

Optimalisasi Keterampilan Presentasi Siswa Kelas IV SD melalui Metode Gallery Walk dan Desain ADLX-TERPADU

Sri Winarni¹, Endah Tri Kusumawati², Yayuk Sri Lestari³, Budi Lenggono⁴

¹SD Islam Terpadu Nur Hidayah, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

²Sekolah Islam Terpadu Darul Abidin, Depok, Jawa Barat, Indonesia

³Yayasan Fi Ahsanitaqwm, Temanggung, Jawa Tengah, Indonesia

⁴SMAS IT Nurhidayah, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 20 Agustus, 2024

Revised 17 September, 2024

Accepted 01 Oktober, 2024

Keywords:

ADLX-TERPADU,
Gallery Walk,
Keterampilan presentasi,
Siswa sekolah dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan presentasi menggunakan metode Gallery Walk dengan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU pada siswa kelas IV SD IT Nur Hidayah Surakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian meliputi tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dengan setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu perencanaan, aksi, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta sebanyak 26 siswa. Data diperoleh dari hasil penilaian keterampilan presentasi siswa dan observasi. Rerata keseluruhan nilai keterampilan presentasi siswa mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 67, siklus I sebesar 82, dan siklus II sebesar 86. Nilai N-gain antara prasiklus dengan siklus II sebesar 0,6 dalam kategori sedang serta lebih tinggi dari nilai n-gain antara prasiklus dengan siklus I yang sebesar 0,4. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan metode Gallery Walk dengan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan keterampilan presentasi siswa.

ABSTRACT

This study aims to improve presentation skills using the Gallery Walk method with ADLX-TERPADU learning flow design for fourth grade students of SD Islam Terpadu Nur Hidayah Surakarta. This type of research is a class action research. The research procedure includes pre-cycle, cycle I, and cycle II stages with each cycle consisting of four steps, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of this research were fourth grade students as many as 26 students. Data were obtained from the assessment of students' presentation skills and observation. The overall average value of students' presentation skills has increased from the pre-cycle of 67, cycle I of 82, and cycle II of 86. The n-gain value between the pre-cycle and cycle II was 0.6 in the medium category and higher than the N-gain value between the pre-cycle and cycle I which amounted to 0.4. The result of this study is that the application of the Gallery Walk method with the ADLX-TERPADU learning flow design shows positive results on improving students' presentation skills.

Corresponding Author:

Sri Winarni

SD Islam Terpadu Nur Hidayah

Jl. Pisang No.12, Kerten, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah

Email: winwinwinw33@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mentransformasi dunia pendidikan, di antaranya keterampilan belajar yang perlu dikuasai siswa pada abad ke-21. *US-based Partnership for 21st Century Skills (P21)* mengidentifikasi keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skills*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration skills*) sebagai kompetensi yang diperlukan di abad ke-21. Kompetensi yang dikenal dengan kompetensi 4C ini penting karena diperlukan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berubah dengan cepat dan untuk mendorong inovasi serta kemampuan pemecahan masalah (Movassaghi & Growe, 2019; Winarni et al., 2021; Zubaidah, 2018). Salah satu dari kompetensi 4C yang mampu menunjang keberhasilan siswa adalah keterampilan komunikasi. Hal ini dikarenakan kesuksesan akademik dan sosial siswa dapat dipengaruhi oleh keterampilan presentasi, salah satu komponen penting dari keterampilan komunikasi. Kemampuan ini tidak hanya membantu siswa berkomunikasi dengan baik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dan keterampilan berbicara di depan umum. Pengembangan keterampilan ini sangat penting di sekolah dasar karena merupakan dasar untuk keterampilan komunikasi mereka di masa depan. Namun, kurikulum sekolah dasar seringkali mengabaikan keterampilan presentasi. Penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa menghadapi kesulitan dalam berbicara di depan umum dan membuat presentasi yang baik. Tidak hanya itu, menurunnya motivasi belajar siswa seringkali menjadi kendala tersendiri dalam mengoptimalkan proses belajar (Anfal et al., 2024). Tentu saja hal ini dapat memengaruhi pengalaman belajar dan perkembangan keterampilan sosial mereka (Ireland, 2016).

Keterampilan 4C yang diuraikan di atas merupakan elemen penting dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang relevan dengan kebutuhan saat ini. Pengalaman belajar bermakna dan perkembangan keterampilan akademik maupun sosial siswa dapat diakomodasi dengan pemilihan *framework* pembelajaran yang mendukung *student centered* seperti ADLX (*Active Deep Learning eXperience*). Bahgat et al. (2018) mengemukakan ADLX ini memuat tiga hal penting, yaitu *learner experience*, *active learning*, dan *deep learning*. ADLX merupakan suatu kondisi pembelajaran yang menunjukkan siswa berperan aktif dalam mengkaji pengetahuan secara mendalam yang dalam aktivitas pembelajarannya tersebut mereka memperoleh pengalaman belajar yang berkesan. Selain itu, pembelajaran ADLX ini mengakomodasi siswa untuk dapat menyesuaikan kebutuhan dan kemampuannya guna meningkatkan pengalaman belajarnya (Artati et al., 2023). Sementara itu, guru dituntut untuk senantiasa berinovasi dalam proses pembelajaran ADLX ini agar siswa mendapatkan pengalaman yang menyenangkan yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajarnya (Lailie & Kartika Dewi, 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Indonesia mengintegrasikan *framework* ADLX dengan pembelajaran “TERPADU”. Pembelajaran “TERPADU” ini merupakan alur proses pembelajaran yang dimulai dari aktivitas telaah (T), eksplorasi (E), rumuskan (R), presentasikan (P), aplikasikan (A), kemudian penerapan aksi nyata untuk kepentingan dunia (D) dan akhirat/ukhrowi (U) (Alqarny & Mujiburrohman, 2023). Secara rinci Muhab et al. (2023) menjelaskan TERPADU sebagai berikut: (1) telaah berarti siswa melakukan kajian konsep-konsep dasar materi melalui kegiatan tadabur dan tafakur, (2) eksplorasi berarti siswa menggali pengetahuan melalui beragam metode pembelajaran, (3) rumuskan berarti siswa melakukan pengolahan data hasil eksplorasi yang kemudian disusun ke dalam berbagai bentuk penyajian, (4) presentasikan berarti siswa menjelaskan kepada pihak lain mengenai hasil kegiatan rumuskan, (5) aplikasikan berarti siswa menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah terkait dengan konteks yang relevan, (6) duniawi berarti siswa menerapkan ilmu atau kompetensi yang diperoleh pada kehidupan nyata (sehari-hari), sedangkan (7) *ukhrowi* berarti siswa melakukan amal salih sebagai bentuk implikasi dari pembelajaran yang telah dilakukan sebagai wujud pengabdian kepada Allah Swt. (Muhab et al., 2023). Selanjutnya, JSIT Indoensia menyusun konsep desain pembelajaran yang dinamakan desain pembelajaran ADLX-TERPADU. Desain ini dianggap sangat penting karena mampu mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran yang mendukung penguasaan kompetensi siswa dan terimplementasikannya nilai-nilai Islam. Dengan desain ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga dilatih untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata, yang pada gilirannya meningkatkan daya serap dan relevansi pembelajaran.

