

## Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* dengan Metode Pembelajaran *Jigsaw*

Yayu Sri Umaroh Handayasari<sup>1</sup>, Supardi<sup>2</sup>

Program Studi Magister Pendidikan MIPA Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

[yayuhandayasari93@gmail.com](mailto:yayuhandayasari93@gmail.com)<sup>1</sup>, [supardius77@gmail.com](mailto:supardius77@gmail.com)<sup>2</sup>

Submitted: 05/07/2023; Revised: 08/07/2023 ; Published: 28/08/2023

### Abstract

*Gallery walk method is a method that trains students to present to show off their work. Meanwhile, jigsaw learning method is a method that trains students to present what he got in a discussion with his friends to her other (team of experts). The first step taken in this research is to make observations to look for the problem, then do some research to determine the two classes as the experimental class I and II (class determination with purposive sampling), and then provide pretest, treatment using the method of learning, after it posttest, after Data obtained data is analyzed and conclusions drawn. The results of hypothesis testing showed that the level of  $\alpha > t_{table} = 2.109 > 1.684$  obtained with significance  $0.048 < 0.050$ , thus  $H_0$  is rejected. This means improving student learning outcomes learning method that uses the gallery walk is higher than the increase in student learning outcomes using jigsaw learning method. Meanwhile, the students' response to the learning method is very robust to the gallery walk presentation 81.125% and powerful jigsaw method with 75.56% presentation.*

*Keywords: Learning method, Jigsaw, Gallery Walk, learning outcome*

### Abstraksi

Metode *gallery walk* merupakan metode yang melatih siswa untuk mempresentasikan dengan memamerkan hasil kerjanya. Sementara itu, metode pembelajaran *jigsaw* merupakan metode yang melatih siswa untuk mempresentasikan apa yang ia dapatkan dalam diskusi dengan teman-temannya kepada temannya yang lain (tim ahli). Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi untuk mencari masalah, kemudian melakukan penelitian dengan menentukan dua kelas sebagai kelas eksperimen I dan II (penentuan kelas dengan *purposive sampling*), lalu memberikan pretes, perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran, setelah itu posttes, setelah data diperoleh data dianalisis dan ditarik kesimpulan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pada taraf signifiansi didapat  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,109 > 1,684$  dengan signifikansi  $0,048 < 0,050$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*. Sementara itu, untuk respon siswa terhadap metode pembelajaran *gallery walk* sangat kuat dengan presentasi 81,125% dan metode *jigsaw* kuat dengan presentasi 75,56%.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Jigsaw, *Gallery Walk*, Hasil Belajar

## Pendahuluan

Pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang begitu pesat, proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan. Pembaharuan dan inovasi-inovasi pendidikan banyak bermunculan mulai dari profesionalisme tenaga pendidik yang mulai mengalami kemajuan, proses belajar mengajar yang berlangsung dengan menggunakan berbagai model-model dan metode-metode pembelajaran yang beragam menyesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didiknya, adanya media pembelajaran yang modern, serta sarana dan prasarana yang lengkap. Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pendidikan di antaranya kematangan, intelegensi (kecerdasan), latihan dan ulangan, motivasi, sifat-sifat pribadi seseorang, keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran, motivasi sosial dan lingkungan.[1]

Proses pembelajaran merupakan proses menerima pengetahuan dari luar dan disimpan dalam pikiran. [2] Seperti yang kita ketahui bahwa proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pendidikan. Belajar pada dasarnya berbicara tentang tingkah laku seseorang berubah sebagai akibat pengalaman yang berasal dari lingkungan.[3] Hal ini disebabkan karena jika proses pembelajaran berlangsung dengan baik maka siswa sebagai subjek juga objek dalam pendidikan akan mudah menerima pelajaran dan hasil dari proses belajar mengajar tersebut yaitu terciptanya siswa yang cerdas dan berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikanpun tercapai. Pada praktiknya proses pembelajaran yang berlangsung tidak sesuai harapan. Siswa umumnya mengalami kesulitan dalam belajar. Terutama pada pelajaran matematika. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang kebanyakan tidak disenangi oleh siswa. Siswa merasa jenuh dan bosan saat belajar matematika karena materi yang menuntut untuk berfikir dan menghitung. Sehingga, terjadilah ketidaksiapan siswa dalam belajar.

Proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa saat pembelajaran.[4] Saat ini pembelajaran berkelompok (*cooperative learning*) banyak digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran *jigsaw*. [5] Metode pembelajaran *jigsaw* melatih siswa untuk belajar secara mandiri, menempatkan guru sebagai fasilitator, siswa bekerjasama dengan teman sekelompok dan mampu menyesuaikan diri saat berada di kelompok lain (tim ahli) untuk menjelaskan materi yang ia bahas di kelompoknya. Pembelajaran *jigsaw* tidak hanya satu-

satunya pembelajaran berkelompok, masih banyak metode pembelajaran lain yang melatih siswa untuk belajar mandiri. Pada pembelajaran *gallery walk* siswa diminta untuk belajar mandiri bersama teman sekelompoknya dalam membahas materi tertentu. [6] Selain itu dalam pembelajaran *gallery walk* ini siswa dituntut untuk menghasilkan produk dari yang ia pelajari untuk kemudian dipamerkan dan dijelaskan pada temannya di kelompok lain.[7]

Penyesuaian metode pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan sangat penting untuk diperhatikan, karena tidak semua metode pembelajaran dapat sesuai untuk diterapkan disemua materi.[8] Selain itu, metode pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan dari siswanya. Penerapan metode pembelajaran yang tidak sesuai menyebabkan tidak tercapainya tujuan belajar yang diharapkan. Keadaan seperti ini banyak terjadi pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus dapat menganalisis penggunaan metode pembelajaran kemudian menyesuaikan dengan materi serta tujuan belajar yang akan dicapai.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur apakah suatu proses belajar mengajar tersebut berhasil dan tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. [9] Penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dapat mempengaruhi perbedaan hasil belajar yang dicapai. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menganalisis kemudian membandingkan dua metode pembelajaran yang memang hampir sama serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, sehingga pada saat pembelajaran guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang memang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* dengan metode pembelajaran *jigsaw*?

## Metode Penelitian

### Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Kuningan semester genap tahun ajaran 2013-2014. Sekolah ini bertempat di Jln. Pasar Ancaran Kecamatan Ancaran Kabupaten Kuningan. Sasaran pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 5 Kuningan. Penelitian ini dilakukan pada saat mata pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Waktu penelitian dilaksanakan selama dua

bulan yaitu mulai dari bulan April 2014–Juni 2014.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok eksperimen, yaitu kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* dan kelompok kedua adalah kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan metode *jigsaw*.

## 3. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen *pretest-posttest grup design*. Rancangan tersebut terbentuk sebagai berikut:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
A	O	X <sub>1</sub>	O
B	O	X <sub>2</sub>	O

Keterangan :

A : Kelompok eksperimen dengan metode *Gallery Walk*

B : Kelompok eksperimen dengan metode *Jigsaw*

O : Pemberian Pretes dan Posttes pada kelompok metode *Gallery Walk* dan Metode *Jigsaw*

## 4. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kuningan. Jumlah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kuningan sebanyak 93 siswa, yang terdiri dari 3 rombongan belajar. [10] Sementara itu untuk sampel diambil dengan cara random sampling, dan diambil 2 kelas yaitu kelas VIIIA dengan jumlah siswa 31 untuk dilakukan treatment dengan metode *jigsaw* dan kelas VIIIB dengan jumlah siswa 31 untuk dilakukan treatment dengan metode *gallery walk*.

