



PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) BERBASIS *GALLERY WALK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI JALUR PERDAGANGAN REMPAH NUSANTARA

Valerian Audryliana Putri¹, Djoko Soelistijo²

Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang^{1,2}

e-mail: valerian.audryliana.2531747@students.um.ac.id

Diterima: 28/7/2026; Direvisi: 15/8/2026; Diterbitkan: 19/9/2026

ABSTRAK

Materi Jalur Perdagangan Rempah Nusantara memberi ruang bagi pembelajaran IPS untuk mempertemukan pemahaman sejarah dengan aktivitas menghasilkan dan mengomunikasikan karya. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Gallery Walk* pada siswa kelas VIII SMPN 13 Malang. Penelitian dilaksanakan pada 31 Maret sampai 12 Mei 2026 dengan melibatkan 31 siswa tahun ajaran 2025/2026 melalui desain *one group pretest-posttest*. Pengalaman belajar dibangun melalui perumusan pertanyaan, perencanaan proyek, pengembangan produk, pemantauan pengerjaan, penyajian karya dalam *Gallery Walk*, serta refleksi. Data hasil belajar diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan capaian produk direkam melalui penilaian proyek yang mencakup perencanaan, isi, penyajian, dan kreativitas. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif, Shapiro-Wilk, N-Gain, dan *paired t-test* dengan bantuan JASP versi 0.19.3. Rata-rata skor meningkat dari 70,16 menjadi 94,52, sedangkan N-Gain sebesar 0,8303 berada pada kategori tinggi. Pengujian *paired t-test* menghasilkan $t = 18,08$ dengan $p < 0,001$. Temuan tersebut memperlihatkan perubahan capaian belajar setelah rangkaian pembelajaran diterapkan, sekaligus menempatkan PjBL berbasis *Gallery Walk* sebagai alternatif pembelajaran IPS yang memadukan pengolahan materi, penciptaan produk, dan komunikasi hasil belajar.

Kata Kunci: *Gallery Walk, Hasil Belajar, IPS, Jalur Perdagangan Rempah Nusantara, Project Based Learning*

ABSTRACT

The Spice Trade Routes of the Nusantara provide an opportunity for social studies learning to connect historical understanding with activities involving the creation and communication of student work. This study aimed to analyze the improvement in students' learning outcomes following the implementation of the *Project Based Learning* (PjBL) model integrated with *Gallery Walk* among eighth-grade students at SMPN 13 Malang. The study was conducted from March 31 to May 12, 2026, involving 31 students in the 2025/2026 academic year using a *one group pretest-posttest* design. The learning experience was developed through question formulation, project planning, product development, work monitoring, presentation of the products through a *Gallery Walk*, and reflection. Learning outcome data were obtained through a *pretest* and *posttest*, while product achievement was assessed through project evaluation covering planning, content, presentation, and creativity. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk test, N-Gain, and a *paired t-test* with the assistance of JASP version 0.19.3. The mean score increased from 70.16 to 94.52, while the N-Gain of 0.8303 was categorized as high. The *paired t-test* yielded $t = 18.08$ with $p < 0.001$. These findings indicate



a change in learning outcomes following the implementation of the learning sequence and position PjBL integrated with *Gallery Walk* as an alternative for social studies learning that combines content processing, product creation, and communication of learning outcomes.

Keywords: *Gallery Walk, Learning Outcomes, Social Studies, Nusantara Spice Trade Routes, Project-Based Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah menengah pertama tidak hanya diarahkan pada penguasaan informasi faktual, tetapi juga pada kemampuan peserta didik memahami keterkaitan berbagai fenomena sosial melalui proses belajar yang aktif dan bermakna. Materi jalur perdagangan rempah Nusantara memiliki karakter yang memungkinkan peserta didik menghubungkan aspek sejarah, geografis, ekonomi, serta interaksi antarmasyarakat dalam suatu rangkaian peristiwa yang saling berkaitan. Karakteristik tersebut membutuhkan pengalaman belajar yang memberi ruang kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas, bukan hanya menerima penjelasan guru secara satu arah. Perspektif konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek yang membangun pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar, sehingga pembelajaran perlu dirancang agar siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, mengolah, dan mengomunikasikan pengetahuan yang diperolehnya (Masgumelar & Mustafa, 2021; Suryana et al., 2022).