Namun demikian, untuk menyempurnakan desain ADLX-TERPADU di atas guru-guru yang mengajar di Sekolah Islam Terpadu (SIT) dapat melakukan inovasi dan kreasi dengan menggunakan metode tertentu. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melaksanakan desain pembelajaran ADLX-TERPADU ini adalah metode *Gallery Walk*. Metode ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, mempresentasikan ide-ide mereka, dan memberikan umpan balik kepada teman-teman mereka. Dalam *Gallery Walk*, siswa dapat melihat dan mengevaluasi hasil kerja satu sama lain, yang mendorong

pemikiran kritis dan kreativitas. Selain itu, interaksi langsung antar siswa dalam sesi ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif, sehingga memperkuat keterampilan komunikasi yang diperlukan di era modern. Dengan demikian, mengintegrasikan keterampilan 4C dalam desain pembelajaran melalui metode *Gallery Walk* tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang lebih adaptif dan inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Beberapa penelitian telah menunjukkan keunggulan dari desain alur pembelajaran ADLX TERPADU ini. Studi yang dilakukan oleh Isnawati et al. (2023) menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran ADLX-TERPADU memberi pengaruh signifikan terhadap sikap kooperatif siswa. Sementara itu, Syamsuddin et al. (2023) mengungkapkan pembelajaran ADLX memiliki pengaruh pada peningkatan hasil belajar dan penguatan karakter siswa. Senada dengan hal tersebut, Kontesa et al. (2023) menambahkan bahwa pembelajaran ADLX-TERPADU dapat meningkatkan kemandirian siswa.

Desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU berpotensi dapat mengasah keterampilan 4C, yaitu keterampilan komunikasi. Dalam alur tersebut terdapat tahap "P", yaitu aktivitas "presentasikan" yang diharapkan siswa dapat mengkomunikasikan hal yang diketahuinya. Pada tahap ini, siswa memaparkan hasil diskusi kelompok, menyampaikan gagasan atau rumusan, dan saling memberi *feedback*. Untuk itu, tahap ini idealnya terjadi interaksi, saling kolaborasi, mengasah keterampilan komunikasi, kreativitas mengemukakan pendapat, dan berpikir kritis. Aktivitas seperti itu diperlukan karena pembelajaran yang dapat menimbulkan pertanyaan dan tanya jawab siswa akan mendorong siswa untuk aktif belajar (Winarti, 2023). Berdasarkan observasi kelas pada saat pembelajaran matematika, permasalahan yang timbul ketika menggunakan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU adalah kurangnya keterampilan presentasi siswa. Hal ini ditandai dengan kondisi presentasi yang terkesan monoton dan belum nampak adanya interaksi dan kolaborasi yang cukup. Selain itu, apabila satu atau dua kelompok telah melakukan presentasi maka tingkat perhatian siswa pun menurun. Oleh karena itu, keterampilan presentasi ini menjadi fokus perhatian pada penelitian ini.

Keterampilan presentasi siswa pada penelitian ini dinilai dari aspek isi, penyampaian, dan kolaborasi (Segara et al., 2018). Berdasarkan penilaian awal keterampilan presentasi siswa, diperoleh nilai aspek isi sebesar 67, aspek penyampaian sebesar 63, dan aspek kolaborasi sebesar 70. Adapun setelah dirata-rata diperoleh nilai keterampilan presentasi sebesar 67. Di sisi lain, nilai keterampilan presentasi yang diharapkan minimal 80 dan adanya antusiasme siswa saat mengikuti presentasi. Oleh karena itu, perlu metode pembelajaran yang mengakomodasi agar presentasi menjadi efektif dan efisien sehingga secara tidak langsung dapat menstimulus keterampilan 4C lainnya.

Salah satu metode untuk menjembatani permasalahan di atas adalah metode *Gallery Walk*. Dalam metode *Gallery Walk* terdapat aktivitas bersama berupa kunjungan siswa yang berjalan dari galeri ke galeri di mana setiap galeri menyajikan hasil karya kelompok secara *visual* (seperti poster) dan bersifat interaktif (Sunarti & Septiana, 2019). Menurut Che-aroon & Matcha (2023) metode ini dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan untuk meningkatkan partisipasi, keterlibatan (*engagement*), pemahaman, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Karlsson (2020) dan Khasanah et al. (2019) berpendapat bahwa *Gallery Walk* merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti sintesis dan evaluasi, dengan cara mendorong siswa untuk memvisualisasikan dan menyajikan konsep-konsep kompleks sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ridwan (2019) menambahkan bahwa penerapan *Gallery Walk* di kelas bahasa terbukti meningkatkan partisipasi siswa, perolehan pengetahuan, dan sikap positif terhadap pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan dalam memahami topik yang dibahas.

Pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan *Gallery Walk* dilaporkan dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan komunikasi siswa, terutama ketika poster manual digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran (Sunarti & Septiana, 2019). Selain itu, *Gallery Walk* mempunyai efek positif terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Luzyawati & Hamidah, 2020). Tidak hanya itu, *Gallery Walk* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara, kepercayaan diri, keterlibatan, minat, serta pemahaman siswa (Hakim et al., 2019; Jannati & Jismulatif, 2019). Pembelajaran kooperatif *Gallery Walk* dibandingkan dengan metode lainnya seperti *Learning Together* menunjukkan bahwa *GalleryWalk* mempunyai dampak yang berbeda terhadap aktivitas belajar siswa (Manik & Bangun, 2019; Vhalery, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan keterampilan presentasi dinilai sangat penting di sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam keterampilan sosial dan komunikasi mereka di masa depan. Sementara itu, berdasarkan observasi dan data yang diperoleh di lapangan, siswa kelas IV SD Islam Terpadu Nur Hidayah menunjukkan hasil belajar keterampilan presentasi yang perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik menerapkan metode *Galery Walk* melalui desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU guna meningkatkan hasil belajar keterampilan siswa tersebut. Sehubungan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

peningkatan keterampilan presentasi pada siswa kelas IV SD Islam Terpadu Nur Hidayah Surakarta melalui penerapan metode *Gallery Walk* dengan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau seseorang tertentu di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru dengan tujuan agar hasil belajar siswa meningkat. Prosedur penelitian ini menggunakan model Kemis et al. (2014) meliputi tahap prasiklus, siklus I dan siklus II dengan setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) aksi atau tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Kemmis et al., 2014). Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Terpadu Nur Hidayah Surakarta. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IVC yang berjumlah 26 anak. Adapun aspek dan indikator yang diteliti pada keterampilan presentasi sebagaimana tertuang pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Aspek dan indikator keterampilan presentasi siswa

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
1.	Isi	Penguasaan isi	Memahami dan mengembangkan topik yang disampaikan
		Efektivitas dan fokus	Efektif dan fokus dalam menyampaikan topik saat presentasi
		Kreativitas	Menyampaikan materi dengan menarik dan menunjukkan media pendukung presentasi yang menarik
2.	Penyampaian	Kontak mata dan <i>gesture</i>	Melakukan kontak mata dan memiliki rasa percaya diri saat presentasi
		Komunikatif	Berbicara yang jelas dan dapat dipahami oleh penonton
		Volume	Memiliki volume suara yang pas sehingga dapat didengar oleh seluruh penonton
		Antusiasme	Menunjukkan ekspresi gembira dan bahasa tubuh yang semangat
		Bahasa formal	Menggunakan Bahasa Indonesia formal pada saat presentasi
3.	Kolaborasi	Menjawab pertanyaan	Menjawab pertanyaan dari audiens dengan percaya diri dan akurat serta saling melengkapi antar anggota kelompok
		Kolaborasi kelompok	Mempunyai perhatian dan kerjasama dengan anggota kelompok

Sumber: Segara et al. (2018)

Pada tahap prasiklus, materi berupa penyajian data dan membuat pictogram dengan pembelajaran ADLX-TERPADU namun pada saat tahap presentasikan masih menggunakan presentasi secara konvensional. Adapun pada tahap siklus I dan siklus II, materi berupa penyajian data dan membuat diagram batang dengan pembelajaran ADLX-TERPADU namun saat tahap presentasikan siklus I menggunakan metode *Gallery Walk* sedangkan tahap presentasikan siklus II menggunakan metode *Gallery Walk* teknik Pritser. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar penilaian keterampilan presentasi dan lembar observasi. Adapun teknik dalam pengumpulan data secara kuantitatif melalui analisis rerata hasil penilaian keterampilan presentasi sedangkan data kualitatif dengan menganalisis lembar observasi. Analisis data kuantitatif menggunakan rerata dari hasil penilaian keterampilan presentasi siswa setiap siklus dengan rumus sebagai berikut.

$$Rerata = \frac{Skor\ total}{Banyak\ data}$$

Ketentuan kategori penilaian disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori penilaian rerata keterampilan presentasi siswa

No.	Range Nilai	Skor	Kategori Penilaian
1.	< 0,8	< 20	Sangat Tidak Baik
2.	0,8 – 1,5	20 – 39	Tidak Baik
4.	1,6 – 2,3	40 – 59	Cukup Baik
5.	2,4 – 3,1	60 – 79	Baik
6.	3,2 – 4	80 – 100	Sangat Baik

(Diadaptasi dan dimodifikasi dari Arikunto (2018))

Analisis data kuantitatif lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan sebuah perlakuan atau metode yang digunakan akan ditentukan nilai *N-gain*. *Normalized gain* atau *N-gain* rerata sebuah perlakuan adalah sebuah ukuran kasar/perkiraan tentang keefektifan sebuah perlakuan/pembelajaran. Hake (1998) menyatakan bahwa *N-gain* adalah rasio dari rerata *gain* yang diperoleh dengan rerata *gain* maksimum yang mungkin.

$$g = \frac{G}{G_{max}} = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$$

Keterangan :

- g = Rerata *N-gain* (*gain* ternormalisasi)
- G = Rerata *gain* yang diperoleh
- G_{max} = Rerata *gain* maksimum yang mungkin
- S_f = Rerata *post/final test* kelas
- S_i = Rerata *pre/initial test* kelas

Hasil perhitungan *N-gain* kemudian mengacu pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria *N-gain*

Kriteria	<i>N-gain</i> rerata
<i>High-g</i> (tinggi)	$g \geq 0,7$
<i>Medium-g</i> (sedang)	$0,7 > g \geq 0,3$
<i>Low-g</i> (rendah)	$g < 0,3$

Sumber : Hake (1998)

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan dengan adanya kenaikan nilai rerata keterampilan presentasi siswa dengan nilai minimal 80. Selain itu, nilai *N-gain* menunjukkan peningkatan dalam kategori minimal sedang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti telah melakukan observasi terkait permasalahan pembelajaran di kelas saat menggunakan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU. Salah satunya adalah keterampilan presentasi siswa kelas IVC pada pembelajaran Matematika yang perlu untuk ditingkatkan. Setelah mengetahui permasalahannya maka dicari solusi dengan membuat perencanaan tindakan di kelas tersebut sebagai upaya meningkatkan keterampilan presentasi siswa.

3.1. Pra-siklus

Kegiatan PTK dimulai dengan kegiatan pra-siklus. Perencanaan pembelajaran prasiklus yang dilakukan guru meliputi menyiapkan perangkat diantaranya penyusunan modul ajar berdasarkan pemetaan Capaian Pembelajaran (CP) menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah disusun sebelumnya, lembar penilaian aktivitas presentasi, lembar observasi selama kegiatan presentasi

dan jurnal catatan mengajar. Modul ajar dibuat untuk materi penyajian data dan membuat pictogram. Pada kegiatan pra-siklus menggunakan desain alur pembelajaran ADLX TERPADU, kegiatan mengomunikasikan hasil diskusi siswa dipresentasikan dengan metode konvensional.

