

Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Metode *Walking Gallery* untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Calon Guru

Syamsidah¹, Ratnawati²

Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

Email: syamsidah@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development*) bertujuan mengetahui bagaimana tahapan pengembangan perangkat pembelajaran metode *Walking Gallery* dan bagaimana model pembelajaran ini dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa yang valid, efektif dan praktis. Prosedur Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4 D dari model Thiagarajan, Semmel dan Semmel melalui empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). subjek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang mengikuti perkuliahan sosiologi keluarga semester ganjil tahun akademik 2017/2018 prodi S1. Subyek uji coba penelitian sebanyak 25 orang mahasiswa. Data penelitian ini akan diolah dan dianalisis secara deskriptif meliputi data hasil validasi/review, pengelolaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa, analisis data hasil tes penguasaan konsep sosiologi keluarga, keterlaksanaan RPP dan angket respon mahasiswa dan dosen terhadap perangkat pembelajaran. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan deskriptif analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Walking Gallery* (WK) efektif meningkatkan kompetensi mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh tiga orang observer dan hasil penilaian angket kreativitas mahasiswa. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran terlihat bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran dengan *Walking Gallery* dari sisi pengguna (dosen) menunjukkan bahwa terlaksana 90,91% terlaksana dengan sangat baik sedangkan dari sisi mahasiswa yakni 86,11% juga terlaksana dengan baik. Sementara itu hasil angket kreativitas mahasiswa berkenaan dengan keefektifan perangkat dengan metode *Walking Gallery*, diperoleh kesimpulan bahwa kompetensi mahasiswa secara keseluruhan yang berkategori baik sebanyak 88,53% (tinggi). Selanjutnya diperoleh produk perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dengan kategori valid, efektif dan praktis serta diapresiasi baik oleh pengampu mata kuliah sosiologi keluarga. Produk perangkat pembelajaran berupa RPP-WK, dan buku ajar untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

Kata Kunci : Perangkat pembelajaran, Metode *Walking Gallery*, Kompetensi

Abstract. This is research and development that aims to find out the stages of developing the learning tools of the *Walking Gallery* method and to understand how this learning model can improve student competency validly, effectively, and practically. Research and development procedure was conducted using the 4 D model of the Thiagarajan model, Semmel and Semmel using four stages: the defining stage, the design stage, the development stage and the disseminate stage. The research subjects were Bachelor's degree students of the Department of Family Welfare Education who took part in Family Sociology lectures in the odd semester of the Academic Year 2017/2018. The research trial subjects were 25 students. This research data was processed and analyzed descriptively including data on the results of validation/review, learning management, student activities, data analysis on the results of mastery tests on family sociology concepts, implementation of lesson plans and questionnaire responses of students and lecturers on learning tools. Data processing and analysis were done with descriptive analysis. The results showed that the application of the *Walking Gallery* (WK) learning model was effective in increasing student competency. This can be seen from two aspects, namely the learning implementation which was observed by three observers and the results of the student creativity questionnaire assessment. The results showed that the implementation of the learning process using the *Walking Gallery* from the user (lecturer) side indicated that 90.91% was carried out very well while from the student side revealed that 86.11% implemented well. Moreover, based on the results of the student creativity questionnaire, it was found that the students were pleased with the effectiveness of the *Walking Gallery* method. It can be concluded that the student competencies categorized as good is 88.53% (high). Furthermore, it was found valid, effective, and practical learning tool products that can improve student competencies. Moreover, the learning tool was well appreciated by the lecturers of Family Sociology Courses. Learning tool products are lesson plans (RPP-WK), and textbooks for students majoring in Family Welfare Education.

Keywords: Learning tools, *Walking Gallery* Method, Competence

PENDAHULUAN

Setiap manusia mempunyai potensi, bakat dan hobi yang menunjukkan sebuah ciri dan membedakannya dengan orang lain, oleh sebab itu jangan dipaksakan kepada mereka sesuatu yang bukan bakat dan bukan pula hobinya, kalau dipaksakan pasti akan mengalami resistensi dan tujuan tidak akan mungkin selesai. Itu adalah sebuah analogi ketika kita melakukan proses pembelajaran, terutama pada saat siswa sedang diberi materi dalam kelas yang disebut proses belajar mengajar. Ada siswa yang senang mendengar, ada siswa yang senang melihat dan ada senang dengan kedua-duanya. Mereka yang senang mendengar maka sebaiknya guru memberinya materi dengan cara menjelaskan melalui komunikasi verbal atau komunikasi dengan menggunakan kata-kata. Semakin baik dan indah kata-kata yang diberikan kepadanya, apalagi dengan retorika yang baik, semakin mudah mereka menerima pembelajaran itu. Demikian juga mereka yang senang melihat maka sebaiknya diberi materi dengan gambar yang menarik, semakin gambar itu tersaji dengan indah maka semakin muda pula siswa menerimi materi pembelajaran itu.

