajar. Metode ini membuat siswa berpartisipasi aktif secara bekerjasama untuk mendapatkan hasil yang baik. Di dalam pembelajaran Seni Rupa ini, perlu adanya metode yang mengajak siswa untuk berkontribusi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Che-aroon (2023), metode *Gallery Walk* merupakan strategi pembelajaran yang aktif yang mendorong siswa untuk bertukar informasi, ide, atau pengalaman yang terkait dengan pekerjaan mereka, dengan rekan-rekan siswa menerima umpan balik dan saran dari rekan-rekan siswa untuk meningkatkan pekerjaan siswa serta memenuhi pengetahuan dan pemahaman siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode *Gallery Walk* dan sejauh mana metode ini dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan metode *Gallery Walk* dalam kegiatan pembelajaran yang lebih aktif untuk mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Seni Rupa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Winarni (2018:24), penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2020:128), metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Quasi Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Matching Only Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Pengujian dilaksanakan sebanyak dua tahap, yakni tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah SD Negeri yang terakreditasi A, menggunakan kurikulum merdeka. Terdapat tiga sekolah yang memiliki

kriteria tersebut yaitu SD Negeri 45 Kota Bengkulu, SD Negeri 42 Kota Bengkulu, dan SD Negeri 24 Kota Bengkulu. Menurut Yusuf (2016:150), sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling*. Setelah melakukan pengundian, didapatkan kelompok eksperimen yaitu kelas IV A SD Negeri 42 Kota Bengkulu dan kelompok kontrol yaitu kelas IV B SD Negeri 42 Kota Bengkulu.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa lembar tes soal yang berisi soal-soal pilihan ganda diberikan dalam *pretest* dan *post-test*. Uji coba instrumen tes ini dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri 45 Kota Bengkulu. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. Pengolahan dan analisis data dilakukan melalui penilaian soal analisis deskriptif, uji prasayrat, dan analisis inferensial (uji hipotesis).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Gallery*

Walk terhadap hasil belajar pengetahuan Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu. Penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel dengan perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen pada siswa kelas IV A SD Negeri 42 Kota Bengkulu yang menerapkan metode *Gallery Walk* dalam proses pembelajaran, serta kelompok kontrol pada siswa kelas IV B SD Negeri 42 Kota Bengkulu yang melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan metode *Gallery Walk*.

Sebelum melakukan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu diberikan lembar soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas sampel tersebut. Berikut ini hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat dari nilai tertinggi dan terendah yang telah disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Min	Max	Mean
<i>Pre Eksperimen</i>	30	8	54	32,50
<i>Pre Kontrol</i>	30	8	77	34,53

<i>Post</i>	30	31	100	63,63
<i>Eksperimen</i>				
<i>Post Kontrol</i>	30	8	85	47,90

Berdasarkan data tabel 1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang didapatkan pada kelas eksperimen adalah 54 dan pada kelas kontrol nilai tertingginya didapatkan adalah 77, nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 8 dan pada kelas kontrol nilai terendahnya adalah 8. Rata-rata nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen yaitu 32,50 dan rata-rata nilai *pretest* siswa pada kelas kontrol adalah 34,53. Dari data *posttest* di atas nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 100 dan pada kelas kontrol nilai tertingginya adalah 85, nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 31 dan pada kelas kontrol nilai terendahnya adalah 8. Rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen sebesar 63,63 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 47,90.

Hasil perhitungan uji normalitas nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Analisis Uji Normalitas
Posttest

<i>Test of Normality</i>			
Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Stat	df	Sig.
<i>Post eks</i>	0.966	30	0.441
<i>Post Kon</i>	0.955	30	0.230

Normal

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil output data *posttest* hasil belajar Seni Rupa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 (0,441 > 0,05) dan hasil output data *posttest* hasil belajar Seni Rupa pada kelas kontrol menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 (0,230 > 0,05). Hasil ini menunjukkan indikasi bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Adapun hasil perhitungan uji homogenitas nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Uji Homogenitas *Posttest* Siswa

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
Nilai <i>Pretest</i>				
	df1	df2	Sig.	Ket
<i>post</i>	1	58	0.361	Homogen

Berdasarkan hasil uji coba pada tabel 3 menunjukkan bahwa signifikan data *posttest* siswa pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,361 yang berarti nilai tersebut signifikan ($\text{sig} > 0,05$ ($0,361 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa status varian hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Berikut data hasil uji-t *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4 Uji-t Hipotesis Data *Posttest* Hasil Belajar Seni Rupa

<i>t-tes for Equality of Means</i>		
	df	Sig.
Hasil belajar	58	.002

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,002. Dikarenakan nilai Sig. (2-tailed) $0,002 < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan “Terdapat Pengaruh Metode *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu”.