## 5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument test berupa soal pilihan ganda dan instrument menggunakan angket. Tes ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman atau penguasaan materi siswa tentang bangun ruang sisi datar (pokok bahasan yang menjadi bahan penelitian). Dengan tes ini diharapkan mampu mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan baik sebelum metode *galery walk* atau metode *jigsaw* diterapkan ataupun sesudahnya. Pada angket respon pembelajaran ini, peneliti menggunakan 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Penulis mengklasifikasikan skor angket sesuai dengan lima kategori interpretasi skor yang dikemukakan oleh Riduwan[11], kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Interpretasi Skor Angket

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

Kemudian yang terakhir, untuk memperkuat data peneliti melakukan wawancara. Wawancara menurut Asmani[12] adalah suatu cara untuk menggali data. Hal ini dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan data yang detail dan valid. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa yang diambil berdasarkan pertimbangan tertentu untuk memperkuat hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat

gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006).

Data yang diperoleh merupakan survey yang dilakukan oleh penulis dengan membagikan angket pola asuh orangtua dan angket kebiasaan belajar. Menurut Thoha (1996:109) menyebutkan bahwa “Pola Asuh orang tua adalah merupakan suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak.” dan Menurut Djaali (2011:128), kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan.

Sifat dari penelitian ini adalah korelasi yaitu mencari hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Cibinong kabupaten Bogor. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai dengan Juni semester genap tahun ajaran 2010/2011. Selanjutnya langkah dan pembagian waktu penelitian meliputi persetujuan proposal, studi pendahuluan, penentuan subyek penelitian, pengujian dan uji coba instrumen, pengumpulan data, pengolahan dan analisis data serta penyusunan.

## **Pembahasan**

Pada penelitian yang berjudul Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa antara yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* dengan Metode Pembelajaran *Jigsaw* ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kuningan. Topik yang diangkat pada penelitian yaitu tentang metode pembelajaran dan penelitian di fokuskan kepada kelas VIII. Peneliti menggunakan metode kuantitatif yang bersifat eksperimen dengan menggunakan 2 kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen I dan kelas VIIIB sebagai kelas eksperimen II.

Setelah seluruh data yang diperlukan dalam penelitian ini terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data secara statistik untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa. Selain untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar tersebut, analisis data juga dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan

peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen I (*Gallery walk*) dengan kelas eksperimen II (*Jigsaw*). Selanjutnya peningkatan hasil belajar diuji secara statistik untuk membuktikan hipotesis, apakah hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* lebih tinggi daripada yang menggunakan metode pembelajaran *Jigsaw*. Setelah uji hipotesis dan diperoleh kesimpulan, peneliti selanjutnya mengolah angket (kuesioner) untuk mengetahui respon siswa pada metode pembelajaran yang digunakan dan untuk memperkuat argumen yang didapat, peneliti juga melakukan wawancara dengan sampel yang diambil berdasarkan hasil tesnya.

### Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Untuk memahami tentang pengertian *Gallery Walk*, Ismail menguraikan sebagai berikut:[13] Secara etimologi *Gallery Walk* terdiri dari dua kata, yaitu *Gallery* dan *Walk*. *Gallery* adalah pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Misalnya pameran buku, tulisan, lukisan dan sebagainya, sedangkan *Walk* artinya berjalan, melangkah. Menurut Machmudah [14] menyebut *Gallery Walk* dengan sebutan Galeri Belajar. Galeri Belajar merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari. Banyak pendapat yang mengemukakan mengenai *gallery walk*. Adapun menurut Uno[15] menyebutkan: Metode *gallery walk* adalah suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, mendorong siswa untuk mengetahui apa yang dikerjakan oleh teman sekelasnya melalui kegiatan melihat karya orang lain, untuk saling bertanya, memberi kritik dan saran, sementara pihak lain yang dikunjungi memberikan jawaban dan menanggapi kritik dan saran yang dilontarkan kepadanya, dalam kegiatan ini siswa bergerak mengelilingi dan mengamati karya-karya mereka.