Materi pembelajaran yang disampaikan adalah materi penyajian data dan membuat pictogram. Pembelajaran ditempuh dalam lima kali pertemuan meliputi (1) pertemuan pertama untuk tahapan telaah dan eksplorasi siswa, (2) pertemuan kedua untuk tahapan rumuskan, (3) pertemuan ketiga untuk melanjutkan kegiatan rumuskan, (4) pertemuan keempat untuk tahap presentasikan, (5) pertemuan kelima untuk tahapan aplikasikan, duniawi, dan *ukhrawi*. Pada tahap pra-siklus ini, siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 sampai 6 siswa agar pembelajaran bersifat kooperatif dan kolaboratif.

Pertemuan pertama saat tahapan telaah, siswa mengamati video pembelajaran tentang penyajian data dan pictogram dilanjutkan eksplorasi pemahaman siswa terkait penyajian data dan pictogram materi dan diakhiri dengan pembagian kelompok untuk melakukan tugas kelompok pada tahapan rumuskan. Saat tahapan rumuskan, masing-masing kelompok berdiskusi menentukan masalah menarik yang ingin dicarinya tentang tema adab kebiasaan baik di kelasku. Selanjutnya, masing-masing kelompok bekerja sama melakukan wawancara sesuai permasalahan menarik yang ingin diambil datanya serta menyusunnya dalam laporan penyajian data bentuk tabel dan pictogram. Hasilnya disajikan dalam bentuk laporan penelitian yang dilengkapi dengan interpretasi pictogram serta saran yang sebaiknya dilakukan terkait hasil data yang diperoleh. Laporan penelitian akan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya. Guru sebagai fasilitator melakukan observasi, membimbing, memotivasi, dan membantu kelompok siswa yang kesulitan.

Pertemuan berikutnya, masing-masing kelompok mengomunikasikan hasil laporan dalam tahapan presentasikan. Cara mempresentasikan hasil laporan menggunakan metode konvensional, yaitu masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil laporan sedangkan siswa lain menyimak dan diberi kesempatan bertanya serta memberi *feedback* pada kelompok yang melakukan presentasi. Guru memberi contoh terlebih dahulu terkait cara presentasi laporan secara sederhana pada siswa. Guru selanjutnya melakukan observasi penilaian dan mengisi lembar penilaian presentasi. Siswa lain juga diberikan lembar kecil terkait tanggapan penilaian presentasi temannya. Pada pertemuan berikutnya, siswa dan guru melakukan kegiatan kaitkan dan simpulkan serta siswa mengaplikasikan pengetahuan dengan mengerjakan soal terkait materi. Guru dan siswa juga berdiskusi terkait hal-hal yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari baik secara dimensi duniawi maupun *ukhrawi* terkait adab kebiasaan baik.

Hasil tindakan pra-siklus dicatat dalam jurnal dan dilakukan refleksi untuk perbaikan pembelajaran. Hasil refleksi kegiatan prasiklus disajikan dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Refleksi Pembelajaran Prasiklus

Permasalahan	Saran Perbaikan
✓ Volume kelompok yang presentasi rerata kurang keras.	✓ Guru perlu mencari metode lain agar volume kelompok yang presentasi dapat terdengar seluruh <i>audience</i> .
✓ Hasil laporan yang disajikan dalam bentuk infografis hanya dapat diamati siswa yang duduk bagian depan saja dan belum bisa terlihat jelas oleh <i>audience</i> secara menyeluruh.	✓ Guru perlu mencari metode lain agar hasil laporan yang disajikan dalam bentuk infografis dapat diamati dan bisa terlihat jelas oleh <i>audience</i> secara menyeluruh.
✓ Saat ada kelompok yang presentasi, siswa-siswa yang lain kurang memperhatikan dan beberapa mengobrol sendiri.	✓ Guru perlu mencari metode lain agar siswa aktif memperhatikan presentasi temannya sehingga tujuan presentasi tercapai.
✓ Presentasi cenderung monoton.	✓ Guru perlu mencari metode lain agar siswa lebih antusias pada tahap presentasikan sehingga tujuan presentasi tercapai.
✓ Saat sesi bertanya dan <i>feedback</i> , keaktifan siswa bertanya dan memberi <i>feedback</i> belum terlihat	✓ Guru perlu mencari metode lain agar siswa lebih aktif bertanya dan memberi <i>feedback</i> saat sesi bertanya dan <i>feedback</i> .

3.2. Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi kegiatan pra-siklus dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I. Materi pembelajaran pada siklus I adalah penyajian data dan membuat diagram batang. Perencanaan pembelajaran siklus I yang dilakukan guru meliputi penyusunan modul ajar berdasarkan pemetaan Capaian Pembelajaran (CP) menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah disusun sebelumnya, lembar penilaian aktivitas presentasi, lembar observasi selama kegiatan presentasi, dan jurnal catatan mengajar. Pelaksanaan kegiatan menggunakan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU, kegiatan mengomunikasikan hasil diskusi siswa dipresentasikan dengan metode *Gallery Walk*. Pada kegiatan siklus I, siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 sampai 6 siswa.

Pertemuan pertama saat tahapan telaah, siswa mengamati video pembelajaran tentang penyajian data dan diagram batang dilanjutkan eksplorasi pemahaman siswa terkait materi dan diakhiri dengan pembagian kelompok untuk melakukan tugas kelompok pada tahapan rumuskan. Pada saat tahapan rumuskan, masing-masing kelompok berdiskusi menentukan masalah menarik yang ingin dicari datanya tentang tema keberagaman di sekitarku yang data diperoleh melalui wawancara antarsiswa. Selanjutnya, masing-masing kelompok bekerjasama melakukan wawancara sesuai permasalahan menarik yang ingin diambil datanya serta menyusunnya dalam laporan penyajian data bentuk tabel dan diagram batang. Hasilnya disajikan dalam bentuk laporan penelitian yang dilengkapi dengan interpretasi diagram batang serta saran yang sebaiknya dilakukan terkait hasil data yang diperoleh. Laporan penelitian akan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya. Guru sebagai fasilitator melakukan observasi, membimbing, memotivasi, dan membantu kelompok siswa yang mengalami kesulitan.