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode

Gallery Walk terhadap hasil belajar pengetahuan Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A SD Negeri 42 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B SD Negeri 42 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol. Penelitian ini diawali dengan memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal yang dimiliki siswa. Dari hasil *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih kecil daripada *pretest* kelas kontrol. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, kedua kelas sampel dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki kemampuan awal yang sama atau homogen.

Aktivitas pembelajaran pada kelompok kontrol dilaksanakan menggunakan metode konvensional dengan buku teks dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada kelas

kontrol, pembelajaran diawali dengan pemberian soal pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan buku teks dan LKPD, dan diakhiri dengan pemberian soal posttest. Pembelajaran berlangsung dengan cara biasa di mana siswa cenderung pasif menerima materi dari guru tanpa adanya variasi kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Meskipun siswa mengerjakan LKPD, proses pembelajaran kurang mendorong interaksi antar kelompok dan eksplorasi mandiri terhadap materi Macam-Macam Ragam Hias Nusantara, sehingga hasil belajar posttest kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen dengan rata-rata 47,90.

Sebaliknya, pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *Gallery Walk* yang mendorong siswa untuk aktif bergerak, berdiskusi, dan berinteraksi antar kelompok. Tahapan pembelajaran *Gallery Walk* diawali dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Pada tahap ini, siswa dibagi menjadi dua kelompok besar (A dan B) yang

masing-masing terdiri dari beberapa kelompok kecil beranggotakan 3 sampai 4 siswa. Menurut Utami (2022), guru harus berlaku adil dalam membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen dan merata, sehingga siswa memiliki kesempatan yang sama dalam proses pembelajaran untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Selanjutnya setiap kelompok diberikan kertas karton berwarna sebagai identitas kelompok, kemudian peneliti menentukan topik ragam hias yang berbeda untuk setiap kelompok, yaitu ragam hias geometris, flora, fauna, dan figuratif. Pembagian topik yang berbeda pada setiap kelompok bertujuan agar masing-masing kelompok dapat memahami dan mendalami satu jenis ragam hias secara spesifik. Menurut Rudianto (2023), salah satu kelebihan metode *Gallery Walk* adalah menguatkan pemahaman siswa terkait dengan tujuan pembelajaran serta menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya setiap kelompok diberikan LKPD yang memuat pertanyaan dan gambar-gambar ragam hias yang harus dikerjakan

secara berkelompok. Ditemukan bahwa saat menerima LKPD, siswa mulai aktif bertanya mengenai isi dan petunjuk pengerjaan, yang menandai keterlibatan mereka pada aspek pengetahuan C1 (mengingat). Menurut Agustina & Sukestiyarno (2025), rasa ingin tahu siswa dapat dilihat dalam mengajukan pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, minat untuk mengeksplorasi suatu topik lebih dalam, dan keaktifan dalam mencari informasi dari berbagai sumber. Munculnya pertanyaan-pertanyaan dari siswa menunjukkan bahwa mereka mulai terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pada tahap inilah siswa mulai memasuki aspek pengetahuan C1 (mengingat), di mana siswa mulai mengingat kembali pengetahuan awal mereka tentang ragam hias nusantara melalui pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam LKPD.

Tahap diskusi kelompok dalam membuat infografis ragam hias pada kertas karton mencerminkan indikator hasil belajar aspek pengetahuan pada level kognitif C3 (menerapkan). Siswa mengaplikasikan pengetahuan tentang ragam hias secara berkelompok dengan membagi tugas

kepada masing-masing anggota. Menurut Azahrah *et al.* (2024), penerapan metode diskusi kelompok dalam pembelajaran terbukti meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Tingginya antusiasme dan keaktifan siswa dalam berdiskusi pada tahap ini terbukti berdampak positif terhadap hasil belajar, di mana nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Pada kegiatan jelajah pos, siswa tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga bertanya, menanggapi, dan menjelaskan kembali apa yang mereka amati dari kelompok lain. Kegiatan ini menuntut kemampuan siswa pada level C2 (memahami) dan C4 (menganalisis). Menurut Kurniawan *et al.* (2025), metode *Gallery Walk* adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan interaksi antar kelompok melalui kunjungan terhadap hasil karya, kelompok yang berperan sebagai pengunjung akan memberikan masukan atau kritik terhadap karya yang dilihat, sementara kelompok yang bertugas

menjaga karya akan menjawab pertanyaan dan menanggapi umpan balik dari kelompok pengunjung.

