



---

---

## Metode *Gallery Walk* sebagai Strategi Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Sejarah

Kania Fitri Sanubari, Oka Agus Kurniawan Shavab, Iyus Jayusman

rogram Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Siliwangi

Correspondence Author: [okaaks@unsil.ac.id](mailto:okaaks@unsil.ac.id)

---

---

**To cite this article:** Sanubari, K. F., Shavab, O. A. K., & Jayusman, I. (2025). Metode gallery walk sebagai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 207-220. <https://doi.org/10.17509/factum.v14i2.88763>.

---

---

### Abstract

This study originates from the problem of students' low interest in learning history, which is partly caused by the limited use of innovative and interactive teaching methods. As an alternative solution, the Gallery Walk method was implemented to foster active and engaging learning experiences. The main objective of this study is to determine the effect of the Gallery Walk method on students' interest in learning history. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group type. The population consisted of all eleventh-grade students, with class XI-A.2 (38 students) serving as the experimental group and another class (32 students) as the control group, selected through purposive sampling. Data were collected using pretest and posttest questionnaires comprising 17 items, and analyzed through normality, homogeneity, and hypothesis tests using the independent sample t-test. The results indicated a significant increase in students' learning interest after the implementation of the Gallery Walk method, with a significance value of  $0.00 < 0.05$ , leading to the rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_a$ . These findings suggest that the Gallery Walk method has a positive and significant effect on students' learning interest by promoting an active, collaborative, and stimulating classroom environment. Therefore, the Gallery Walk method is recommended as an effective pedagogical approach to enhance students' engagement and appreciation of historical learning materials.

### Abstrak

Rendahnya minat belajar sejarah peserta didik kerap disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh metode Gallery Walk terhadap minat belajar sejarah peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) tipe *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas XI, dengan kelas XI-A.2 ( $n = 38$ ) sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya ( $n = 32$ ) sebagai kelompok kontrol, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa angket pretest dan posttest berjumlah 17 butir pernyataan. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar sejarah yang signifikan setelah penerapan metode *Gallery Walk*, dengan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Temuan ini menegaskan bahwa metode *Gallery Walk* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, metode ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran sejarah guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

---

---

### Article Info

#### Article History:

Received 5 August 2025

Revised 20 Sept. 2025

Accepted 30 Sept. 2025

Available online 1 Oct. 2025

#### Keyword:

Gallery Walk method; history learning; learning interest; innovative pedagogy quasi-experimental.

#### Kata Kunci:

Eksperimen semu; Metode Gallery Walk; minat belajar; pedagogi inovatif; pembelajaran sejarah.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan fungsi penting dalam menentukan kualitas intelektual dan moral sumber daya manusia. Kompleksitas permasalahan pendidikan yang semakin meningkat di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi menuntut adanya metode yang dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan salah satu penanda utama pencapaian pendidikan karena dapat memotivasi peserta didik untuk proaktif, kritis, dan aktif dalam memahami materi. Hal ini mendukung pernyataan yang dibuat oleh (Nurhasanah & Sobandi, 2016) bahwa tingkat minat belajar peserta didik terhadap pelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar mereka, dimana peserta didik yang memiliki minat yang tinggi biasanya lebih banyak berpartisipasi dan mencapai hasil yang lebih baik.

Pada kenyataannya, peserta didik terus menunjukkan antusiasme yang rendah dalam mempelajari sejarah. Banyak peserta didik yang menganggap sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan tidak ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya interaksi guru dan peserta didik selama pelajaran sejarah terlihat di kelas XI-A.2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya. Peserta didik terlihat tidak fokus, pasif, dan bahkan cenderung melakukan kegiatan di luar pembelajaran. Hal ini menunjukkan kurangnya antusiasme peserta didik dalam belajar sejarah, yang mungkin berkontribusi pada hasil belajar yang buruk dan ketidakpedulian peserta didik terhadap pentingnya memahami sejarah bangsa. Kurangnya minat belajar juga dapat memicu perilaku menyimpang seperti membolos, mengganggu teman, dan tidak fokus dalam kelas (Marlina, 2019).