Pertemuan berikutnya, masing-masing kelompok mengomunikasikan hasil laporan dalam tahapan presentasikan. Cara mempresentasikan hasil laporan menggunakan metode *Gallery Walk*, yaitu masing-masing kelompok akan dibagi menjadi 2 sub-kelompok yang terdiri dari 2 sampai 3 siswa. Presentasi akan dibagi menjadi 2 tahap. Pada presentasi tahap kesatu, sub-kelompok pertama dari masing-masing kelompok akan mewakili kelompoknya sebagai penjaga stan galeri hasil laporan sekaligus presenter hasil laporan kelompok kepada pengunjung dari kelompok lain. Adapun sub-kelompok kedua dari masing-masing kelompok akan mewakili kelompoknya sebagai pengunjung stan galeri hasil laporan kelompok lain sekaligus sebagai *audience* saat presentasi masing-masing kelompok. Pada presentasi tahap kedua, sub-kelompok pertama akan bertukar peran dengan sub-kelompok kedua.

Pada saat masing-masing sub-kelompok pengunjung telah merasa cukup informasi dari titik (galeri) yang dikunjungi maka disilakan berpindah ke titik (galeri) lain sesuai arah jarum jam. Masing-masing sub-kelompok pengunjung juga dibekali dengan lembar penilaian presentasi dan lembar observasi untuk memancing memberikan *feedback* presentasi.

Sebelum dilakukan metode *Gallery Walk*, guru terlebih dahulu memberi poin-poin penilaian presentasi laporan yang baik kepada siswa. Guru memberi kesempatan pada siswa beserta kelompoknya untuk berlatih mandiri cara presentasi yang baik dan menarik berdasarkan poin-poin penilaian yang dimaksud. Dengan begitu, diferensiasi cara presentasi antarkelompok dapat terlihat. Pada saat dilakukan presentasi tahap kesatu metode *Gallery Walk* ini guru berkeliling ke setiap titik serta melakukan observasi dan penilaian keterampilan presentasi.

Hasil observasi guru dan penilaian presentasi tahap kesatu sebagai hasil dari tindakan siklus I dicatat dalam jurnal dan dilakukan refleksi untuk perbaikan pembelajaran. Kelebihan dari hasil kegiatan siklus I, yaitu metode *Gallery Walk* telah berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi saat prasiklus di antaranya (1) volume suara siswa yang sedang melakukan presentasi dapat terdengar oleh pengunjung galeri, (2) hasil laporan yang disajikan dalam bentuk infografis dapat diamati dan terlihat jelas oleh *audience*, (3) siswa nampak aktif dan antusias memperhatikan presentasi di galeri yang dikunjungi, (4) siswa juga nampak lebih antusias pada tahap presentasikan baik dari pihak *presenter* maupun *audience*. Adanya kebebasan variasi cara mempresentasikan dengan memperhatikan poin-poin penilaian presentasi yang telah disampaikan guru sebelumnya dapat mengasah kreativitas masing-masing kelompok dan presentasi menjadi tidak monoton. Meskipun siklus I telah dapat menjadi solusi permasalahan yang dihadapi saat pra-siklus, akan tetapi masih terdapat beberapa permasalahan yang ditemui pada siklus I ini yang disajikan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Refleksi Pembelajaran Siklus I

Permasalahan	Saran perbaikan
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saat sesi bertanya dan pemberian <i>feedback</i>, keaktifan siswa bertanya dan memberi <i>feedback</i> belum terlihat signifikan ✓ Ada subkelompok yang berperan sebagai pengunjung belum sepenuhnya paham aturan perpindahan pengunjung yang searah jarum jam untuk memudahkan pengecekan semua stan galeri telah dikunjungi. ✓ Aturan perpindahan stan galeri berdasarkan kecukupan informasi yang dirasa oleh masing-masing subkelompok pengunjung menyebabkan waktu kunjungan masing-masing dari subkelompok pengunjung berbeda-beda sehingga dapat terjadi penumpukan kepadatan pengunjung stan galeri tertentu sedangkan stan galeri yang lain ada yang kosong, hal ini mengakibatkan presentasi dari presenter stan galeri yang terdapat tumpukan pengunjung menjadi kurang terserap secara optimal. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru perlu menambahkan lembar pertanyaan secara tertulis pada masing-masing stan galeri untuk melatih siswa aktif bertanya dan memberi <i>feedback</i> terkait materi presentasi. ✓ Guru perlu membuat kesepakatan bersama kelas terkait aturan perpindahan pengunjung antar stan galeri dan menjelaskan juga pentingnya aturan perpindahan pengunjung sesuai kesepakatan bersama satu kelas agar masing-masing subkelompok yang berperan sebagai pengunjung lebih memahami aturan tersebut. ✓ Guru perlu menambahkan manajemen perpindahan antar stan galeri agar persebaran pengunjung tiap stan galeri merata dengan kata lain tidak terjadi penumpukan pengunjung ataupun kekosongan pengunjung pada stan galeri.

3.3. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II yang diterapkan pada presentasi tahap kedua untuk materi yang sama. Sebagaimana dijelaskan di atas, pada presentasi tahap kedua, sub-kelompok pertama akan bertukar peran dengan subkelompok kedua. Hal ini berarti sub-kelompok kedua dari masing-masing kelompok akan mewakili kelompoknya sebagai penjaga galeri sekaligus presenter hasil laporan kelompok kepada pengunjung. Adapun sub-kelompok pertama dari masing-masing kelompok akan mewakili kelompoknya sebagai pengunjung sekaligus sebagai *audience* saat presentasi galeri berlangsung.

Perencanaan siklus II di antaranya guru menyiapkan lembar pertanyaan secara tertulis pada masing-masing galeri untuk melatih siswa aktif bertanya dan memberi *feedback* terkait materi presentasi. Selain itu, guru melakukan pengaturan perpindahan antar-galeri agar persebaran pengunjung di setiap galeri merata, yaitu dengan teknik memberi tanda perpindahan secara serentak. Tanda perpindahan (pergeseran) diberikan oleh guru dengan acuan pengamatan guru itu sendiri bahwa masing-masing sub-kelompok dianggap telah mendapatkan informasi yang cukup dari presentasi galeri yang dikunjungi. Penanda perintah untuk berpindah atau bergeser adalah bunyi “prit” yang merupakan bunyi peluit yang ditiup guru. Kemudian penanda perpindahan pengunjung antar-galeri secara serentak tersebut diberi istilah “semprit geser” yang disingkat *pritser*. Pada presentasi tahap kedua yang merupakan siklus II menggunakan metode *Gallery Walk* dan teknik *pritser*.