Ditinjau dari capaian per indikator hasil belajar aspek pengetahuan, indikator mengingat (C1) memperoleh peningkatan yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Pada kondisi *pretest*, indikator C1 justru memiliki nilai awal paling tinggi yang mengindikasikan bahwa siswa sudah memiliki modal pengetahuan faktual tentang ragam hias dari pembelajaran sebelumnya. Kondisi ini berkaitan dengan karakteristik metode *Gallery Walk* yang lebih mengutamakan proses pengamatan, diskusi, dan interaksi antar kelompok daripada sekadar menghafal fakta. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Amin & Sumendap (2022) bahwa kelebihan *Gallery Walk* adalah menumbuhkan cara berpikir kritis dan mengaktifkan mental siswa, bukan sekadar melatih kemampuan mengingat.

Pada tingkat memahami (C2) menunjukkan peningkatan yang paling besar di antara keempat indikator. Hal tersebut terjadi karena seluruh tahapan inti *Gallery Walk*, mulai dari kegiatan diskusi kelompok,

pembuatan infografis, hingga jelajah pos, secara langsung melatih siswa untuk memproses, menginterpretasikan, dan menjelaskan materi kepada kelompok lain. Selain itu, materi ragam hias yang bersifat visual dan beragam sangat mendukung proses pemahaman, karena siswa dapat mengamati, membandingkan, dan mengidentifikasi ciri-ciri berbagai jenis ragam hias secara langsung. Kelebihan *Gallery Walk* dalam menimbulkan interaksi antarsiswa dan menguatkan pemahaman terkait tujuan pembelajaran sebagaimana dikemukakan Rudianto (2023) terbukti paling kuat pengaruhnya pada level C2 ini.

Pada tingkat menerapkan (C3) juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan indikator ini didorong oleh kegiatan diskusi kelompok dalam membuat infografis ragam hias pada kertas karton, di mana siswa dituntut mengaplikasikan pengetahuan teoritis tentang ragam hias ke dalam bentuk karya nyata dengan membagi tugas menggunting gambar, mencari jawaban soal, menulis, dan menempel gambar. Kelebihan *Gallery Walk*

dalam mendorong kreativitas siswa dan memungkinkan berlangsungnya eksplorasi secara langsung terbukti mendukung pencapaian level C3 ini. Meskipun sempitnya ruang kelas membuat guru kurang leluasa memantau keaktifan individual seluruh siswa, seluruh kelompok berhasil menyelesaikan infografis ragam hias dengan baik. *Gallery Walk* dalam menumbuhkan cara berpikir kritis dan interaksi antar kelompok yang dikemukakan Kurniawan *et al.* (2025) terbukti berkontribusi pada peningkatan indikator C4 ini. Meskipun keterbatasan ruang kelas yang sempit membuat pergerakan siswa antar pos menjadi kurang leluasa sehingga peningkatan C4 sedikit lebih rendah dibandingkan C2, keseluruhan tahapan *Gallery Walk* terbukti secara efektif meningkatkan hasil belajar pengetahuan siswa pada seluruh level kognitif C1 hingga C4.

Meskipun pembelajaran dengan metode *Gallery Walk* berjalan dengan baik dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan. Pertama, kondisi ruang kelas yang sempit menjadi kendala pada saat

kegiatan jelajah pos berlangsung, sehingga siswa kesulitan bergerak bebas di antara meja, kursi, dan pos-pos yang telah ditentukan. Kedua, pengelolaan kelas pada beberapa tahap sempat kurang kondusif, yaitu saat pembagian kelompok dan pembagian karton berwarna. Ketiga, keterbatasan waktu juga menjadi kendala karena pembelajaran hanya dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, sehingga pengelolaan waktu perpindahan antargaleri harus diatur secara ketat. Namun secara keseluruhan, kendala-kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan hasil belajar pengetahuan Seni Rupa siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif *posttest*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut terjadi karena adanya perlakuan yang berbeda dengan menerapkan metode *Gallery Walk* dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Anggraini *et al* (2024), perbedaan nilai rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terjadi karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan kedua kelas tersebut.