Pendekatan pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru turut menjadi penyebab rendahnya minat belajar. Materi sejarah yang disampaikan secara verbal tanpa melibatkan keaktifan peserta didik membuat proses belajar

terasa monoton. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada hubungan antara cara guru mengajar dan cara peserta didik belajar (Nuraiha, 2020). Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari sejarah, diperlukan metode pengajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Penelitian mengenai pembelajaran sejarah menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik masih menjadi persoalan utama dalam konteks pendidikan sejarah di Indonesia. Banyak studi menyatakan bahwa peserta didik menganggap pelajaran sejarah membosankan, tidak relevan dengan kehidupan, dan terlalu berpusat pada ceramah (Nurhasanah & Sobandi, 2016; Marlina, 2019). Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi, hasil belajar, dan apresiasi terhadap nilai-nilai historis. Berbagai pendekatan konvensional terbukti tidak mampu membangun pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode *gallery walk* mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar. Metode *gallery walk* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong partisipasi aktif melalui aktivitas visual dan kolaboratif. Nilai signifikansi sebesar  $0,021 < 0,05$  dalam penelitian ini membuktikan efektivitas metode ini dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Buulolo, 2022). Referensi lain menyatakan bahwa metode ini membantu menciptakan suasana kelas yang hidup, memfasilitasi eksplorasi materi secara mandiri, dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam memahami ide-ide sejarah (Weni, 2019).

Sejumlah penelitian terdahulu mulai mengeksplorasi penggunaan metode interaktif seperti *gallery walk* untuk meningkatkan minat belajar (Kahayun et al., 2015; Weni,

2019). Metode ini dinilai efektif karena menggabungkan aktivitas fisik, visualisasi materi, diskusi kolaboratif, dan eksplorasi mandiri. Herlina (2023) dan Buulolo (2022) membuktikan bahwa *gallery walk* dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik melalui suasana kelas yang lebih dinamis. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya menekankan aspek implementasi umum tanpa mengeksplorasi secara mendalam indikator-indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan secara terukur. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menetapkan format tugas secara seragam sehingga tidak memberi ruang kreativitas peserta didik.

Lebih jauh, sebagian besar studi tidak mengaitkan metode inovatif dengan konteks kebijakan pendidikan terbaru. Misalnya, belum banyak penelitian yang menganalisis *gallery walk* dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, kemandirian belajar, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Padahal, kurikulum ini menuntut model pembelajaran yang kolaboratif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan teoritis dan praktis dalam literatur, yaitu perlunya kajian yang tidak hanya menguji efektivitas metode, tetapi juga menghubungkannya dengan paradigma pendidikan abad ke-21.

Selain itu, penelitian terdahulu jarang melakukan pengukuran komparatif antara kelas eksperimen dan kontrol secara statistik menggunakan desain kuasi-eksperimen yang kuat. Beberapa studi hanya menggunakan pendekatan deskriptif atau PTK, sehingga klaim efektivitas tidak terbukti secara empiris. Penelitian yang ada juga jarang mengevaluasi dampak metode pembelajaran terhadap perubahan indikator minat belajar secara spesifik.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini memberikan *state of the art* melalui beberapa

kontribusi penting. *Pertama*, penelitian ini mengukur pengaruh metode *gallery walk* secara kuasi-eksperimental dengan uji statistik (t-test), sehingga menghasilkan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar sejarah. *Kedua*, penelitian ini menganalisis minat belajar melalui empat indikator utama (perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan), yang jarang dianalisis secara rinci dalam penelitian sebelumnya. *Ketiga*, kebaruan penelitian ini terletak pada fleksibilitas tugas *gallery walk*, di mana peserta didik diberi kebebasan menentukan bentuk produk pembelajaran, sehingga mendorong kreativitas dan otonomi belajar. *Keempat*, penelitian ini dilaksanakan dalam konteks Kurikulum Merdeka dan secara eksplisit mengaitkannya dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila, sehingga relevan dengan kebijakan pendidikan nasional terkini.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan dalam literatur terkait efektivitas metode inovatif dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga menawarkan model pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21. Hasil penelitian ini membuka peluang kajian lanjutan terkait integrasi *gallery walk* dengan teknologi digital, karakter, literasi sejarah, dan pengembangan model hibrida dalam pembelajaran sejarah di berbagai jenjang pendidikan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada implementasi metode *gallery walk* yang memberikan kebebasan bagi peserta didik dalam memilih bentuk tugas yang variatif dan tidak terbatas, berbeda dari penelitian sebelumnya yang menetapkan format tugas secara seragam. Fleksibilitas ini diharapkan dapat memfasilitasi kreativitas peserta didik sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berorientasi pada karakter. Hasilnya, metode ini tidak hanya meningkatkan minat