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang aktif tersebut menjadi semakin relevan dalam penerapan Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang lebih luas bagi kegiatan pembelajaran kontekstual dan pengembangan kompetensi peserta didik. Dalam perspektif konstruktivistik, proses belajar berlangsung secara lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengalaman baru. Pemikiran Vygotsky juga menekankan arti penting interaksi sosial dalam perkembangan kognitif, karena proses belajar dapat berlangsung melalui bantuan, komunikasi, dan pertukaran pengalaman dengan orang lain (Tohari & Rahman, 2024). Dengan demikian, pembelajaran IPS mengenai jalur perdagangan rempah Nusantara membutuhkan rancangan yang tidak berhenti pada pemahaman materi, tetapi juga menghadirkan aktivitas kolaboratif yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan sekaligus menunjukkan hasil belajarnya secara nyata.

Kondisi pembelajaran di SMP Negeri 13 Malang menunjukkan bahwa kebutuhan tersebut belum sepenuhnya terakomodasi. Hasil pengamatan awal memperlihatkan bahwa pembelajaran masih cenderung berlangsung melalui penyampaian materi secara konvensional sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan gagasan, menghasilkan produk, dan mempresentasikan pemahamannya masih terbatas. Data awal kemampuan kognitif siswa juga menunjukkan rerata hasil *pretest* sebesar 70,16, yang menggambarkan bahwa penguasaan materi sebelum perlakuan masih perlu ditingkatkan. Situasi tersebut menunjukkan adanya ruang perbaikan pada proses pembelajaran, khususnya melalui model yang dapat menghubungkan penguasaan konsep dengan pengalaman mengerjakan suatu proyek secara kolaboratif. Salah satu alternatif yang relevan adalah *Project Based Learning* (PjBL), karena model ini menempatkan aktivitas proyek sebagai bagian dari proses siswa dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan.

Sejumlah penelitian telah memberikan bukti bahwa penerapan *Project Based Learning* memiliki keterkaitan positif dengan capaian belajar peserta didik. Nurhadiyati et al. (2021) menemukan adanya pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa,



sedangkan Taupik dan Fitria (2021) menunjukkan bahwa model tersebut dapat mendukung pencapaian hasil belajar melalui pengalaman belajar berbasis proyek. Pada konteks IPS, Almaghfiroh et al. (2023) juga menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi yang berkaitan dengan potensi sumber daya alam Indonesia. Temuan tersebut diperkuat oleh Tangke et al. (2025) yang menempatkan *project-based learning* sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar. Selain aspek akademik, Maulidyah (2024) memperlihatkan bahwa penerapan *Project Based Learning* juga berkaitan dengan kreativitas belajar siswa, sehingga model tersebut memiliki potensi untuk mengembangkan proses belajar yang tidak hanya berorientasi pada jawaban akhir, tetapi juga pada proses menghasilkan suatu karya.

Meskipun demikian, penggunaan *Project Based Learning* belum dengan sendirinya menjawab kebutuhan pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk melihat, menjelaskan, dan memperoleh tanggapan terhadap hasil proyek yang telah mereka susun. Tahap penyajian produk menjadi bagian yang perlu diperhatikan karena proyek yang telah dikerjakan akan memiliki nilai pembelajaran lebih kuat ketika siswa diberi kesempatan mengomunikasikan hasil pemikirannya kepada orang lain. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah *Gallery Walk*, yaitu aktivitas yang memungkinkan hasil kerja kelompok dipajang, diamati, dan dipresentasikan melalui interaksi antarpeserta didik. Penelitian Anjelina dan Hendriani (2025) menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Gallery Walk* pada pembelajaran IPS kelas VIII berkaitan dengan minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Ochtaulia et al. (2026) juga menunjukkan bahwa implementasi metode *Gallery Walk* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII, sehingga temuan tersebut memberikan dukungan empiris terhadap pemanfaatan *Gallery Walk* dalam konteks pembelajaran IPS pada jenjang yang sebanding.

Namun, hasil penelitian terdahulu masih memperlihatkan ruang yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Penelitian tentang *Project Based Learning* umumnya menitikberatkan pada pengaruh model terhadap hasil belajar atau kreativitas, sedangkan penelitian *Gallery Walk* lebih banyak mengkaji penggunaannya sebagai strategi atau metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Berdasarkan rujukan yang digunakan dalam penelitian ini, belum terdapat kajian yang secara spesifik mengintegrasikan *Project Based Learning* dengan *Gallery Walk* dalam pembelajaran IPS pada materi jalur perdagangan rempah Nusantara di tingkat SMP. Selain itu, penelitian mengenai implementasi pembelajaran IPS dalam konteks Kurikulum Merdeka masih perlu diperluas melalui kajian empiris yang menguji pengalaman belajar berbasis proyek dan aktivitas presentasi produk secara terpadu, meskipun Kondoy (2025) telah menunjukkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka melalui aktivitas pembelajaran kelompok dapat diarahkan pada peningkatan hasil belajar IPS. Oleh karena itu, penelitian ini tidak sekadar mengulang penerapan PjBL atau *Gallery Walk* secara terpisah, tetapi menguji integrasi keduanya dalam konteks materi, jenjang, dan lingkungan pembelajaran yang spesifik.