Menurut Gufron metode *gallery walk* adalah metode pembelajaran yang dapat memaksa siswa untuk menemukan suatu baik itu berupa gambar atau pun skema sesuai yang ditemukan pada saat diskusi bersama kelompoknya untuk dipajang di depan kelas kemudian setiap kelompok akan menilai hasil karya kelompok dan ditanggapi, penggalangan akan dilakukan setelah semua siswa telah selesai mengerjakan tugasnya.[16] Menurut Silberman, metode *gallery walk* adalah suatu cara untuk menilai apa yang telah siswa pelajari selama ini. Menurut Asmani [17] metode galeri adalah salah satu metode pembelajaran yang termasuk dalam model pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan), dimana PAKEM itu sendiri adalah

model pembelajaran yang diadopsi dari model pembelajaran *Active Learning Model*, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran adalah istilah yang sulit untuk dibedakan. Jadi, dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *gallery walk* dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang mengharuskan siswa aktif dan memamerkan hasil dari apa yang telah ia pelajari dan dipresentasikan kepada teman-temannya.

Metode pembelajaran *Gallery Walk* atau galeri belajar adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi yang dilakukan disetiap kelompok belajar. Hasilnya untuk dipajang di dinding atau di depan kelas. Kemudian, masing-masing kelompok diskusi menyiapkan satu orang wakil, untuk mempresentasikan hasil diskusi yang dibuat di kertas plano atau *flip flat*, dan ditempel di dinding/depan kelas. Sedangkan kelompok lain mendengarkan presentasi serta mengoreksi hasil karya, secara bergantian dari kelompok satu ke kelompok yang lain sambil berjalan mengelilingi karya-karya yang digalerikan. Setelah selesai pameran galeri, kemudian dipertanyakan saat diskusi kelompok dan ditanggapi. Penggalan hasil kerja dilakukan saat peserta didik telah selesai mengerjakan tugasnya, sesuai waktu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam metode *Gallery walk* pembelajaran yang berlangsung harus menghasilkan suatu media, baik berupa bagan, *mind map*, atau alat peraga. Fungsi media dalam hasil karya pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.[18]

Ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam metode pembelajaran *galery walk* menurut Marini di antaranya adalah :[19]

1. Peserta dibagi dalam beberapa kelompok.
2. Kelompok diberi kertas plano/ *flip chart*.
3. Tentukan topik/tema pelajaran.
4. Hasil kerja kelompok ditempel di dinding.

5. Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain.
6. Salah satu wakil kelompok menjawab setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.
7. Koreksi bersama-sama.
8. Klarifikasi dan penyimpulan.

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan materi dan waktu yang tersedia. Dalam metode pembelajaran *Gallery Walk* ini juga terdapat kelebihan dan kekurangan.

Berikut kelebihan dan kelemahan dari metode *gallery walk* dalam Marini :

1. Siswa terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar.
2. Terjalin sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran.
3. Membiasakan siswa bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya
4. Mengaktifkan fisik dan mental siswa dalam proses pembelajaran.
5. Membiasakan siswa memberi dan menerima kritik.

1. Bila anggota kelompok terlalu banyak akan terjadi sebagian siswa menggantungkan kerja kawannya.
2. Guru perlu ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kolektif.
3. Pengaturan setting kelas yang lebih rumit.

#### Metode Pembelajaran *Jigsaw*

*Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Dalam model kooperatif *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang didapat dan dapat menyampaikan informasi kepada kelompok lain. Sementara itu, menurut Slavin mengungkapkan bahwa metode *jigsaw* dapat digunakan apabila materi yang akan dipelajari adalah yang berbentuk narasi tertulis. Metode *jigsaw* paling sesuai untuk subjek-subjek seperti pelajaran ilmu sosial, literatur, sebagian pelajaran ilmu pengetahuan ilmiah, dan bidang-bidang lain yang tujuan pembelajaran lebih kepada penguasaan konsep daripada

penguasaan kemampuan.[20] Menurut Sare Sengul *Jigsaw technique is realized when each student take the responsibility for learning in the group. In this structure, students are divided into two groups as the home groups and jigsaw groups.*[21]

Berikut langkah-langkah metode pembelajaran *jigsaw* menurut Aqib:[22]

1. Siswa dikelompokkan kedalam 4 anggota tim
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/ subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi evaluasi.
8. Penutup.