belajar, tetapi juga membantu meningkatkan profil pelajar Pancasila.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh metode *gallery walk* terhadap pembelajaran sejarah. Dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Tasikmalaya, diharapkan pendekatan ini mampu membuat pelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan *gallery walk* diharapkan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mempelajari sejarah Indonesia, khususnya di kelas XI-A.2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya. Selain itu, metode ini memungkinkan peserta didik untuk melihat sejarah dari berbagai sudut pandang, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tasikmalaya, yaitu di kelas eksperimen (XI-A.2) dengan sampel sebesar 38 peserta didik dan kelas kontrol (XI-B.2) dengan sampel sebesar 32 peserta didik. Pemilihan metode kuasi-eksperimen dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti tidak memiliki kontrol penuh untuk melakukan randomisasi kelas, namun tetap ingin menguji hubungan sebab-akibat secara terukur (Creswell & Creswell, 2018). Desain *nonequivalent control group* dianggap sesuai karena memungkinkan perbandingan antara kelompok perlakuan dan kontrol dalam konteks pendidikan nyata, sehingga meningkatkan validitas ekologis penelitian (Cook & Campbell, 1979). Penggunaan desain pretest-posttest juga mendukung pengukuran perubahan minat belajar secara objektif dari sebelum hingga sesudah perlakuan.

Durasi penelitian berlangsung satu bulan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen dengan alasan karena peneliti tidak dapat menentukan pembagian kelas secara acak, namun tetap ingin mengetahui efek

perlakuan terhadap variabel tertentu secara terukur. Menurut (Sahir, 2022), pendekatan kuantitatif memungkinkan pengumpulan data dalam bentuk angka untuk dianalisis secara statistik. Sementara itu, (Rukminingsih et al., 2020) menyatakan bahwa kuasi eksperimen digunakan ketika tidak memungkinkan adanya randomisasi partisipan, namun tetap memungkinkan untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu secara objektif.

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yang terdiri dari dua kelompok, kelompok eksperimen yang diberi perlakuan metode *gallery walk* dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Desain ini digunakan untuk mengukur perbedaan minat belajar antara dua kelompok tersebut sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Menurut (Sugiono, 2015), desain ini dianggap lebih kuat daripada pre-experimental karena melibatkan perbandingan dengan kelompok kontrol, meskipun tanpa pengacakan. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator-indikator dari teori Slameto. Menurut (Slameto, 2015), ada empat komponen yang membentuk indikator minat belajar yaitu: rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Baik sebelum maupun sesudah perlakuan, peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan angket yang dibuat dengan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 4.

Untuk mengamati kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan lembar observasi sebagai tambahan dari kuesioner atau angket untuk pengumpulan data. Observasi dilakukan secara langsung tanpa intervensi untuk memperoleh gambaran objektif mengenai perilaku belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *gallery walk*. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS Statistics 26. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan teori

minat belajar yang menekankan komponen afektif, kognitif, dan perilaku (Schiefele, 1991). Validitas isi diuji melalui penilaian ahli (*expert judgement*), sementara validitas konstruk diuji menggunakan korelasi item-total sesuai rekomendasi Field (2018). Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi internal instrumen, dengan nilai  $\geq 0,70$  sebagai indikator reliabel (Tavakol & Dennick, 2011).

Analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan dengan validitas isi dan konstruk. Validitas isi yang diterapkan adalah validitas Aiken's V, yaitu metode untuk mengukur tingkat kesepakatan para ahli (*rater*) terhadap kecocokan butir-butir pernyataan dengan indikator yang hendak diukur (Oktaviani, 2021). Pernyataan dalam kuesioner yang berfungsi sebagai alat penelitian adalah item yang dimaksud dalam hal ini. Peneliti memanfaatkan perangkat lunak Microsoft Excel untuk melakukan pengujian terhadap keabsahan butir-butir kuesioner, dengan melibatkan pendapat dari para pakar dalam bidang terkait. Dalam analisis data, penerapan uji normalitas Shapiro-Wilk dan homogenitas Levene bertujuan memastikan terpenuhinya asumsi statistik parametrik sebelum dilakukan uji *independent sample t-test* (Pallant, 2020). Uji t dipilih karena efektif dalam membandingkan dua kelompok independen dan banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi (Fraenkel et al., 2019).

Hasil dari proses verifikasi validitas tersebut disajikan pada bagian berikut.

Tabel 1. Hasil uji validitas kuesioner dari para ahli

Soal	Penilai	S1	S2	$\Sigma s$	$n(c-1)$	V	Ket.
	I	II					
Soal 1-22	82	76	60	54	114	132	0,863 Sangat Tinggi

Sumber: Data Penulis

Interpretasi dilakukan dengan menggunakan persyaratan uji validitas V-Aiken berdasarkan hasil uji validitas kuesioner

sebelumnya. Lima kategori digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat validitas instrumen dalam uji ini. Instrumen dengan nilai validitas antara 0,80 hingga 1 dikategorikan sebagai memiliki validitas sangat tinggi. Jika nilai validitas berada dalam rentang 0,60 hingga 0,79, maka validitasnya tergolong tinggi. Untuk nilai antara 0,40 hingga 0,59, validitasnya termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, jika nilai validitas berada dalam kisaran 0,20 hingga 0,39, maka validitasnya dikatakan rendah. Adapun instrumen dengan nilai validitas antara 0,00 hingga 0,19 dikategorikan sebagai memiliki validitas sangat rendah.