Pelaksanaan siklus II pada pertemuan berikutnya, diawali dengan kegiatan diskusi guru dan murid tentang pentingnya aturan perpindahan antarpengunjung serta melakukan kesepakatan arah perpindahan pengunjung. Selain itu, guru menjelaskan tentang teknik penanda perpindahan yang disebut teknik *pritser* tersebut. Guru memastikan masing-masing siswa telah memahami aturan main tersebut.

Hasil observasi guru dan lembar penilaian presentasi tahap kedua sebagai hasil dari tindakan siklus II dicatat dalam jurnal dan dilakukan refleksi untuk perbaikan pembelajaran. Kelebihan dari hasil kegiatan siklus II, yaitu metode *Gallery Walk* teknik *pritser* telah menjawab permasalahan yang dihadapi pada siklus I di antaranya dengan bantuan lembar pertanyaan secara tertulis pada masing-masing stan galeri dapat melatih siswa lebih aktif bertanya dan memberi *feedback* terkait materi presentasi. Pada siklus II juga sudah tidak ditemukan sub-kelompok yang bingung arah perpindahan pengunjung sesuai kesepakatan bersama satu kelas,

yaitu searah jarum jam. Melalui teknik *pritsler* yang diterapkan pada metode *Gallery Walk*, persebaran pengunjung tiap titik galeri menjadi merata. Dengan kata lain, tidak terjadi penumpukan pengunjung ataupun kekosongan pengunjung pada titik galeri serta siswa nampak semakin antusias dalam pembelajaran. Namun demikian, permasalahan yang timbul pada siklus II ini adalah terdapat titik galeri yang jumlah personilnya berkurang ketika terdapat siswa yang izin tidak dapat mengikuti pembelajaran. Sebagai contoh, terdapat sebuah subkelompok di mana yang berperan sebagai presenter hanya 1 orang saja karena anggotanya izin tidak dapat mengikuti pembelajaran. Untuk itu, di masa mendatang sebaiknya disusun kelompok besar yang terdiri atas 6 atau 7 siswa sehingga jika dibagi menjadi dua sub-kelompok lebih kecil masih ada 3 atau 4 siswa.

Pembelajaran berlanjut pada tahapan Aplikasikan-Duniawi-Ukhrawi pada pertemuan berikutnya. Pada tahap ini, siswa dan guru melakukan kegiatan kaitkan dan simpulkan kemudian siswa mengaplikasikan pengetahuan dengan mengerjakan soal yang disediakan guru. Lebih lanjut, guru dan siswa mendiskusikan terkait hal-hal yang akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari baik secara dimensi duniawi maupun *ukhrawi* terkait tema keberagaman di sekitarnya.

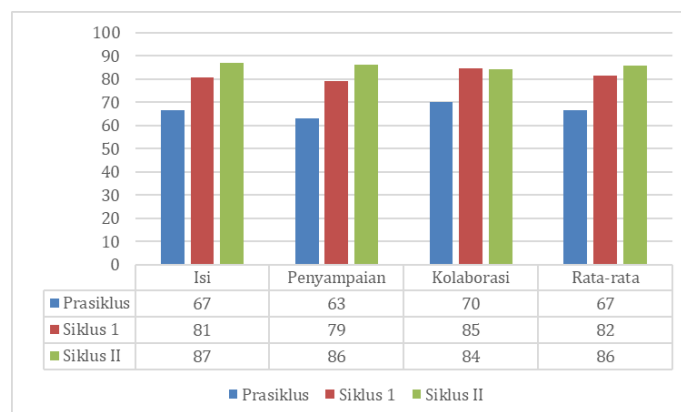
3.4. Analisis Penerapan Metode Gallery Walk dengan Desain ADLX-TERPADU

Berdasarkan pembelajaran pada prasiklus, siklus I dan siklus II, peneliti melakukan analisis untuk memperbaiki pembelajaran pada tindakan selanjutnya. Analisis dilakukan berdasarkan hasil observasi dan hasil lembar penilaian presentasi prasiklus, siklus I dan siklus II. Pembelajaran prasiklus menggunakan desain alur pembelajaran ADLX TERPADU dan saat tahapan presentasikan menggunakan metode konvensional menghasilkan keterampilan presentasi siswa kelas IVC yang masih perlu ditingkatkan. Siswa secara berkelompok menyajikan presentasi dengan gaya yang cenderung hampir sama meskipun permasalahan yang diangkat berbeda-beda sehingga kegiatan tahap presentasi berjalan monoton dan kurang menarik. Akibatnya banyak siswa tidak memperhatikan saat tahapan ini. Selain itu, daya kritis bertanya serta memberi *feedback* dari siswa juga belum terlihat.

Pada siklus I, pembelajaran menggunakan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU dan saat tahapan presentasikan menggunakan metode *Gallery Walk* menghasilkan keterampilan presentasi siswa kelas IVC yang meningkat. Siswa secara berkelompok menyajikan presentasi dengan gaya yang disepakati kelompok masing-masing sesuai dengan poin-poin penilaian presentasi yang baik menghasilkan variasi dalam menyampaikan presentasi. Kegiatan tahap presentasi berjalan lebih menarik dan siswa terlihat antusias, namun terdapat materi presentasi yang kurang dapat terserap dengan baik. Hal ini disebabkan adanya penumpukan kelompok pengunjung yang datang tidak dalam waktu yang sama. Daya kritis bertanya serta memberi *feedback* dari siswa sudah terlihat dengan hanya 1 siswa yang aktif bertanya sehingga belum terlihat signifikan.

Pada siklus II, pembelajaran menggunakan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU dan saat tahapan presentasikan menggunakan metode *Gallery Walk* teknik *pritsler* menghasilkan keterampilan presentasi siswa kelas IVC yang semakin meningkat baik. Kegiatan tahap presentasi berjalan lebih menarik dan siswa lebih antusias. Daya kritis bertanya serta memberi *feedback* dari siswa terlihat intens dengan adanya daftar pertanyaan terkait materi presentasi pada masing-masing stan galeri, artinya setiap sesi presentasi telah ada siswa yang bertanya.