Integrasi *Project Based Learning* dan *Gallery Walk* dalam penelitian ini diarahkan untuk membangun rangkaian pembelajaran yang menghubungkan proses konstruksi pengetahuan dengan produk dan komunikasi hasil belajar. PjBL memberikan struktur kepada siswa untuk mengidentifikasi persoalan, merancang dan menyelesaikan proyek, sedangkan *Gallery Walk* memberikan ruang untuk mempresentasikan hasil karya, mengamati karya kelompok lain, serta menerima dan memberikan tanggapan melalui interaksi sosial. Rangkaian tersebut secara teoretis sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menempatkan



pengalaman, aktivitas, dan interaksi sosial sebagai bagian dari pembentukan pengetahuan (Masgumelar & Mustafa, 2021; Suryana et al., 2022; Tohari & Rahman, 2024). Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model *Project Based Learning* berbasis *Gallery Walk* terhadap hasil belajar siswa pada materi jalur perdagangan rempah Nusantara. Selain menguji perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran, penelitian ini juga mengeksplorasi hubungan antara pencapaian kognitif individual dengan kualitas proyek kelompok sebagai upaya melihat keterkaitan antara hasil belajar siswa dan produk pembelajaran yang dihasilkan melalui aktivitas proyek.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian berlangsung di SMPN 13 Malang pada 31 Maret sampai 12 Mei 2026 dalam pembelajaran IPS kelas VIII tahun ajaran 2025/2026. Selama rentang tersebut, kegiatan lapangan mencakup pengamatan awal, pelaksanaan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan *Gallery Walk*, hingga pengambilan *posttest* pada 12 Mei 2026. Sebanyak 31 siswa terlibat sebagai subjek, terdiri atas 21 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, dengan satu kelas dipilih secara *purposive* karena kelas tersebut menjadi kelompok yang melaksanakan pembelajaran sesuai rancangan yang diterapkan di sekolah. Tidak digunakan kelas pembanding, sehingga perubahan capaian siswa ditelusuri melalui pengukuran pada kelompok yang sama sebelum dan setelah pembelajaran. Rancangan *one group pretest-posttest* digunakan untuk memperoleh gambaran perubahan hasil belajar melalui perbandingan skor awal dan skor akhir pada subjek yang sama.

Kegiatan pembelajaran disusun sebagai rangkaian aktivitas yang mengarahkan siswa dari pengenalan persoalan hingga penyampaian hasil karya. Proses dimulai dengan penentuan pertanyaan mendasar mengenai keterkaitan jalur perdagangan rempah dengan perkembangan peradaban Nusantara, kemudian siswa menyusun rancangan proyek secara berkelompok dan menetapkan jadwal pengerjaan. Selama proyek berlangsung, guru memantau perkembangan pekerjaan sekaligus memberikan pendampingan dan umpan balik, sedangkan siswa mengolah informasi materi menjadi produk berupa koran, kartu pos, *mind map*, atau poster. Produk yang telah selesai selanjutnya dipamerkan melalui *Gallery Walk*, sehingga siswa memperoleh kesempatan menjelaskan karya kepada guru dan teman yang berperan sebagai audiens, mengamati hasil kelompok lain, serta berinteraksi melalui penyampaian tanggapan. Rangkaian tersebut diakhiri dengan evaluasi dan refleksi terhadap proses maupun produk yang dihasilkan. Untuk merekam capaian pembelajaran, digunakan tes pilihan ganda pada *pretest* dan *posttest* serta lembar penilaian proyek *Gallery Walk*. Penilaian produk mencakup perencanaan proyek, isi atau konten, penyajian, dan kreativitas, yang masing-masing diberi skor 1–4, kemudian hasilnya dikonversi ke skala 0–100 sebagai nilai produk kelompok.

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak JASP versi 0.19.3. Skor *pretest*, *posttest*, selisih kedua skor, dan N-Gain terlebih dahulu diringkas melalui statistik deskriptif untuk melihat pola capaian siswa sebelum pengujian lebih lanjut. Normalitas diperiksa menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap data selisih skor sebagai dasar untuk menentukan kelayakan penggunaan analisis parametrik, kemudian perubahan skor sebelum dan sesudah pembelajaran diuji melalui *paired t-test* pada taraf signifikansi 0,05. N-Gain dihitung untuk menggambarkan besarnya perubahan skor dengan mempertimbangkan kemampuan awal masing-masing siswa. Selain analisis utama tersebut, capaian tes individual dibandingkan secara deskriptif dengan kualitas produk pada empat kelompok yang terdiri atas 8, 8, 7, dan 8 siswa. Perbandingan dilakukan melalui rata-rata *posttest* setiap kelompok dan nilai proyek