Berdasarkan hasil uji validitas penelitian ini, yang ditunjukkan dengan variasi pertanyaan dengan rentang nilai yang berbeda, kuesioner penelitian dari para ahli memiliki uji validitas yang cukup tinggi dengan nilai validasi sebesar 0,863.

Selanjutnya, uji validitas angket untuk peserta didik dilakukan dengan mengambil sampel secara acak yang masih memiliki keterkaitan dengan sampel penelitian utama, yaitu kelas XI C.3. Proses pengujian validitas angket ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistics versi 23. Setelah uji instrumen angket dilaksanakan, diperoleh hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil uji validitas konstruk

No.	rx <sub>y</sub>	rTabel	Keterangan
1	0,495	0,4227	Valid
2	0,488	0,4227	Valid
3	0,586	0,4227	Valid
4	0,471	0,4227	Valid
5	0,462	0,4227	Valid
6	0,519	0,4227	Valid
7	0,462	0,4227	Valid
8	0,230	0,4227	Tidak Valid
9	0,405	0,4227	Tidak Valid
10	0,351	0,4227	Tidak Valid
11	0,549	0,4227	Valid
12	0,362	0,4227	Tidak Valid
13	0,511	0,4227	Valid
14	0,490	0,4227	Valid
15	0,518	0,4227	Valid

16	0,441	0,4227	Valid
17	0,703	0,4227	Valid
18	0,414	0,4227	Tidak Valid
19	0,517	0,4227	Valid
20	0,683	0,4227	Valid
21	0,573	0,4227	Valid
22	0,628	0,4227	Valid

Sebanyak 17 dari 22 butir pernyataan yang diuji dianggap valid, sesuai dengan hasil uji validitas kuesioner yang diberikan kepada peserta didik kelas XI C.3. Sementara itu, lima butir pernyataan nomor 8, 9, 10, 12, dan 18 tidak memenuhi persyaratan validitas. Item dianggap valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, sesuai dengan kriteria yang digunakan untuk menentukannya. Penetapan nilai  $r$  Tabel sebesar 0,4227 didasarkan pada perhitungan derajat kebebasan (Df) dengan rumus  $Df = N - 2$ . Jumlah pernyataan dalam angket sebanyak 22, maka Df diperoleh sebesar 20. Berdasarkan daftar nilai  $r$  Tabel pada taraf signifikansi 5%, diketahui bahwa angka pembandingnya adalah 0,4227. Melalui hasil pengujian validitas yang dilakukan baik oleh ahli maupun oleh peserta didik, disimpulkan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 17 pernyataan yang dinyatakan valid.

Tahap selanjutnya adalah dengan melakukan uji validitas reliabilitas. Menurut (Sanaky, 2021), sebuah kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban responden menunjukkan konsistensi dari waktu ke waktu. Reliabilitas mencakup aspek stabilitas, konsistensi, kemampuan memprediksi, serta akurasi dari suatu tes. Pengukuran yang reliabel menghasilkan data yang dapat dipercaya dan menunjukkan bahwa jika pengukuran dilakukan ulang dengan alat yang sama, hasilnya akan serupa, atau jika dilakukan oleh dua penilai, skor yang diberikan akan sebanding (reliabilitas antar-penilai). Tabel 3 menampilkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS Statistic 23 dan metode penghitungan Cronbach's Alpha.

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas nilai cronbach alpha keseluruhan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.856	17

Seluruh item pernyataan dalam kuesioner dianggap reliabel setelah dilakukan uji reliabilitas. Hal ini dikarenakan setiap item memiliki nilai  $r$  yang lebih tinggi dari 0,6 yang merupakan nilai standar reliabilitas menurut para ahli.

Tahap selanjutnya adalah menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk normalitas, uji Levene's Test untuk homogenitas, dan uji independent sample t-test untuk pengujian hipotesis. Menurut Usmani (2020:58), Shapiro-Wilk cocok digunakan untuk sampel kecil guna memastikan distribusi normal data. Sedangkan Levene's Test digunakan untuk menguji kesamaan varians antar kelompok. Priyono (2008) menjelaskan bahwa uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan.