Dalam ilmu pembelajaran, siswa yang senang mendengar disebut dengan pembelajaran berbasis audio, sedang yang suka melihat disebut dengan pembelajaran berbasis visual. Yang mana paling benar dan berkualitas, tergantung dari siswanya dilihat dari bakat dan hobi mereka. Oleh sebab itu guru yang baik adalah guru yang mengerti dan memahami peserta didiknya dilihat dari potensi, bakat dan minat mereka. Dalam kaitan ini seorang guru sekurang-kurangnya memiliki beberapa model pembelajarannya sehingga dengan itu guru bisa memilih model seperti apa yang paling cocok untuk diberikan kepada peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang saat ini sedang populer dan sering dipergunakan dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah *Walking Gallery*. Model ini secara leksikal terdiri atas dua kata yaitu *Walking* dan *Gallery*. *Walking* artinya berjalan/melangkah. Sedangkan, *Gallery* adalah pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Misalnya pameran buku, lukisan, tulisan dan lain sebagainya. (Walker, DT, 2017). Metode ini sesungguhnya berhubungan dengan taktik pembelajaran yang berupaya merangsang peserta didik untuk penuh perhatian dan konsentrasi mendengar, melihat, menyimak sehingga materi mudah dimengerti bahkan diingat dan tersimpan di hati dan pikiran peserta didik. Itu sebabnya menurut Yackel, E., Cobb, P., Wood, T., (1993), *Walking Gallery* atau Galeri Belajar merupakan

suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah peserta didik pelajari. Gelery yang ditampilkan secara visual berisi berbagai materi yang baru saja disampaikan oleh guru, dan materi tersebut mengandung hal-hal yang baru bagi peserta didik, dengan dengan muatan unsur kebaruan itulah membuat peserta didik tertarik untuk melihat, mendengar dan mengikuti pembelajaran dengan serius.

Walking Gallery merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa, menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat, karena sesuatu yang dilihat itu secara langsung. *Walking Gallery* juga dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam proses belajar, sebab bila sesuatu yang baru ditemukan berbeda antara satu dengan yang lainnya maka dapat saling mengoreksi antara sesama mahasiswa baik kelompok maupun antar mahasiswa itu sendiri. Selama ini peserta didik seringkali bosan bahkan apriori terhadap mata pelajaran tertentu, hal ini disebabkan trauma yang dialami misalnya bosan, mengantuk, dan menjengkelkan. Dengan metode *Walking Gallery* diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah dimaksud di atas. Dengan begitu metode ini dianggap dapat menghemat waktu kuliah dan mahasiswa dapat lebih mudah memahami pelajaran karena strategi ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk membuat suatu karya dan melihat langsung kekurangan pemahannya dengan materi tersebut dengan melihat hasil karya teman yang lainnya dan dapat saling mengisi kekurangannya itu. Ada hal yang menarik dari Metode *Walking Gallery* yaitu lahirnya interaksi yang memungkinkan saling kenal, saling memahami dan pada akhirnya saling menjalin keakraban, ini artinya metode Metode *Walking Gallery* dapat meningkatkan solidaritas, setia kawan dan saling membantu, hal ini dapat dilihat ketika mahasiswa dianjurkan untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi disetiap kelompok untuk dipajang di depan kelas. Setiap kelompok menilai hasil karya kelompok lain yang digalerikan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi. Penggalangan hasil kerja dilakukan pada saat mahasiswa telah mengerjakan tugasnya. Setelah semua kelompok melaksanakan tugasnya, dosen memberi kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman mahasiswa. Dengan demikian mereka intensif berkomunikasi baik dengan sesama pembelajar maupun dengan guru atau dosennya.