kelompok karena satu nilai proyek berlaku bersama bagi seluruh anggota kelompok. Atas pertimbangan tersebut, data tidak dianalisis menggunakan korelasi Pearson pada tingkat individu, sebab pengulangan satu skor proyek kepada beberapa siswa akan menjadikan observasi seolah-olah independen padahal berasal dari unit kelompok yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pengukuran hasil belajar dilakukan sebelum dan sesudah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Gallery Walk* pada 31 siswa kelas VIII SMPN 13 Malang. Data yang dianalisis meliputi skor *pretest*, *posttest*, selisih skor, dan N-Gain setiap siswa. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi skor pada kedua waktu pengukuran. Ringkasan statistik deskriptif tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif *Pretest*, *Posttest*, Selisih, dan N-Gain

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih	N-Gain
N	31	31	31	31
Mean	70,16	94,52	24,35	0,8303
Median	70,00	100,00	25,00	1,0000
Std. Deviasi	6,644	7,343	7,499	0,2185
Minimum	60	75	5	0,1667
Maksimum	80	100	40	1,0000

Tabel 1 memuat statistik deskriptif hasil pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran. Data memperlihatkan adanya perbedaan capaian pada kedua waktu pengukuran, yang juga tercermin pada nilai selisih dan N-Gain. Sebaran skor pada masing-masing pengukuran dapat dilihat dari nilai median, standar deviasi, serta batas skor terendah dan tertinggi yang tercantum dalam tabel. Seluruh data berasal dari 31 siswa sehingga jumlah observasi pada setiap komponen statistik tetap sama.

2. Distribusi N-Gain Hasil Belajar

Analisis berikutnya dilakukan dengan menghitung N-Gain berdasarkan skor *pretest* dan *posttest*. Nilai N-Gain digunakan untuk menyajikan perubahan skor secara ternormalisasi pada masing-masing siswa. Dari 31 siswa, nilai N-Gain kemudian dikelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Distribusi kategori N-Gain disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori N-Gain Ternormalisasi

Kategori N-Gain	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	$g > 0,70$	24	77,4%
Sedang	$0,30 \leq g \leq 0,70$	6	19,4%
Rendah	$g < 0,30$	1	3,2%
Total		31	100%
Rata-rata N-Gain		0,8303	

Tabel 2 menyajikan pengelompokan nilai N-Gain ke dalam tiga kategori berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, sementara sebagian lainnya tersebar pada kategori sedang dan rendah. Komposisi tersebut



memperlihatkan distribusi capaian N-Gain dari seluruh siswa yang dianalisis. Nilai rata-rata N-Gain juga dicantumkan sebagai gambaran umum perubahan skor yang telah dinormalisasi.

3. Hasil Uji Asumsi dan Uji Perbedaan

Sebelum dilakukan pengujian perbedaan skor *pretest* dan *posttest*, data selisih skor diuji menggunakan Shapiro-Wilk. Pengujian tersebut menghasilkan nilai statistik W sebesar 0,9473 dengan nilai *p* sebesar 0,132. Selanjutnya, perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *paired t-test* dengan derajat kebebasan 30. Hasil kedua pengujian tersebut disajikan secara bersamaan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Shapiro-Wilk dan *Paired t-Test*

Pengujian/Parameter	Nilai
Shapiro-Wilk (data selisih)	
Statistik W	0,9473
<i>p</i>	0,132
Paired t-test	
Mean <i>pretest</i>	70,16
Mean <i>posttest</i>	94,52
Mean selisih	24,35
Std. deviasi selisih	7,499
<i>t</i>	18,08
df	30
<i>t</i> -tabel ($\alpha = 0,05$; df = 30)	2,042
<i>p</i> (2-tailed)	< 0,001

Tabel 3 menyajikan hasil pengujian normalitas terhadap data selisih serta hasil pengujian perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Pengujian Shapiro-Wilk menghasilkan nilai probabilitas yang tercantum pada tabel, sedangkan analisis *paired t-test* memuat statistik uji, derajat kebebasan, dan nilai probabilitas dua arah. Hasil pengujian juga dilengkapi dengan nilai *t*-tabel sebagai pembanding pada taraf signifikansi yang digunakan. Seluruh parameter pengujian disajikan secara bersamaan untuk memperlihatkan hasil analisis statistik terhadap data penelitian.