Selain itu, metode *Gallery Walk* diposisikan sebagai intervensi pedagogis berbasis konstruktivisme sosial, yang menekankan interaksi dan kolaborasi peserta didik dalam membangun pengetahuan (Vygotsky, 1978; Prince, 2004). Dengan landasan metodologis dan pedagogis ini, penelitian dirancang untuk menghasilkan temuan empiris yang valid, reliabel, dan relevan secara praktis dalam konteks pembelajaran sejarah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Minat Belajar Kelas Eksperimen

Angket minat belajar berisikan 17 item yang mencakup empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar dilakukan untuk mengumpulkan data. Angket ini diberikan dua kali di kelas eksperimen (XI-A.2) yaitu sekali sebelum perlakuan (pretest)

dan sekali setelah perlakuan (posttest). Berikut adalah hasil analisisnya:

Tabel 4. Hasil Data Kuesioner Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Ket.	Nilai Pernyataan	
	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
Nilai Rata-rata	72,87	85,17

Hasil nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 72,87 menunjukkan kategori minat belajar yang tinggi. Setelah metode *Gallery Walk* diterapkan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,17, yang masih berada dalam kategori tinggi, namun menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Tabel 5. Nilai Persentase Per-Indikator Posttest Kelas Eksperimen

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	Adanya perasaan senang	673	88,55
2	Adanya ketertarikan	263	86,51
3	Adanya bentuk perhatian	532	87,5
4	Adanya Keterlibatan	733	80,37
Jumlah		2201	85,73

Secara lebih rinci, distribusi nilai per indikator menunjukkan bahwa peningkatan paling tinggi terjadi pada indikator “perasaan senang” yang mencapai 88,55%, diikuti oleh “perhatian” sebesar 87,5%, “ketertarikan” sebesar 86,51%, dan “keterlibatan” sebesar 80,37%. Berdasarkan bukti ini, penggunaan pendekatan *Gallery Walk* dapat meningkatkan suasana belajar, meningkatkan konsentrasi peserta didik, dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam mempelajari sejarah.

### Minat Belajar Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol (XI-B.2) yang tidak menerima perlakuan pembelajaran dengan metode *Gallery Walk*, terjadi penurunan nilai rata-rata dari 72,15 (pretest) menjadi 65,71 (posttest).

Tabel 6. Hasil Data Kuesioner Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Ket.	Nilai Pernyataan	
	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
Nilai Rata-rata	72,15	65,71

Nilai ini menunjukkan adanya penurunan minat belajar peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung tanpa metode interaktif yaitu metode *Gallery Walk*. Penurunan ini juga terlihat dari distribusi persentase per indikator yang semuanya menunjukkan penurunan. Indikator keterlibatan peserta didik yang sebelumnya 72,39% menjadi 61,19%, dan indikator lainnya seperti “ketertarikan” dan “perhatian” juga mengalami penurunan.

Tabel 7. Persentase Per-Indikator Posttest Kelas Kontrol

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	Adanya perasaan senang	441	68,90
2	Adanya ketertarikan	182	71,09
3	Adanya bentuk perhatian	337	65,82
4	Adanya Keterlibatan	470	61,19
Jumlah		1430	66,75

Penurunan ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang biasa dilakukan di kelas kontrol kurang efektif dalam mempertahankan dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

### Analisis Statistik

Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test, uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebelum uji hipotesis.

Tabel 8. Uji Normalitas

Instrumen	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Kontrol	0.936	32	0.057
Posttest Kelas Kontrol	0.966	32	0.131
Pretest Kelas Eksperimen	0.937	32	0.062
Posttest Kelas Eksperimen	0.947	32	0.122

Berdasarkan analisis normalitas yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) dari data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Melalui uji Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai Sig. pretest pada kelas eksperimen adalah 0,062, sementara nilai Sig. posttest-nya mencapai 0,122. Di sisi lain, kelas kontrol menunjukkan nilai Sig. pretest sebesar 0,057 dan nilai Sig. posttest sebesar 0,131. Seluruh nilai tersebut menunjukkan distribusi data yang normal, karena masing-masing berada di atas ambang batas 0,05 yang menjadi indikator data berdistribusi normal. Dengan demikian, data dari pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memenuhi kriteria normalitas. Selanjutnya, untuk memastikan keseragaman varians antar kelompok, dilakukan pula pengujian homogenitas terhadap data yang telah dinyatakan normal tersebut.

Tabel 9. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on mean	2.680	1	68	0.106

Hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan metode Levene-test menunjukkan

bahwa nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan *mean* adalah sebesar 0,106. Nilai ini melebihi ambang batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis memiliki varians yang seragam atau bersifat homogen. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan analisis independent sample t-test.