Kelebihan model *Walking Gallery* sebagaimana dikemukakan oleh Ismail yang

ditulis kembali oleh (Trianto, 2010) adalah mahasiswa terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar, ini penting karena pada saat bekerja dan menjadi seorang yang profesional nanti, kerjasama sangat dibutuhkan terutama untuk mencapai tujuan organisasi., selain budaya kerjasama model ini juga dapat membangun sinergitas untuk saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran, selanjutnya membiasakan mahasiswa bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya, oleh sebab itu melalui model pembelajaran ini terbangun fisik dan mental untuk selalu berbagi dan saling memberi serta menerima.

Berdasar pada uraian di atas nampak bahwa *Walking Gallery* dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa sebab model ini bukan sekedar disampaikan secara verbal dalam bentuk uraian lisan dan narasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif mahasiswa, tetapi lebih dari itu juga memberi penguatan pada aspek psikomotorik, mahasiswa diberi pembelajaran melalui visualisasi dalam bentuk gambar ril sehingga mudah membekas dihati dan pikirannya pada gilirannya menambah keterampilan, baik dalam berkomunikasi maupun dalam mengambil keputusan bahkan dengan keterampilan itu mahasiswa bisa meningkatkan inovasi dan kreatifitasnya. Hal ini relevan dengan pendapat Gultom, S. (2013) bahwa kompetensi adalah kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi oleh keterampilan dan pengetahuan kerja yang dituntut oleh pekerjaan tersebut. Jadi kompetensi tidak cukup hanya dengan bekal ilmu pengetahuan, tidak pula cukup hanya memiliki keterampilan saja, tetapi kompetensi adalah perpaduan ilmu dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dan kompetensi ini sering digunakan untuk melaksanakan tugas-tugas penting dan strategis untuk menyelesaikan masalah.

Semakin tinggi kompetensi seseorang tentu saja semakin mampu melakukan pekerjaan dengan kualitas yang tinggi, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan seterusnya. Dengan begitu kompetensi berhubungan dengan kemampuan menegerial dan kemampuan tehnik yang menjadi prasyarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin. Bukan hanya itu kompetensi juga relevan dengan keterampilan hidup seseorang, baik sebagai makhluk individu maupun sosial. Sebagai makhluk individu manusia memiliki kepribadian yang relatif stabil, kepribadian yang arif, kepribadian yang dewasa, kepribadian yang berwibawa, menjadi teladan dan berakhlak mulia. Sebagai makhluk sosial manusia harus memiliki kemampuan

berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan orang lain.

Menurut Kunandar (2010) kompetensi dibagi menjadi lima jenis yaitu: Kompetensi intelektual: yaitu perangkat pengetahuan yang ada pada diri individu yang diperlukan sebagai penunjang kinerja. Kompetensi fisik: yaitu perangkat kemampuan fisik yang dibutuhkan untuk melaksanakan tugas, Kompetensi pribadi: yaitu perangkat perilaku yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam mewujudkan diri, transformasi diri, identitas diri dan memahami diri. Kompetensi sosial: yaitu perangkat tertentu yang menjadi dasar dari pemahaman diri sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sosial. Kompetensi spiritual: yaitu pemahaman, penghayatan dan pengamalan kaidah-kaidah keagamaan.

Sosiologi Keluarga merupakan salah satu mata kuliah yang relevan diajarkan dengan menggunakan *walking gallery* karena mata kuliah ini diharapkan akan menjadi bekal bagi seorang calon guru dalam mengajar dengan cara menyenangkan, dan relevan pula untuk meningkatkan kompetensi terkait dengan keterampilan hidup seseorang, baik sebagai makhluk individu maupun sosial. Sosiologi keluarga mencakup ruang lingkup kompetensi di maksud di atas, yang meliputi hubungan antar individu dengan individu, dan individu dengan masyarakat, masalah-masalah yang terkait dengan keluarga dan gender. Mata kuliah sosiologi keluarga adalah mata kuliah dasar yang selama ini diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang melibatkan guru dengan peran yang sangat besar dan hampir tidak memberi peluang bagi mahasiswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran akibatnya peserta didik tidak terbiasa berkreasi, berinovasi dan relatif sangat tergantung kepada gurunya. Selain itu, kurangnya perhatian dosen dalam penggunaan media saat membawakan materi pembelajaran. Akibat dari model pembelajaran konvensional tersebut mahasiswa kurang dapat mengembangkan kreatifitas dan inovasi, bahkan cenderung menjadi statis, sementara sosiologi keluarga menuntut luaran yang dinamis dan melakukan interaksi sosial yang lebih intens.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development*), Dalam penerapannya, operasionalisasi kegiatan pengembangan dipergunakan sejumlah pendekatan penelitian yang dipandang sesuai dengan kebutuhan penerapan fase tertentu. Pada fase pendahuluan, misalnya, dilakukan kajian kebutuhan dan karakteristik lapang untuk bahan

pengembangan perangkat pembelajaran, dengan menggunakan baik pendekatan penelitian kuantitatif dan maupun kualitatif. Pengkombinasian kedua rancangan juga diharapkan dapat meningkatkan cakupan, kedalaman, dan kekuatan penelitian.