4. Hasil Penilaian Proyek *Gallery Walk*

Selain tes hasil belajar, penelitian ini memperoleh data dari penilaian proyek *Gallery Walk*. Penilaian proyek mencakup empat aspek, yaitu perencanaan proyek, isi atau konten, penyajian, dan kreativitas. Dokumentasi karya yang digunakan siswa dalam kegiatan *Gallery Walk* ditampilkan pada Gambar 1 sebagai bagian dari pelaksanaan penilaian proyek. Dokumentasi tersebut memperlihatkan salah satu produk karya kelompok yang dipajang selama kegiatan *Gallery Walk*.



Gambar 1. Dokumentasi Produk Karya Siswa pada Kegiatan *Gallery Walk*

Gambar 1 memperlihatkan salah satu produk karya siswa yang digunakan dalam kegiatan *Gallery Walk*. Produk tersebut memuat materi mengenai kedatangan bangsa Belanda ke Nusantara yang disajikan melalui kombinasi judul, ilustrasi, dan uraian tertulis. Dokumentasi karya ditempatkan sebagai pelengkap visual terhadap data penilaian proyek yang disajikan pada bagian berikutnya. Setiap aspek penilaian menggunakan skala 1–4, sedangkan nilai akhir proyek dinyatakan dalam skala 0–100. Rekapitulasi hasil penilaian proyek *Gallery Walk* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Proyek *Gallery Walk*

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor (1–4)	Kategori
Perencanaan proyek	4,00	Sangat Baik
Isi/konten	2,77	Baik
Penyajian	3,77	Sangat Baik
Kreativitas	3,77	Sangat Baik
Rata-rata nilai proyek (0–100)	89,71	A

Tabel 4 menyajikan hasil penilaian proyek *Gallery Walk* berdasarkan empat aspek yang dinilai. Setiap aspek memiliki skor rata-rata dan kategori penilaian yang berbeda sebagaimana tercantum dalam tabel. Selain penilaian per aspek, tabel juga memuat nilai rata-rata keseluruhan proyek dalam skala 0–100. Data tersebut menggambarkan capaian penilaian produk kelompok berdasarkan komponen penilaian yang telah digunakan dalam penelitian.

5. Perbandingan Hasil *Posttest* dan Nilai Proyek Antarkelompok

Analisis tambahan dilakukan dengan mengelompokkan skor *posttest* berdasarkan keanggotaan kelompok dan mencocokkannya dengan nilai proyek *Gallery Walk*. Terdapat empat kelompok dengan jumlah anggota masing-masing 8, 8, 7, dan 8 siswa. Analisis ini disajikan sebagai data deskriptif kelompok untuk memperlihatkan rata-rata *posttest* dan nilai proyek pada setiap kelompok. Hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rata-rata *Posttest* dan Nilai Proyek *Gallery Walk* Berdasarkan Kelompok

Kelompok	Jumlah Anggota	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai Proyek Kelompok
1	8	95,63	94,0
2	8	95,00	94,0
3	7	94,29	75,0
4	8	93,13	94,0



Tabel 5 menyajikan perbandingan rata-rata *posttest* dan nilai proyek *Gallery Walk* pada empat kelompok yang terbentuk dalam pembelajaran. Jumlah anggota setiap kelompok ditampilkan bersama dengan kedua jenis capaian tersebut sehingga perbandingan antarkelompok dapat diamati secara langsung. Rata-rata *posttest* antarkelompok berada dalam rentang yang relatif berdekatan, sedangkan nilai proyek memperlihatkan perbedaan antarkelompok. Analisis tambahan yang tercantum dalam naskah juga memuat hasil korelasi Pearson antara skor *posttest* individual dan nilai proyek kelompok sebagai informasi statistik tambahan.

Pembahasan

Perubahan capaian belajar dalam penelitian ini tidak berdiri sendiri sebagai pergeseran skor antara dua kali pengukuran, tetapi berlangsung dalam pengalaman belajar yang mengubah cara siswa berhadapan dengan materi Jalur Perdagangan Rempah Nusantara. Materi yang semula hadir sebagai informasi sejarah kemudian ditempatkan dalam aktivitas yang menuntut siswa memilih informasi, mengolahnya, menyusun gagasan, dan mewujudkannya dalam bentuk karya yang dapat dilihat oleh orang lain. Dalam situasi tersebut, proses memahami materi tidak sepenuhnya berlangsung melalui penerimaan informasi dari guru, melainkan melalui pekerjaan yang harus diselesaikan siswa selama proyek berlangsung. Arah perubahan capaian yang ditemukan setelah pembelajaran memiliki kesesuaian dengan sejumlah penelitian yang menempatkan PjBL dalam pengalaman belajar IPS, termasuk Rasyid et al. (2024) yang mengaitkannya dengan kreativitas, Purnomo et al. (2025) yang mengkaji penerapan PjBL pada siswa SMP, Sulaiman et al. (2025) yang menghubungkannya dengan kreativitas dan hasil belajar, serta Alpian et al. (2025) yang membahas aktivitas pembelajaran berbasis proyek dalam kaitannya dengan hasil belajar IPS. Kesamaan tersebut memberi konteks bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi ruang bagi siswa untuk memproses materi IPS melalui aktivitas yang lebih beragam daripada sekadar menerima dan mengingat informasi.