Dalam metode pembelajaran *jigsaw* terdapat kelebihan dan kelemahannya. Adapun kelebihan dari metode pembelajaran *jigsaw* adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengembangkan hubungan antar pribadi positif, diantara siswa yang
  2. memiliki kemampuan belajar berbeda.
  3. Menerapkan bimbingan sesama teman.
  4. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi.
  5. Memperbaiki kehadiran dan keaktifan dalam keikutsertaan belajar.
  6. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar.
  7. Sikap apatis berkurang.
  8. Pemahaman materi lebih mendalam.
  9. Meningkatkan motivasi belajar. Kelemahan
1. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet.
  2. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam

diskusi.

3. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat juga menimbulkan gaduh.

### 3.1 Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I

Kelompok Eksperimen I merupakan kelompok penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk*. Kelompok eksperimen I adalah siswa kelas VIIIA SMP Negeri 5 Kuningan yang terdiri dari 31 siswa. Pada kelas ini siswa diberikan pretes yaitu dengan mengerjakan soal yang telah diuji validitasnya. Materi pada soal tersebut adalah tentang bangun ruang sisi datar (prisma dan limas).

Tabel 3 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I

STATISTIKA	
Mean	80,161
Maksimum	95
Minimum	50
Standar Deviasi	10,991
Varians	120,806

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,161 dengan nilai minimumnya yaitu 55 dan nilai maksimum yaitu 95. Standar deviasinya 10,991 dan variansnya 120,806. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 5 Kuningan adalah 75. Maka dari hasil posttes terdapat 27 siswa yang mencapai ketuntasan minimum dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan minimum (remedial).

Pada penelitian ini, data yang akan dianalisis adalah peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu data nilai *n-gain* nya perlu diolah untuk mengetahui peningkatan minimum, peningkatan maksimum, standar deviasi dan varians dari data yang diperoleh. Berikut deskripsi statistik peningkatan hasil belajar siswa:

Tabel 4 Deskripsi Statistik Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen I

STATISTIKA	
Mean	0,709
Maksimum	0,889
Minimum	0,333
Standar Deviasi	0,119
Varians	0,014

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I adalah sebesar 0,709 atau 71% dengan kriteria sedang. Sementara itu peningkatan minimum kelas eksperimen I sebesar 0,330 atau 33%, peningkatan maksimum sebesar 0,89 atau 89%. Varians sebesar 0,14 dan standar deviasi sebesar 0,119.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen I

Skala Peningkatan	Frekuensi	Presentase	Kriteria
0% - 29%	0	0	Rendah
30% - 69%	16	51,61 %	Sedang
69 % -100%	15	48,39 %	Tinggi

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa 16 orang siswa memperoleh kategori sedang dengan presentasi 51,61% dan 15 siswa memperoleh kategori tinggi dengan presentasi 48,39%.

#### Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen II

Pada penelitian ini kelas eksperimen II adalah kelas yang mendapat perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*. Kelas yang digunakan adalah kelas VIII B dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Pada kelas eksperimen II ini siswa diberikan soal sebagai pretes lalu mendapat perlakuan dengan menggunakan metode *jigsaw* selama 5 kali pertemuan kemudian diakhir diberikan soal sebagai bentuk posttes.

Tabel 6 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen II

STATISTIKA	
Mean	76,451
Maksimum	95
Minimum	30
Standar Deviasi	13,856
Varians	191,989

Berdasarkan tabel 4.7 terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen II yang mendapatkan perlakuan *Jigsaw* adalah 76,451 dengan nilai maksimum sebesar 95 dan nilai minimum 30. Standar deviasinya 13,856 dan variansinya 191,98. Dari hasil belajar siswa dengan kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 5 Kuningan yaitu sebesar 75 maka terdapat 21 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum dan 10 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (remedial).