Tabel 10. Hasil Uji Independent T-Test

Df	Sig.
68	0,000

Hasil uji independent t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah angka 0,05, menandakan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, pada kelas XI-A.2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang berarti bahwa metode *Gallery Walk* memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

### Pembahasan

Menurut penelitian Herlina (2023), pendekatan *Gallery Walk* dalam pengajaran sejarah dapat menumbuhkan lingkungan yang lebih menarik, sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pemahaman yang lebih kuat terhadap konten sejarah yang dipelajari dapat dihasilkan dari peningkatan minat belajar. Ketika terlibat dengan materi yang ditampilkan dalam bentuk poster dan infografis di setiap pos *Gallery Walk*, para peserta didik lebih banyak terlibat dalam percakapan, pertanyaan, dan berbagi pemikiran mereka.

Menurut penelitian, pendekatan ini dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sejarah dengan memungkinkan mereka untuk belajar baik secara individu maupun kelompok (Kahayun et al., 2015). Oleh karena itu, pendekatan *Gallery Walk* dapat menjadi referensi pendidikan yang berguna untuk

meningkatkan minat siswa sekolah menengah dalam mempelajari sejarah.

Indikator pertama yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik adalah perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran sejarah dengan metode *Gallery Walk*. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada peserta didik, mayoritas responden menyatakan bahwa minat belajar mereka terhadap mata pelajaran sejarah meningkat saat menggunakan metode ini. Hal ini selaras dengan penelitian (Weni, 2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan diskusi kelompok dapat meningkatkan rasa senang dalam belajar serta mengurangi kejenuhan peserta didik. Dengan adanya suasana belajar yang lebih aktif dan menarik, peserta didik lebih mudah memahami materi sejarah yang diajarkan.

Berdasarkan hasil nilai distribusi posttest kelas eksperimen, indikator “Adanya Perasaan Senang” menempati persentase *mean* tertinggi yaitu sebesar 88,55%, menunjukkan bahwa aspek ini mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan metode *Gallery Walk*. Dibandingkan dengan data pada kelas kontrol, indikator ini memiliki persentase lebih rendah yaitu 68,90%, yang menunjukkan bahwa tanpa penerapan metode tersebut, perasaan senang peserta didik tidak meningkat secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Buulolo (2022) yang menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran setelah penerapan metode *Gallery Walk*, dengan rata-rata skor angket minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dalam penelitian tersebut mencapai 71,9, dengan kategori “tinggi”, yang menunjukkan peningkatan minat belajar secara umum termasuk aspek perasaan senang.

Selain perasaan senang, perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan juga meningkat setelah diterapkannya metode *Gallery Walk*. Selama pembelajaran, peserta didik lebih fokus dalam mengamati materi

yang tersedia di setiap pos dan mencatat poin-poin penting yang mereka anggap relevan. Penelitian ini menambahkan bahwa perhatian peserta didik dapat meningkat ketika mereka diberikan kesempatan untuk bergerak dan mengeksplorasi materi secara langsung (Magdalen, 2020). Dengan demikian, metode *Gallery Walk* dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang lebih dinamis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik.

Indikator berikutnya yang menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik adalah adanya ketertarikan mereka terhadap materi sejarah setelah menggunakan metode *Gallery Walk*. Ketertarikan ini terlihat dari bagaimana peserta didik dengan antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran, bertanya kepada guru, serta berdiskusi dengan teman sebaya mengenai materi yang dipelajari. Selaras dengan penelitian Kahayun et al., (2015), metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif secara langsung dalam proses belajar akan lebih efektif dalam meningkatkan ketertarikan mereka terhadap suatu mata pelajaran. Dengan demikian, metode *Gallery Walk* tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga membuat peserta didik lebih tertarik terhadap materi sejarah yang diajarkan.

Data distribusi nilai menunjukkan bahwa pada pretest kelas eksperimen, indikator “Adanya Ketertarikan” memiliki persentase terendah yaitu 70,39%, namun setelah perlakuan dengan metode *Gallery Walk*, indikator ini mengalami peningkatan menjadi 86,51%. Sementara itu, di kelas kontrol, indikator ini menjadi yang tertinggi baik pada pretest (75,39%) maupun posttest (71,09%), namun tetap menunjukkan penurunan minat belajar karena tidak disertai dengan metode inovatif seperti *Gallery Walk*.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan dengan diterapkannya metode *Gallery Walk*. Peserta didik lebih banyak terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, presentasi hasil

temuan mereka, serta memberikan umpan balik terhadap hasil kerja teman-teman mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wibowo (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Dengan adanya interaksi yang lebih intensif antar peserta didik, metode *Gallery Walk* dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam memahami materi sejarah.