Rangkaian pekerjaan dalam proyek menjadi bagian penting untuk memahami bagaimana pengalaman belajar tersebut terbentuk. Ketika siswa harus menentukan informasi yang akan dimasukkan ke dalam koran sejarah, kartu pos rempah, *mind map*, atau poster, mereka berhadapan dengan kebutuhan untuk mengorganisasi pengetahuan agar dapat dipahami dalam suatu bentuk yang terstruktur. Pilihan bentuk karya juga membuat informasi sejarah tidak berhenti sebagai uraian tertulis, karena siswa perlu mempertimbangkan hubungan antara isi, tampilan, dan cara penyampaian kepada orang lain. Pola aktivitas seperti ini beririsan dengan temuan Rasyid et al. (2024) mengenai keterkaitan PjBL dengan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS dan Wastiani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa perpaduan *STEAM* dan PjBL dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif serta kritis siswa SMP. Dalam konteks penelitian ini, produk proyek dapat dipandang sebagai ruang tempat siswa menyusun kembali informasi tentang sejarah, ruang, dan aktivitas perdagangan menjadi representasi pengetahuan yang mereka bangun selama pembelajaran.

Keberadaan *Gallery Walk* kemudian mengubah posisi karya tersebut dari sekadar produk yang dinilai menjadi bagian dari interaksi pembelajaran. Setelah karya selesai, siswa tidak langsung meninggalkan proses belajar, tetapi membawa hasil pekerjaannya ke dalam situasi ketika informasi harus dipaparkan, diamati, ditanggapi, dan dibandingkan dengan karya kelompok lain. Perpindahan dari proses membuat menuju proses menjelaskan memberi kesempatan kepada siswa untuk berhadapan dengan audiens dan mengomunikasikan pengetahuan melalui karya yang telah mereka susun. Situasi ini selaras dengan pembahasan



Lugosi dan Uribe (2022) mengenai *active learning* yang berkaitan dengan capaian akademik mahasiswa, sekaligus memiliki kedekatan dengan temuan Hatimakausrina et al. (2022) tentang penggunaan *Gallery Walk* pada pembelajaran kelas VIII dalam kaitannya dengan motivasi dan hasil belajar. Ochtaulia et al. (2026) juga membahas penerapan *Gallery Walk* dalam pembelajaran IPS kelas VIII dengan arah temuan yang mendukung penggunaannya pada jenjang yang sebanding. Dengan demikian, fungsi *Gallery Walk* dalam penelitian ini berada pada kesinambungan proses belajar: pekerjaan yang telah dilakukan dalam proyek memperoleh ruang untuk dikomunikasikan dan direspons melalui interaksi antarsiswa.

Dari sudut pandang rancangan pembelajaran, perpaduan PjBL dan *Gallery Walk* menciptakan kesinambungan antara produksi pengetahuan dan komunikasi pengetahuan. PjBL memberi struktur pada pekerjaan siswa sejak pengembangan gagasan hingga penyelesaian produk, sementara *Gallery Walk* menyediakan situasi yang memungkinkan produk tersebut kembali digunakan sebagai sarana pertukaran informasi. Hubungan keduanya menjadi lebih jelas karena aktivitas pameran bukan ditempatkan sebagai kegiatan tambahan yang terpisah dari proyek, melainkan sebagai kelanjutan dari pekerjaan yang telah dibangun siswa sebelumnya. Hartono (2026) secara khusus mengkaji PjBL berbantuan *Gallery Walk* dalam pembelajaran IPS dan menghubungkannya dengan berpikir kritis serta hasil belajar, sedangkan Novitasari dan Purnomo (2026) menunjukkan bahwa *Gallery Walk* juga dapat ditempatkan dalam rancangan pembelajaran berbasis masalah melalui pengembangan E-LKPD untuk mendukung keterampilan berpikir kritis. Walaupun konteks mata pelajaran dan jenjang pada penelitian tersebut tidak seluruhnya sama, temuan-temuan tersebut memberikan konteks terhadap penggunaan aktivitas pameran sebagai bagian dari pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku pengolahan dan penyampaian informasi. Kekhususan penelitian ini terletak pada penerapan integrasi tersebut dalam pembelajaran IPS kelas VIII pada materi Jalur Perdagangan Rempah Nusantara.