Berdasarkan kebutuhan dari pengembangan perangkat pembelajaran ini maka yang menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang mengikuti perkuliahan sosiologi keluarga semester ganjil tahun akademik 2017/2018 prodi S1. Subyek uji coba penelitian sebanyak 25 orang mahasiswa. Prosedur Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4 D dari model Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) melalui empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Tahap Pendefinisian (*Define*). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu 1) analisis ujung depan; 2) analisis siswa; 3) analisis konsep; 4) analisis tugas, dan 5) perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*). Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu: 1) Penyusunan konsep yang terkait RPP, Modul dan BPM yang akan dikembangkan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Garis-garis besar materi pembelajaran, demikian pula langkah-langkah pelaksanaan praktek disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. 2) Pemilihan referensi dan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran. 3) Pemilihan format. Di dalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di Universitas.

Tahap Pengembangan (*Develop*). Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: 1) *expert appraisal*, ini merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. 2) *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subyek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau

komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran di dalam penelitian ini, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi perangkat model pembelajaran meliputi RPP. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari ahli perangkat dan model pembelajaran dan ahli materi.

Pengembangan perangkat pembelajaran mencakup penyusunan RPP walking galery (RPP WG), Modul sosiologi keluarga berbasis walking galery (MWG). Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengembangan ini adalah penyusunan draf perangkat, validasi dan revisi. Validasi perangkat pembelajaran ini mencakup langkah *review* oleh ahli/pakar, uji coba perangkat dengan menggunakan satu kelas belajar (kelompok kecil). Data hasil *review* perangkat pembelajaran dianalisis secara deskriptif untuk melihat kevalidan perangkat. Kriteria kevalidan perangkat apabila rata-rata skor tiap aspek/indikator yang diukur adalah berkategori minimal baik. Analisis hasil *review* juga diarahkan untuk mencermati aspek-aspek yang memerlukan perhatian guna perbaikan atau revisi perangkat tersebut. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi dan divalidasi berdasarkan masukan dari ahli.

Tahap Pendiseminasian/Penyebaran. Diseminasi dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk implementasi perangkat pembelajaran. Tahap ini merupakan tahapan penggunaan perangkat (RPP dan modul/ bahan ajar) pada kelompok yang lebih luas. Tujuannya adalah untuk menguji kepraktisan dan keefektifan penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data. Instrumen penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur validitas, efektivitas dan kepraktisan perangkat pembelajaran, instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan perangkat pembelajaran adalah lembar validasi; untuk mengukur kepraktisan digunakan lembar observasi pengelolaan pembelajaran dan lembar observasi keterlaksanaan RPP; dan untuk mengukur keefektifan perangkat digunakan angket respon mahasiswa dan dosen sosiologi keluarga. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi lembar *review/validasi* keterlaksanaan RPP dan angket respon mahasiswa dan dosen terhadap perangkat pembelajaran.

Data penelitian ini, akan diolah dan dianalisis secara deskriptif meliputi data hasil

validasi/review, pengelolaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa, analisis data hasil tes penguasaan konsep sosiologi keluarga, keterlaksanaan RPP dan angket respon mahasiswa dan dosen terhadap perangkat pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran model *inquiry learning* memperoleh hasil yang valid, efektif dan praktis. Hasil uji tersebut dapat dilihat secara berturut-turut pada beberapa tabel di bawah ini .