Berdasarkan data pretest kelas eksperimen, indikator “Adanya Keterlibatan” menempati posisi tertinggi dengan persentase 75,33%, dan pada posttest indikator ini mengalami peningkatan menjadi 80,37%. Nilai ini jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang justru mengalami penurunan dari 72,39% (pretest) menjadi 61,19% (posttest). Hal ini menunjukkan bahwa metode *Gallery Walk* mampu secara efektif meningkatkan dan menjaga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Uji independent sample t-test menunjukkan bahwa metode *Gallery Walk* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Temuan ini mengindikasikan perbedaan nyata antara kelas eksperimen dan kontrol. Di kelas eksperimen, indikator “Perasaan Senang” mencapai 88,55%, sementara di kelas kontrol hanya 70,78%. Indikator “Keterlibatan” meningkat dari 75,33% menjadi 80,37%, sedangkan di kelas kontrol menurun menjadi 61,19%. “Ketertarikan” juga naik dari 70,39% menjadi 86,51% di kelas eksperimen, sementara di kelas kontrol turun menjadi 71,09%. Data ini menegaskan bahwa metode *Gallery Walk* lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dibandingkan metode konvensional. Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Magdalen (2020) dengan menunjukkan bahwa strategi pengajaran kreatif seperti *Gallery Walk* dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar sejarah. Oleh karena itu, pendekatan *Gallery*

*Walk* dapat menjadi taktik yang berguna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA dalam pelajaran sejarah.

Peningkatan minat belajar peserta didik di kelas eksperimen dipengaruhi oleh perbedaan metode pembelajaran yang digunakan. Sebelumnya, guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab yang bersifat satu arah dan membuat siswa pasif. Berdasarkan wawancara, pendekatan ini sering membuat siswa bosan karena kurangnya interaksi. Metode konvensional ini sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan respons terhadap stimulus dari guru. Setelah diterapkan metode *gallery walk*, siswa lebih aktif berdiskusi dan berkolaborasi. Ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dibanding metode konvensional.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah berpengaruh secara positif dan signifikan oleh metode *Gallery Walk*. Pendekatan ini telah menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis dengan meningkatkan rasa senang, fokus, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik lebih berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka, menurut penelitian Weni (2019). Dengan demikian, untuk memaksimalkan minat belajar peserta didik, metode *Gallery Walk* dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Gallery Walk* secara signifikan meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa pembelajaran yang bersifat sosial dan kolaboratif memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi. *Gallery Walk* menyediakan konteks

konstruktivistik di mana siswa bergerak, berdiskusi, dan merefleksi, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Pembelajaran semacam ini selaras dengan pendekatan *active learning*, yang menurut Prince (2004), terbukti lebih efektif dibanding ceramah tradisional dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dari perspektif psikologi motivasi, peningkatan minat belajar yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000). *Gallery Walk* memberi otonomi kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi, berkolaborasi, dan menyampaikan ide dengan cara mereka sendiri. Otonomi ini memperkuat motivasi intrinsik karena siswa merasa memiliki kendali terhadap proses belajar. Selain itu, aktivitas kolaboratif yang dimunculkan *Gallery Walk* juga memenuhi kebutuhan akan keterhubungan sosial (*relatedness*), yang merupakan salah satu faktor kunci dalam motivasi belajar.

Lebih lanjut, model ini mendorong rasa ingin tahu dan eksplorasi, sebagaimana dijelaskan oleh teori minat situasional Hidi dan Renninger (2006). Konten visual, format poster, serta diskusi di tiap pos mampu menciptakan situational interest yang kemudian berkembang menjadi individual interest ketika siswa merasa terlibat dan tertantang secara intelektual. Peningkatan indikator “perasaan senang,” “ketertarikan,” dan “keterlibatan” dalam penelitian ini mendukung kerangka tersebut.

Pada konteks pembelajaran sejarah, Wineburg (2001) menegaskan bahwa sejarah bukan sekadar hafalan fakta, tetapi aktivitas berpikir kritis, interpretasi, dan empati historis. *Gallery Walk* memungkinkan peserta didik mengamati berbagai sudut pandang sejarah melalui teks, gambar, atau artefak yang dipajang, sehingga mendorong munculnya keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Hal ini sesuai dengan orientasi Kurikulum Merdeka dan

Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kemandirian, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Penelitian ini juga memperkuat literatur global tentang *cooperative learning*. Menurut Johnson dan Johnson (2009), kerja kelompok yang terstruktur mendorong tanggung jawab individu sekaligus akuntabilitas sosial. Dalam *Gallery Walk*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mempresentasikan dan mengevaluasi materi. Aktivitas ini meningkatkan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran dan memberi ruang bagi berbagai gaya belajar (visual, kinestetik, verbal). Hal ini terbukti dalam peningkatan keterlibatan siswa pada indikator observasi dan diskusi.