Hasil analisis penilaian presentasi yang terdiri dari aspek isi, penyampaian, dan kolaborasi dari kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Hasil penilaian keterampilan presentasi siswa tiap siklus

Berdasarkan Gambar 1, ditinjau dari aspek isi dan penyampaian, keterampilan presentasi dari tiap siklus terlihat meningkat. Pada aspek kolaborasi pada tahap prasiklus dan siklus I terlihat meningkat sedangkan pada tahap siklus I dan siklus II mengalami sedikit penurunan karena diduga pengaruh kendala ada subkelompok yang hanya terdapat 1 orang saja saat presentasi siklus II karena ada siswa yang ijin tidak bisa mengikuti pembelajaran sehingga nilai kolaborasi terlihat sedikit menurun. Rerata aspek penyampaian pada siklus I masih memiliki nilai 79 yang kurang dari 80. Meskipun demikian, rerata keseluruhan nilai keterampilan presentasi siswa yang dilihat dari ketiga aspek pada prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Rerata pada prasiklus adalah 67 dalam kategori baik, rerata siklus I adalah 82 dalam kategori sangat baik, dan rerata siklus II adalah 86 dalam kategori sangat baik. Rerata keseluruhan nilai keterampilan presentasi siswa yang dilihat dari ketiga aspek pada prasiklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dengan demikian menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan keterampilan presentasi siswa tiap siklusnya.

Analisis lebih lanjut terkait keefektifan metode yang digunakan akan ditentukan nilai *N-gain* antara prasiklus dan siklus I ditunjukkan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Nilai *N-gain* antara prasiklus dengan siklus I

Tahapan	Rerata	<i>N-gain</i>
Prasiklus	67	0,4
Siklus I	82	

N-gain antara prasiklus dengan siklus I adalah 0,4 pada kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa perlakuan metode *Gallery Walk* pada tahap mengomunikasikan/presentasikan efektif meningkatkan keterampilan presentasi dibandingkan metode presentasi secara konvensional. Adapun *N-gain* antara prasiklus dengan siklus II adalah 0,6 pada kategori sedang, hal ini juga menunjukkan bahwa perlakuan metode *Gallery Walk* pada tahap mengomunikasikan/presentasikan efektif meningkatkan keterampilan presentasi. Adapun nilai *N-gain* antara prasiklus dan siklus II ditunjukkan pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Nilai *N-gain* antara pra-siklus dengan siklus II

Tahapan	Rerata	<i>N-gain</i>
Prasiklus	67	0,6
Siklus II	86	

Berdasarkan uraian di atas, metode *Gallery Walk* baik dengan atau tanpa teknik *pritsler* melalui desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU sama-sama efektif meningkatkan keterampilan presentasi. Nilai *N-gain* prasiklus-Siklus II yang diperoleh setelah penggunaan metode *Gallery Walk* dengan teknik *pritsler* lebih tinggi dibandingkan nilai *N-gain* prasiklus-Siklus I yang diperoleh setelah penggunaan metode *Gallery Walk* tanpa *pritsler*. Survey dari 21 siswa menyatakan bahwa 2 orang atau 9,5% menyukai tahap presentasi dengan metode *Gallery Walk* sedangkan 19 orang atau 90,5% lebih menyukai tahap presentasi dengan metode *Gallery Walk* teknik *pritsler* karena dinilai lebih seru dan lebih terarah bergeraknya sehingga tidak ada tumpukan pengunjung dan kegiatan presentasi dapat terserap lebih baik.

Gallery Walk dengan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU merupakan metode pembelajaran yang terbukti efektif meningkatkan keterampilan presentasi materi penyajian data pada siswa. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kunjungan siswa dari galeri ke galeri yang menampilkan hasil atau produk dari tahap "Rumuskan" melalui media visual berupa laporan infografis. Metode ini dapat digunakan di berbagai mata pelajaran termasuk Matematika di sekolah dasar untuk meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman, keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu memvisualisasikan dan menyajikan konsep-konsep kompleks yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi melalui kegiatan presentasi. Sementara itu, metode *Gallery Walk* teknik *pritsler* adalah metode *Gallery Walk* dengan menggunakan kontrol waktu perpindahan dari masing-masing galeri agar lebih terarah dan lebih menyenangkan. Metode *Gallery Walk* dengan teknik *pritsler* terbukti juga dapat meningkatkan keterampilan presentasi materi penyajian data sehingga dapat merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kreativitas siswa melalui kemampuan mengevaluasi dan bertanya terhadap hasil produk rumusan (diskusi kelompok). Metode *Gallery Walk* dengan

teknik *pritsler* lebih meningkatkan antusias siswa sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pada tahap presentasikan/mengomunikasikan hasil.

Hasil tersebut senada dengan hasil penelitian (Karlsson, 2020) yang menyatakan *Gallery Walk* dapat merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti sintesis dan evaluasi, dengan mendorong siswa untuk memvisualisasikan dan menyajikan konsep-konsep kompleks yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, hasil tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Sunarti & Septiana (2019) dan Hakim et al. (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan komunikasi siswa. Hal ini terbukti ketika poster manual digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran serta secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri serta keterlibatan dan minat siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memberi manfaat pula dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa terlebih lagi di Kurikulum Merdeka kerap dijumpai motivasi siswa yang bermasalah (Anfal et al., 2024).