Kualitas karya yang dihasilkan juga memperlihatkan bahwa pengalaman proyek tidak menghasilkan capaian yang seragam pada setiap unsur penilaian. Aspek perencanaan, penyajian, dan kreativitas berada pada kategori yang lebih tinggi, sedangkan isi atau konten memperoleh capaian yang relatif lebih rendah. Perbedaan tersebut penting diperhatikan karena membuat kualitas suatu produk tidak cukup dipahami hanya dari tampilan akhirnya; terdapat bagian dari pekerjaan proyek yang berkaitan dengan bagaimana siswa merancang pekerjaan, mengembangkan gagasan, menyajikan hasil, sekaligus memastikan ketepatan dan kecukupan informasi yang digunakan. Temuan Rasyid et al. (2024) dan Sulaiman et al. (2025) mengenai PjBL, kreativitas, dan hasil belajar serta kajian Hermita dan Putra (2025) mengenai STEM berbasis PjBL, pemecahan masalah, dan kolaborasi memberikan konteks terhadap beragam kemampuan yang dapat terlibat dalam pekerjaan proyek. Dalam penelitian ini, capaian isi atau konten yang relatif lebih rendah dapat menjadi petunjuk praktis bahwa aktivitas proyek tetap memerlukan pendampingan pada tahap penelusuran, pemilihan, pengolahan, dan pemeriksaan informasi, terutama ketika siswa mengubah materi sejarah menjadi produk yang ringkas dan komunikatif.

Temuan mengenai perubahan capaian belajar tetap perlu dibaca bersama karakter rancangan penelitian yang digunakan. Desain *one group pretest-posttest* tidak menyediakan kelompok pembandingan, sehingga perubahan yang tercatat setelah pembelajaran belum dapat dipisahkan secara penuh dari faktor lain yang mungkin berlangsung selama periode penelitian. Karena itu, peningkatan capaian dalam penelitian ini lebih tepat ditempatkan sebagai perubahan yang teramati pada kelompok siswa setelah mengikuti pembelajaran PjBL berbasis *Gallery*



Walk, bukan sebagai bukti bahwa seluruh perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh perlakuan. Capaian *posttest* yang tinggi juga perlu diperhitungkan ketika membaca besarnya peningkatan karena kondisi tersebut berpotensi berkaitan dengan *ceiling effect*. Purnomo et al. (2025) dan Tangke et al. (2025) menunjukkan penggunaan PjBL dalam beragam konteks pembelajaran sosial, tetapi perbedaan karakteristik peserta didik, materi, instrumen, dan desain penelitian membuat hasil antarpengelitian tidak dapat disejajarkan tanpa mempertimbangkan konteks masing-masing. Dengan batasan tersebut, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai perubahan hasil belajar yang teramati pada penerapan PjBL berbasis *Gallery Walk* dalam materi Jalur Perdagangan Rempah Nusantara, sekaligus menunjukkan perlunya kehati-hatian ketika perubahan tersebut digunakan untuk menarik klaim kausal yang lebih luas.

Temuan tambahan mengenai skor tes dan kualitas proyek memperlihatkan persoalan lain yang berkaitan dengan cara capaian belajar diukur. Rata-rata *posttest* antarkelompok berada pada rentang yang relatif berdekatan, sedangkan nilai proyek menunjukkan variasi yang lebih terlihat, sehingga kedua jenis capaian tersebut tidak selalu bergerak dalam pola yang sama. Perbedaan tersebut dapat dipahami dari unit pengukurannya: *posttest* merepresentasikan capaian individual, sementara satu nilai proyek melekat pada hasil kerja bersama dan digunakan oleh seluruh anggota kelompok. Kondisi ini membuat hubungan antara kualitas produk dan capaian kognitif individual tidak dapat diperlakukan begitu saja sebagai hubungan antarvariabel pada unit pengamatan yang sama, terlebih ketika satu skor proyek diterapkan kepada beberapa siswa. Atas dasar itu, informasi mengenai keterkaitan keduanya dalam penelitian ini lebih tepat diposisikan sebagai temuan eksploratif daripada sebagai bukti hubungan individual yang independen. Pengkajian berikutnya dapat memperjelas persoalan tersebut melalui penilaian produk pada tingkat individu, pencatatan kontribusi setiap anggota selama pengerjaan proyek, atau pelibatan jumlah kelompok yang lebih besar sehingga unit analisis lebih sejalan dengan pertanyaan penelitian yang hendak diuji.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Gallery Walk* berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada materi Jalur Perdagangan Rempah Nusantara di SMPN 13 Malang. Pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pengerjaan, penyajian, dan refleksi proyek memberikan ruang kepada siswa untuk mengolah informasi sejarah menjadi produk pembelajaran sekaligus mengomunikasikan hasilnya kepada orang lain. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi aktivitas proyek dengan *Gallery Walk* dapat menjadi alternatif pembelajaran IPS yang menghubungkan penguasaan materi dengan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada produk. Dengan demikian, penerapan model tersebut memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran IPS yang tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyajikan dan mempertanggungjawabkan hasil belajarnya.