Pada penelitian ini, data yang akan dianalisis adalah peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu data nilai *n-gain* nya perlu diolah untuk mengetahui peningkatan minimum, peningkatan maksimum, standar deviasi dan varians dari data yang diperoleh. Berikut deskripsi statistik peningkatan hasil belajar siswa:

Tabel 7 Deskripsi Statistik Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

STATISTIKA	
Mean	0,639
Maksimum	0,900
Minimum	0,222
Standar Deviasi	0,151
Varians	0,023

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen II adalah sebesar 0,639 atau 64% dengan kategori sedang. Peningkatan maksimum di kelas eksperimen II adalah sebesar 0,900 atau 90% dan peningkatan minimumnya adalah 0,222 atau 22%. Standar deviasinya sebesar 0,151 dan varians sebesar 0,023.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

Skala Peningkatan	Frekuensi	Presentase	Kriteria
0% - 29%	1	3,22%	Rendah
30% - 69%	19	61,29%	Sedang
69 % -100%	11	35,48%	Tinggi

Berdasarkan tabel Dari jumlah 31 siswa, 1 orang memperoleh kategori rendah dengan presentase 3,22%, 19 orang memperoleh kategori sedang dengan presentase 61,29% dan 11 orang memperoleh kategori tinggi dengan presentase sebesar 35,48%.

#### Analisis Data

Setelah didapatkan data hasil pretest dan posttes dari kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, kemudian dicari gain dari masing-masing kelas eksperimen. Data yang akan dianalisis adalah gain dari kelas eksperimen I dan eksperimen II. Selanjutnya akan dibandingkan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* (eksperimen I) dengan metode pembelajaran *Jigsaw* (eksperimen II). Data yang telah didapatkan akan dianalisis statistik, namun terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu langkah pertama uji normalitas, kemudian diuji homogenitas. Jika kedua data tersebut berdistribusi normal dan variansnya homogen, maka langkah selanjutnya yaitu menguji hipotesis dengan uji parametrik yaitu dengan menggunakan uji t independen.

Setelah data di uji prasyarat yaitu di uji normalitas dan homogenitas, karena data tersebut normal dan homogen, peneliti selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan data yang normal. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji parametrik dengan uji t dua kelompok independen. Berikut hasil perhitungan uji t dua kelompok independen :

Tabel 9Tabel Uji t independen

		GAIN	
		Equal variances assumed	Equal Variances not assumed
Levene' for Equality of Variances	F	1,185	
	Sig.	,281	
t-test for Equality of Means	T	2,019	2,019
	Df	60	56,872
	Sig. (2-tailed)	,048	,048
	Mean Difference	,06968	,06968
	Std. Error Difference	,03451	2,019
	95% Convidence Interval		
	Lower	,00065	,00057
	Upper		
	Of the Diference	,13870	,13878

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji t independen dengan menggunakan program SPSS pada taraf signifiansi didapat nilai  $t_{hitung} = 2,019$ . Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,019 < 1,684$  dengan signifikansi  $0,048 < 0,050$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *gallery walk* tinggi daripada peningkatan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *jigsaw*. Pada peningkatan rata-rata siswa yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* adalah sebesar 0,709 atau 71% dan rata-rata.

Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* adalah sebesar 0,639 atau 64%. Berdasarkan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*. Hal tersebut juga diperkuat dengan pembuktian hipotesis secara statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa yang

menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* dengan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan *jigsaw*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak ini berarti peningkatan hasil belajar siswa antara yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*.