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli terhadap Perangkat Pembelajaran

No	Jenis yang diuji	Skor (%)	Hasil
1	RPP- <i>walking gallery</i>	3,62	Sangat Valid
2	Modul Sosiologi Keluarga dengan metode <i>walking gallery</i>	3,70	Sangat Valid
Jumlah rata-rata		3,66	Sangat Valid

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil uji kevalidasi ahli terhadap perangkat pembelajaran masing-masing memperoleh hasil, dimana RPP-*walking gallery* memperoleh skor 3,62 dan hasil skor ini bisa disebut sangat valid. Demikian pula halnya dengan hasil uji validasi ahli terhadap Modul *walking gallery*, hasilnya memperoleh skor 3,70 dan hasil skor ini bisa disebut sangat valid. Dan dengan demikian kalau dirata-ratakan maka kedua perangkat pembelajaran hasil uji kevalidasi dari ahli memperoleh rata-rata skor 3,66 yang juga berarti sangat valid.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Model dan Perangkat Model WG

No	Respon	Skor (%)	Hasil
1	RPP- <i>walking gallery</i>	3,46	Sangat baik
2	MODUL Sosiologi keluarga	3,56	Sangat baik
Jumlah rata-rata		3,51	Sangat baik

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil uji Kepraktisan Model dan Perangkat Pembelajaran (RPP) *walking gallery* dari ahli masing-masing memperoleh hasil, dimana RPP-*walking gallery* memperoleh skor 3,46 dan hasil skor ini bisa disebut sangat valid. Demikian pula

halnya dengan hasil uji kepraktisan terhadap Modul Sosiologi keluarga, memperoleh skor 3,56 dan hasil skor ini bisa disebut sangat valid. Jika dirata-ratakan maka kedua perangkat pembelajaran hasil uji kepraktisan dari ahli maka diperoleh rata-rata skor 3,51 yang juga berarti sangat valid.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan Model dan Perangkat Model WG

No	Respon	Skor (%)	Hasil
1	Modul <i>walking gallery</i>	3,56	Respon Positif
2	RPP- <i>walking gallery</i>	3,46	Respon Positif
Jumlah rata-rata		3,51	Respon Positif

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil uji Keefektifan Model dan Perangkat Pembelajaran (RPP) *walking gallery* dari ahli masing-masing memperoleh hasil, dimana RPP-*walking gallery* memperoleh skor 3,46 dan hasil skor ini bisa disebut direpon secara positif atau efektif. Demikian pula halnya dengan hasil uji kepraktisan terhadap Modul Sosiologi keluarga, memperoleh skor 3,56 dan hasil skor ini bisa disebut direpon positif. Jika dirata-ratakan maka kedua perangkat pembelajaran hasil uji kepraktisan dari ahli maka diperoleh rata-rata skor 3,51 yang juga berarti sangat valid/direspon positif atau efektif.

Hasil uji validasi ahli, demikian juga keefektifan dan kepraktisan perangkat pembelajaran, baik RPP maupun Modul *walking gallery*, menunjukkan hasil yang maksimal dan memberi indikasi bahwa model pembelajaran ini bukan saja dapat menguasai dan memahami materi sosiologi keluarga tetapi juga meningkatkan kompetensi mahasiswa.

Upaya meningkatkan kompetensi mahasiswa memang menjadi tujuan pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan sebab disadari benar bahwa salah satu penghambat sukses kerja luaran pendidikan adalah rendahnya kemampuan mereka dalam kaitan dengan kreatifitas, mereka terkungkung pada teori yang selama ini diperoleh, bahkan sangat konsisten pada kompetensi yang mereka geluti, namun dalam waktu bersamaan seringkali diperhadapkan dengan masalah-masalah di luar teori dan kompetensi yang mereka miliki, untuk keluar dari masalah ini tentu saja bekal keterampilan yang berorientasi pada kreatifitas sangat dibutuhkan, dan untuk maksud tersebut model pembelajaran *walking gallery* menjadi salah satu solusi atas masalah disebutkan di atas (Wagiran, 2013).

Model ini memungkinkan untuk mengembangkan kreatifitas sebab model ini diterapkan dengan terlebih dahulu membagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang memungkinkan mereka lebih cepat dan lebih gampang melakukan interaksi, baik dengan guru atau dosen maupun sesama pembelajar, bukan hanya itu model ini memungkinkan juga tumbuh solidaritas dan integritas meskipun diantara pembelajar banyak perbedaan-perbedaan, hal ini dimungkinkan sebab model ini membagi pembelajar ke dalam kelompok kecil dengan latar belakang yang berbeda (Syamsidah, 2017).

Selanjutnya menurut Trianto, (2010) *Walking Gallery* merupakan salah satu metode pembelajaran yang saat ini sedang populer dan mendapat perhatian dikalangan penggiat pendidikan, metode ini adalah sebuah kreatifitas dan tentu saja inovasi sebab sebelumnya belum banyak dimanfaatkan, padahal model ini menarik karena sifatnya mobile dan penuh dengan dinamika serta kreatifitas, tidak membosankan, malah sebaliknya menyenangkan bagi siswa yang santai tapi serius. Namanya saja *Walking Gallery* terdiri atas dua kata yaitu *Walking* dan *Gallery*. *Walking* artinya berjalan, melangkah. Sedangkan, *Gallery* adalah pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Misalnya pameran buku, lukisan, tulisan dan lain sebagainya.