Selain itu, integrasi teknologi dan media sosial yang digunakan beberapa siswa dalam mengembangkan produk *Gallery Walk* menunjukkan bahwa metode ini adaptif terhadap perkembangan digital. Hal ini penting, karena menurut Voogt dan Roblin (2012), pembelajaran abad ke-21 harus menggabungkan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan literasi digital. Dengan demikian, *Gallery Walk* dapat diadaptasi ke dalam bentuk digital (*virtual gallery*) untuk memperluas akses dan inovasi pembelajaran sejarah.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan membuktikan bahwa metode *Gallery Walk* tidak hanya efektif secara statistik dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga memiliki dasar teoritis kuat dalam konstruktivisme, motivasi, dan pembelajaran kolaboratif. Penggunaan metode ini relevan secara pedagogis, psikologis, dan kurikuler, sehingga dapat menjadi model pembelajaran sejarah yang berkelanjutan dan transformatif dalam konteks sekolah modern.

## KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa metode *Gallery Walk* merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik kelas XI-A.2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya. Melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur, *Gallery Walk* menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang menegaskan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial dalam proses pembelajaran sejarah.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivisme dan pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Secara praktis, *Gallery Walk* terbukti mampu meningkatkan rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik, komponen utama minat belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan metode ini secara konsisten dan memadukannya dengan media digital atau strategi interaktif lainnya untuk memperkaya proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta Profil Pelajar Pancasila.

Implikasinya, sekolah perlu menyediakan dukungan fasilitas dan kebijakan yang mendukung penerapan model pembelajaran partisipatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah sampel, menerapkan metode ini pada mata pelajaran lain, atau membandingkannya dengan model pembelajaran inovatif lainnya guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Dengan pengembangan berkelanjutan, *Gallery Walk* berpotensi menjadi pendekatan strategis dalam membangun pembelajaran sejarah yang lebih menarik, relevan, dan berorientasi pada kebutuhan abad ke-21.

## REFERENSI

- Aisyah, D. N., & Yulifar, L. (2023). Create video based hero biography to increase historical comprehension, historical analysis and interpretation ability. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 73-80.
- Alim, M. R. (2022). Pengembangan media galeri visual sejarah (gvs) berbasis website pada materi candi-candi di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167-174.
- Buulolo, S. (2022). Pengaruh metode *Gallery Walk* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA terpadu di kelas VIII SMP Negeri 1 Lahusa tahun pembelajaran 2021/2022. *FaGuru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 8(1), 814-818.
- Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-experimentation: Design & analysis issues for field settings*. Houghton Mifflin.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). Sage.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke-21. *Historia: jurnal pendidik dan peneliti sejarah*.
- Herlina. (2023). Pembelajaran sejarah melalui model *Gallery Walk*. *Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat*, 13(164), 61-68.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.

- Kahayun, Wakidi, & Ekwandari, Y. S. (2015). Pengaruh Gallery Walk terhadap minat belajar sejarah di SMAN 1 Natar. *Journal of PESAGI*, 3(2).
- Magdalen, I. (2020). *Evaluasi pembelajaran (Teori dan praktik)*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Marlina. (2019). *Asesmen kesulitan belajar*. Prenadamedia Group.
- Nafi'ah, U., & Musdad, A. A. (2024). Implementasi desain pembelajaran sejarah mode bauran (blended learning) berbasis digital. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 7(1), 13-26.
- Nela, E. (2020). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46.
- Nuraiha, N. (2020). Pelaksanaan metode pengajaran variatif pada pembelajaran Al-Qur'an MAN 1 Tanjung Jabung Timur, Kabupaten Tanjab Timur. *Jurnal Literasiologi*, 4(1), 40-50. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.132>
- Nurdiantie, A. S., & Kusmarni, Y. (2023). Penggunaan kanal youtube" pahamify" untuk meningkatkan pemahaman literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 241-248.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning interest as determinant student learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Oktaviani, I. W., & N. M. (2021). Validitas bahan ajar kurikulum pembelajaran untuk pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90-98.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual (7th ed.)*. McGraw-Hill.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
- Priyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif*. Zifatama Publishing.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Sahir. (2022). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis faktor-faktor keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sari, A. P., & Danugroho, A. (2023). Virtual exhibition room of megalitic culture history in bondowoso as a source of history learning for bachelor's degree. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 45-54.
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137-146.
- Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 299-323.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53-55. <https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd>
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299-321.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

- Weni. (2019). Model cooperative learning tipe Gallery Walk dalam pembelajaran sejarah Indonesia untuk SMA (*Skripsi tidak diterbitkan*). Universitas Sanata Dharma.
- Wibowo, T. U. S. H. (2022). Peluang dan tantangan implementasi kebijakan “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka” dalam pendidikan dan pembelajaran sejarah (*Tesis atau buku*). Lampung: Universitas Lampung.
- Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Temple University Press.