#### Deskripsi dan Pengolahan Data Respon Pembelajaran Siswa Pengolahan Data Angket (Kuesioner)

Rata-rata dari hasil angket siswa pada kelas eksperimen I adalah sebesar 81,125% dengan kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa pada metode pembelajaran *gallery walk* sangat baik. Selain itu, metode pembelajaran *gallery walk* juga dapat membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mampu bekerjasama dengan temannya, mampu menciptakan ide-ide dalam pembelajaran serta membantu siswa untuk menciptakan produk dari hasil belajarnya. Respon siswa terhadap metode pembelajaran *jigsaw* baik. Hal ini berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 31 siswa di kelas eksperimen II. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa semua indikator dalam metode pembelajaran *jigsaw* rata-rata persentasenya adalah sebesar 76,56% dengan kategori kuat.

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Berdasarkan hasil uji t dua kelompok independen tes dengan menggunakan SPSS Versi 18 didapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  2,109 > 1,684 dengan signifikansi  $0,048 < 0,050$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini menunjukkan ada perbedaan antara peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* dengan yang menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*. Jadi berdasarkan hasil uji hipotesis didapat kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*. Respon pembelajaran siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *gallery walk* berdasarkan perhitungan hasil angket rata-rata indikatornya sangat kuat, hal ini berdasarkan presentase rata-rata pengisian angket untuk metode *gallery walk* yaitu sebesar 81,125%. Sementara itu respon untuk metode pembelajaran *jigsaw* yaitu kuat.

Hal ini berdasarkan presentase rata-rata pengisian angket untuk metode *jigsaw* yaitu sebesar 76,56%. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara repon siswa baik yang menggunakan *gallery walk* ataupun yang menggunakan metode *jigsaw* siswa menyukai metode pembelajaran tersebut.

### Daftar Pustaka

- Purwanto, Ngalm, "*Psikologi Pendidikan*". Banten :Remaja Rosdakarya, 2017, 168.
- Nurhayati, Eti, "*Bimbingan Keterampilan dan Kemandirian Belajar*". Bandung : Batic Press, 1,2010.
- Hardini, Israni & Dewi Puspitasari, "*Strategi Pembelajaran Terpadu*", Yogyakarta: 2011,4.
- Asmani, Jamal, "*Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran. Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*". Jogjakarta: Diva Press, 2011,19-20.
- Ismail, SM, "*Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*". Semarang: Media Grup, 2018, 168
- Ismail, SM, "*Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*". Semarang:Media Grup, 2018, 89
- Aswanir dan Basyiruddin, "*Media Pembelajaran*" Jakarta: Ciputat Press, 2002, 20
- Sanjaya, Wina, "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*", Jakarta: Kencana, Edisi 1 Cet.12, 2016, 126
- Bahri, Saiful dan Dzamarah Aswan Z, "*Strategi Belajar Mengajar*", Jakarta: Rineka Cipta, 2016, 217-220
- Syodikh, Nana, "*Metode Penelitian Pendidikan*", Jakarta : Remaja, 2011
- Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta. 48
- Asmani, Jamal, "*Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran. Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*". Jogjakarta: Diva Press, 2011,122.
- Ismail, SM, "*Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*". Semarang:Media Grup, 2018, 89
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rasyidi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press. 52
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*:

- Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara. 52
- Gufron, Moch. 2011. *“Implementasi Metode GalleryDiscussion Walk dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, hal 264*
- Asmani, Jamal, *“Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran. Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)”*. Jogjakarta: Diva Press, 2011,59.
- Aswanir dan Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press. 20
- Marini. 2012. *Efektifitas PenggunaanGalleryDalamWalk”MetodeMeningkatkan “Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Al-Fatah Tarakan*.Makasar: Jurnal Penelitian. 4
- Robert E Slavin. 2013. *Cooverative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusamedia. Jurnal Penelitian, 237
- Sengul, Sare and Yasemin Katarci. 2012. *Teaching the Subject, Sets with the Dissociation and Re-Association*’JurnalPenelitian(Jigsaw 3
- Aqib, Zainal. 2010. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. 21