4. SIMPULAN

Penerapan metode *Gallery Walk* dengan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan keterampilan presentasi siswa. Hal ini dapat terlihat dari rata-rata nilai keterampilan presentasi siswa yang mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 67, siklus I sebesar 82, dan siklus II sebesar 86. Peningkatan keterampilan presentasi siswa juga terlihat dari peningkatan *N-gain* pada siklus I sebesar 0,4 (sedang) dan Siklus II sebesar 0,6 (sedang). Penelitian ini memiliki keterbatasan di mana siswa kelas IV SD umumnya masih dalam tahap perkembangan berpikir konkret sehingga keterlibatan mereka dalam refleksi mendalam mungkin tidak efektif. Peneliti menyarankan agar penerapan metode *Gallery Walk* dengan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU dapat diimplementasikan dan diteliti lebih lanjut pada kelas atau jenjang sekolah yang lain. Penelitian ini memberi dampak positif bagi siswa yang terlibat dalam penelitian dalam meningkatkan hasil belajarnya serta bagi para guru dapat memberikan wacana tentang upaya peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini turut berkontribusi pada program pemerintah dalam upaya pencapaian keterampilan abad 21 pada siswa dan bagi Jaringan Sekolah Islam Terpadu dalam memasyarakatkan pembelajaran ADLX-TERPADU.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala SD Islam Terpadu Nur Hidayah Surakarta, yang telah mengizinkan dan mendukung dilakukannya kegiatan penelitian ini. Selain itu, juga kepada tim Jaringan Sekolah Islam Terpadu Indonesia yang telah memberikan bantuan konsultasi terkait penerapan desain alur pembelajaran ADLX-TERPADU.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqarny, F. U., & Mujiburrohman. (2023). Desain Kurikulum Terpadu dengan Pendekatan ADLX (Active Deep Learner eXperience). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 719–730.
- Anfal, W., Suarni, N. K., Margunayasa, I. G., & Mariamah. (2024). Identifikasi motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD/MI) di era merdeka belajar. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 7(2), 15–22. <https://doi.org/10.31002/ijel.v7i2.1147>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Artati, A., Akmaluddin, A., & Sari, S. M. (2023). Implementation of The Kauny Method Using The ADLX - Introflex Approach to Improve The Quality of Tahfidz Learning Based on Digitalization at SD-IT Hafizul Ilmi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(2), 1191–1202. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i2.3912>
- Bahgat, M., Elsafty, A., Shaarawy, A., & Said, T. (2018). FIRST framework design and facilitate active deep learner experience. *Journal of Education and Training Studies*, 6(8), 123–138. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.11114/jets.v6i8.3337>
- Che-aroon, Z., & Matcha, W. (2023). Project-based learning with gallery walk: The association with the learning motivation and achievement. *International Journal of Modern Education and Computer Science (IJMECS)*, 15(5), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.5815/ijmeecs.2023.05.01>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(64), 64–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.1119/1.18809>

- Hakim, M. A. R., Anggraini, N., & Saputra, A. (2019). Gallery walk technique in improving students' speaking skill. *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*, 4(1), 26–37. <https://doi.org/https://www.doi.org/10.24903/sj.v4i1.251>
- Ireland, C. (2016, August). *Student oral presentations: developing the skills and reducing the apprehension*. <https://doi.org/10.21125/inted.2016.1317>
- Isnawati, I., Amprasto, A., & Sardjijo, S. (2023). Pengaruh penerapan pendekatan terpadu berbasis Active Deep Learner eXperience (ADLX) dan karakter religius terhadap sikap bergotong-royong siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 520–531. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.15091>
- Jannati, N., & Jismulatif, J. (2019). Pengaruh penggunaan strategi Gallery Walk terhadap pemahaman membaca siswa kelas dua di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 89–97. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31258/jp.10.2.89-97>
- Karlsson, R. (2020). Gallery walk seminar : Visualizing the future of political ideologies. *Journal of Political Science Education*, 16(1), 91–100. <https://doi.org/10.1080/15512169.2018.1549495>
- Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Khasanah, U., Purwati, O., & Munir, A. (2019). The use of Gallery Walk in teaching descriptive text to promote higher order thinking skills for 7th graders. *IJET (Indonesian Journal of English Teaching)*, 8(1), 81–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/ijet2.2019.8.1.81-89>
- Kontesa, D. A., Minsih, M., & Fuadi, D. (2023). Penerapan pendekatan pembelajaran Active Deep Learner Experience dalam membangun kemandirian belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1416–1427. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6638>
- Lailie, N., & Kartika Dewi, G. (2022). Pengaruh Pembelajaran Active Deep Learner Experience (ADLX) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(1), 22–25.
- Luzyawati, L., & Hamidah, I. (2020). Implementasi metode gallery walk terhadap minat dan kemampuan kognitif siswa pada materi virus. *Bio Educatio (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/be.v5i2.2230>
- Manik, Y. M., & Bangun, D. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Gallery Walk terhadap hasil belajar pada pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Perbaungan. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 7(2), 125–136. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4778>
- Movassaghi, K., & Growe, R. (2019). Developing 21st-Century Learning Skills through Theatre Arts: A Student-Directed Production. *Journal of Education & Social Policy*, 6(3), 32–35. <https://doi.org/10.30845/jesp.v6n3p5>
- Muhab, S., Alaydroes, F., Zahri, M., Zulkarnain, F., Shintawati, Wiranto, Suhartono, Chalil, A., Fikri, A., Mas'ud, Kusumawati, E. T., Sucitro, H., Purwanto, H., Pratama, Khairunnisa, A., Ridha, A. R., Dini, S. S. T., Supriyadi, D., Triantoro, U., ... Athoilah, M. (2023). *Standar Mutu Kekhasan Sekolah Islam Terpadu Edisi Kelima* (5th ed.). JSIT Publishing.
- Ridwan, M. (2019). GALLERY WALK; An alternative learning strategy in increasing students' active learning. *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab*, 16(1), 49–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.20956/jna.v16i1.6662>
- Segara, N., Yana, E., & Febianti, Y. (2018). Developing an oral presentation assessment to the teacher education program student. *International Educational Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.30560/ier.v1n1p43>
- Sunarti, T., & Septiana, D. A. (2019). The effect of problem based learning with gallery walk strategy to creativity and communication skills. *Proceedings of the Mathematics, Informatics, Science, and Education International Conference (MISEIC 2019)*, 144–148. <https://doi.org/10.2991/miseic-19.2019.40>
- Syamsuddin, R., Sumiati, S., & Yasen, S. (2023). Pengaruh desain alur pembelajaran ADLX (Active Deep Learner Experience), kompetensi guru dan budaya sekolah terhadap karakter siswa di SDIT Ikhtiar Makassar. *El-Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 10–21.
- Vhalery, R. (2019). Perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe Gallery Walk dengan tipe learning together pada aktivitas belajar peserta didik di SMA Tri Dharma Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/011044950>

- Winarni, S., Akhyar, M., & Sudiyanto, G. N. (2021). Needs Analysis of Mathematics Digital Media Development to Improve Critical Thinking Skills in Elementary School Students. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516962>
- Winarti, W. (2023). Penerapan metode pembelajaran PQ4R (preview, question, read, reflect, recite, review) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi report text. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 7(1), 22–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.31002/ijel.v7i1.1174>
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference, Oktober*, 1–7.