Model pembelajaran *Walking Gallery* memang memiliki keunggulan sekaligus merupakan kelebihan dibanding dengan model pembelajaran lain, hal ini disebabkan karena model pembelajaran *Walking Gallery* dapat meningkatkan kecakapan individu, dan dapat meningkatkan kecakapan kelompok, Meningkatkan komitmen, Menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya, Tidak bersifat kompetitif tidak memiliki rasa dendam (Sanjaya, W, 2010).

Meningkatkan kecakapan individu dan kelompok tentu ini menarik sebab secara sosiologis manusia adalah makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial, artinya model pembelajaran ini mengarahkan pembelajar pada hakekat dirinya sebagai makhluk dualisme yang diciptakan oleh Allah SWT sebagai wadah untuk menjadi rahmatan lilalamin. Kelebihan berikutnya adalah meningkatkan komitmen, ini artinya model pembelajaran *Walking Gallery*, mengajarkan kepada mahasiswa kebiasaan untuk teguh dalam pendirian, tidak mudah terpengaruh apapun dan betapapun juga sehingga tujuan yang semula ingin dicapai bisa berhasil. Kelebihan-kelebihan ini tentu menjadi modal bagi pembelajar untuk meningkatkan persahabatan meskipun di dalamnya

ada persaingan dan mencapai tujuan melalui proses dan akhirnya tidak ada benih-benih dendam di dalamnya.

Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Walking Gallery* yang diterapkan secara terencana, konsisten dan sistematis pada gilirannya akan melahirkan peserta didik yang kreatif, dan dengan itu mereka memiliki kemampuan individu dan kelompok yang tinggi dan bisa bersaing di tengah kompetisi yang kuat.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan metode pembelajaran *Walking Gallery* (WK) efektif meningkatkan kompetensi mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh tiga orang observer dan hasil penilaian angket kreativitas mahasiswa. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran terlihat bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran dengan *Walking Gallery* dari sisi pengguna (dosen) menunjukkan bahwa terlaksana 90,91% terlaksana dengan sangat baik sedangkan dari sisi mahasiswa yakni 86,11% juga terlaksana dengan baik. Sementara itu hasil angket kreativitas mahasiswa berkenaan dengan keefektifan perangkat dengan model *Walking Gallery*, diperoleh kesimpulan bahwa kompetensi mahasiswa secara keseluruhan yang berkategori baik sebanyak 88,53% (tinggi).

Diperoleh produk perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dengan kategori valid, efektif dan praktis serta diapresiasi baik oleh pengampu mata kuliah sosiologi keluarga. Produk perangkat pembelajaran berupa RPP-WK, dan buku ajar/ modul Sosiologi Keluarga untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan dana PNB. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Dekan FT UNM dan Ketua Jurusan PKK FT UNM yang telah memfasilitasi kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Gultom, S. 2013. *Materi Pelatihan Guru: Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Kemendikbud.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional Implementasi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.



- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syamsidah. 2017. *Development of Learning Tools of Problem Based Learning to Enhance Scientific Thinking Skills*. 2nd International Conference on Statistics, Mathematics, Teaching, and Research. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1028 (2018) 012086 doi :10.1088/1742-6596/1028/1/012086
- Thiagarajan S., Semmel D., & Semmel M. I. 1974. *Intructional development for training teachers of exceptional children: A Sourcebook*. Minneapolis: Central for Innovation on Teaching the Handicaped..
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Wagiran. 2013. *Model Penguatan Soft Skill dalam Mewujudkan Calon Guru Kejuruan Profesional Berkarakter*. Jurnal Pendidikan. Vol. VII. No. 2. Mei 2013. Halaman 199-217.
- Walker, DT. 2017. *Teach Like Finland, Mengajar Seperti Finlandia, 33 Strategi Sederhana untuk Kelas yang Menyenangkan*. Grasindo. Jakarta.
- Yackel, E., Cobb, P., Wood, T. 1993. *Developing Abasis for Mathematical Communication Within Small Groups*. *Journal for research in Mathematics Educations*. Monograph. No. 6, 33-44. Reston Va.: NCTM. 1993