Metode *Gallery Walk* membuat siswa menjadi lebih aktif dan belajar bervariasi dengan bergerak serta berkeliling sehingga siswa tidak bosan dan tidak duduk diam saja saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji inferensial (uji hipotesis) yang menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *Gallery Walk* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pengetahuan Seni Rupa materi Macam-macam Ragam Hias Nusantara pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil perbedaan dari nilai rata-rata *posttest* kedua kelas tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa metode *Gallery Walk* memiliki perbedaan yang signifikan sehingga terdapat pengaruh terhadap hasil belajar pengetahuan siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam mengolah data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil

belajar pengetahuan Seni Rupa siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 63,63 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 47,90.

Hasil uji hipotesis (*independent sample t-test*) data *posttest* menunjukkan bahwa hasil *posttest* kedua kelompok diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode *Gallery Walk* terhadap hasil belajar pengetahuan Seni Rupa pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus XIV Kota Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Sukestiyarno, Y. L. (2025). *Literasi Matematika Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu pada Model Problem-Based Learning Berpendekatan Matematika Realistik Berbantuan Geogebra*. 1(5), 3390–3405. <https://doi.org/10.63822/f8ng7c12>
- Amin, & Sumendap, S. Y. L. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.

- Anggraini, D., Kurniawati, I., & Utami, A. A. (2024). Pengaruh media video terhadap keterampilan menari tari persembahan Bengkulu pada siswa kelas V. *DWIJA CENDEKIA*, 8(3), 501. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.93320>
- Azahrah, N., Syakhruni, & Maisuri, S. (2024). Penerapan Metode Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa UPT SPF SMP Negeri 3 Makassar. 3(April), 263–271. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Che-aroon, Z. (2023). *Project-Based Learning with Gallery Walk : The Association with the Learning Motivation and Achievement*. 15(5), 1–13. <https://doi.org/10.5815/ijmeecs.2023.05.01>
- Kurniawan, R., Faradita, M., & Afiani, K. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual Berbantu Gallery Walk Dengan Model Pjbl Pada Materi Ipa Di Sekolah Dasar. 10. <https://doi.org/10.21154/8xejam33>
- Muawiah, S., Rahman K., A., & Busrah, Z. (2021). Penggunaan Metode Gallery Walk dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 140. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.736>
- Musa, D. L. A., & Hasis, K. P. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini* (Abdul (ed.); 1st ed.). CV. Adanu Abimata.
- Nurhayati, E. S., M. Taheri Akhbar, & Mega Prasrihamni. (2023). Pengaruh Metode Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Kelas V Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 150–162. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1495>
- Nursiniah, S., Inesia, I., & Utami, S. (2025). *Minimnya Keterlibatan Siswa dalam Merancang Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Karimah Tauhid, 4(9), 7082-7095. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20536>
- Olivia, G., Nurvita, & Alam, S. (2024). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Di Kelas 2B SD Inpres Perumnas. *Edu Research : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(1), 116–124. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.385>
- Pardede, R. M. (2022). *Kajian Seni Rupa Anak*. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 2(1), 162-171. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pardede%2C+R.+M.+%282022%29.+Kajian+Seni+Rupa+Anak.+Jurnal+Desain-Kajian+Bidang+Penelitian+Desain%2C+2%281%29%2C+162-171.&btnG=
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 639-652.

<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>

- Rudianto, R. (2023). *Model Pembelajaran Gallery Walk Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 7(2), 97–107.
<https://doi.org/10.30587/jtiee.v7i2.7110>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Syafii. (2019). *Orientasi Ke Arah Pendidikan Seni Rupa* (1st ed.). Unnes Press Semarang.
- Utami, D. S. (2022). *Pembentukan Kelompok Belajar untuk Siswa pada Pembelajaran Daring*. 6(1), 35–60.
<https://doi.org/10.32533/06103.2022>
- Winarni, E. Wi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research And Development (R&D)* (1st ed.). Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (1st ed.). Kencana.