Temuan tambahan menunjukkan bahwa capaian tes individual tidak selalu berjalan searah dengan kualitas produk yang dihasilkan secara kelompok, sehingga penilaian tes dan proyek dapat dipandang sebagai dua sumber informasi yang saling melengkapi dalam menggambarkan capaian belajar siswa. Kesimpulan tersebut perlu ditafsirkan secara hati-hati karena kualitas produk dalam penelitian ini dinilai pada tingkat kelompok, sedangkan hasil tes diperoleh secara individual. Keterbatasan penelitian terletak pada penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok pembandingan, sehingga perubahan hasil belajar belum dapat sepenuhnya dikaitkan hanya dengan perlakuan yang diberikan. Penelitian selanjutnya



disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan subjek yang lebih beragam, serta mengembangkan pengukuran terhadap keterampilan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan aspek afektif. Secara aplikatif, hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru IPS untuk mengembangkan pembelajaran berbasis proyek yang dilanjutkan dengan *Gallery Walk*, sedangkan secara akademik penelitian berikutnya dapat menguji konsistensi temuan pada materi IPS dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaghfiroh, E., Nasution, N., Marzuqi, M. I., & Prasetya, S. P. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa materi potensi sumber daya alam Indonesia. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 179–188. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/55174>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Rohayati, N., & Warsih, W. (2025). The activity of students in problem-based learning and project-based learning models to improve social studies learning outcomes in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91909>
- Anjelina, N. U., & Hendriani, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Gallery Walk* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung Tulungagung. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan dan Humaniora*, 4(1), 125–149. <https://doi.org/10.56910/jispendor.v4i1.2046>
- Hartono, Y. (2026). Peningkatan berpikir kritis dan hasil belajar IPS melalui *Project Based Learning* berbantuan *Gallery Walk*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 73–83. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40046>
- Hatimakausarina, N., Jayanti, M. I., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan metode *Gallery Walk* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Islam Al-Faat Bara tahun pelajaran 2022/2023. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(3), 18–24. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol1.Iss3.247>
- Hermita, N., & Putra, M. J. A. (2025). Evaluasi implementasi pembelajaran STEM berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 221–237. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/9826>
- Kondoy, E. (2025). Penerapan Kurikulum Merdeka melalui metode diskusi kelompok untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SMP Negeri 2 Tondano. *Contemporary Education Review*, 1(1), 50–57. <https://journal.discourseonline.id/index.php/cer/article/view/311>
- Lugosi, E., & Uribe, G. (2022). Active learning strategies with positive effects on students' achievements in undergraduate mathematics education. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(2), 403–424. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0020739X.2020.1773555>
- Maulidyah, N. (2024). Pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 440–449. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3977>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://www.siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>



- Novitasari, E., & Purnomo, T. (2026). Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan *Gallery Walk* pada materi perubahan lingkungan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 15(2), 597–609.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/75867>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Ochtaulia, F., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2026). The implementation of *Gallery Walk* method to improve social studies learning outcomes grade VIII at SMPN 20 Jakarta. *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research*, 4(3), 1726–1734.
<https://doi.org/10.69693/ijim.v4i3.1427>
- Purnomo, S., Suseka, S., & Erastus, E. (2025). Analisis strategi pembelajaran berbasis PBL (*Project Based Learning*) pada siswa kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Negeri I Tempunak. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 124–130.
<https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/5768>
- Rasyid, Y. R., Wiyanarti, E., & Holilah, M. (2024). Pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 17 Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 953–959.
<https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7853>
- Sulaiman, S., Masnur, M., & Saleha, S. (2025). Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 5(1), 40–49.
<https://www.pusdig.my.id/pelita/article/view/589>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Tangke, F. N., Nashrullah, N., Herlina, H., Muchdar, M., & Wilade, S. (2025). Project-based learning as an innovative approach to improve elementary social studies learning outcomes. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 2702–2712.
<https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/2006>
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap pencapaian hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 213–226.
<https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/255>
- Wastiani, R., Taufiq, M., & Wijaya, A. B. (2023). Pengaruh pendekatan STEAM berbasis *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika siswa SMP Labschool Cibubur (*quasi eksperimen*). *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.62203/jkjiip.v1i1.10>