

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GALLERY WALK*  
BERBANTUAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA**

Raudhah Awal<sup>1)</sup>Devita Sari<sup>2)</sup>

<sup>1),2)</sup>Pendidikan Biologi FKIP Universitas Lancang Kuning

Email<sup>1)</sup>: raudhahawal.unilak.ac.id

Email<sup>2)</sup>: saridevita620@gmail.com

**ABSTRAK:** Konsep sistem pernapasan manusia merupakan salah satu konsep yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi karena memiliki banyak penjelasan yang bersifat abstrak, sehingga dapat memicu terjadinya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajar *gallery walk* berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru T.P 2018/1019. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap bulan Januari. Desain penelitian ini yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan *The Matching Only Pretest-Posttest kontrol Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel. Sampel yang pertama adalah kelas eksperimen VIII 3 dengan jumlah 27 siswa dan sampel yang kedua menggunakan kelas kontrol VIII 2 dengan jumlah 27 siswa. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui *Pretest*, *Posttest* dan lembar observasi merupakan aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis data menggunakan uji-t *Indendent Samples Test*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui Rerata N-Gain pada kelas eksperimen adalah 0,71 kategori tinggi dan pada kelas kontrol adalah 0.37 kategori sedang. Berdasarkan analisis uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan anatar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *gallery walk* berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru T.P 2018/2019

**Kata Kunci :** *Gallery walk, teka-teki silang, hasil belajar, sistem pernapasan*

**ABSTRACT:** *The concept of the human respiratory system is on of the concepts that has a fairly high level of difficulty because many explanations are abstract in nature, so that they can trigger learning outcomes. The aim of this study is to determine the effect of gallery walk assisted by crossword puzzles towards students learning achievement in human respiratory system material at class VIII Mts Negeri 2 Pekanbaru academic year 2018/2019. The design of thi study is quasi exsperiment with the matching only pretst-posttest control group design . This study used two*

*class as the samples. The first sampel was class VIII 3 as an exsperiment, class with the number of 27 students. The second samples was class VIII 2 as a control class with the number of 27 student. The sample was determined by using simple random sampling. Data collection was done by pretest, posttest andobsevation sheet of teacher and students activities. The teachingue used to analyse the data was t-test Indentpendent Samples Test. Based on this study known that the average N-Gain of the exsperiment clas was 0,71 and categorized as high level while the control class was 0,37 and categorized as middle level. Based on the result of analyse using t-test show significant difference between exsperimentand control class. It can be concluded that gallery walk assisted by crossword puzzeles give towards students effect learning achievement in human respiratory system subjet at class VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru academic year 2018/2019.*

***Keywords :walk gallery, crossword puzzles, learning achievement. respiratory system***

## **1.PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses usaha dalam mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikain akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat (Hamalik, 2010). Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kualitas manusia, sehingga dilaksanakan dalam suatu proses yang berkesinambungan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan dalam suatu sistem secara integral. Ketercapaian tujuan

pembelajaran membutuhkan suatu proses pembelajaran (Slameto, 2010).

Salah satu penentuan kesuksesan proses pembelajaran adalah guru. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan ke dalam pemikiran siswa, namun juga harus merencanakan pengajaran dengan kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan. Peningkatan mutu pendidikan itu tidak dapat dilaksanakan dengan baik oleh satu pihak saja. Keaktifan siswa salah satu prinsip utama dalam proses pembelajaran. Belajar dapat terjadi apabila ada aktivitas dari siswa, karena belajar lebih bersifat individu yang

banyak dipengaruhi oleh potensi dan kemampuan individu. Inisiatif yang datang dari siswa dapat membantu efektivitas dan efisiensi pembelajaran, karena belajar sangat berhubungan dengan apa yang harus dikerjakan (diperbuat) siswa untuk dirinya sendiri maupun kelompoknya (Zain, 2002).

Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan karena gurulah yang berada dibarisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Gurulah yang berhadapan langsung dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu-ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan (Kunandar, 2008).

Berdasarkan hasil observasi di MTs Negeri 2 Pekanbaru melalui wawancara diperoleh informasi langsung dari guru IPA bahwa hasil belajar siswa kelas VIII T.P 2017/2018 pada materi sistem pernapasan manusia adalah rendah, dari total 140 orang siswa, hanya 45 siswa yang

tuntas (57,7%) mencapai KKM. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ditetapkan sekolah untuk pembelajaran biologi di MTs Negeri 2 Pekanbaru yaitu 75 dari skor 100. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA diketahui bahwa tidak semua siswa yang memiliki buku IPA, serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu kurangnya diterapkan model pembelajaran sehingga membuat siswa tidak fokus belajar IPA, siswa sering merasa bosan sehingga nilai pelajaran biologi rendah.

Siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru pada umumnya menganggap bahwa pelajaran biologi itu membosankan karena materinya penuh hapalan. Pada umumnya siswa menganggap pelajaran biologi adalah banyak istilah biologi yang membingungkan walaupun memiliki arti yang sederhana. Sehingga menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran dan hasil pembelajarannya kurang baik. Kepasifan itu salah satunya

dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru monoton, guru sering menggunakan model ceramah tanpa melibatkan keaktifan siswa.

Untuk mencapai tujuan belajar tersebut diperlukan adanya ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model belajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi cara belajar siswa, siswa cenderung kurang bersemangat dan cepat bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut timbul akibat kurangnya kemampuan guru dalam menguasai pelajaran yang diberikan kepada siswa, akibatnya siswa malas untuk belajar (Slameto, 2010). Salah satunya model pembelajaran *Gallery Walk* yang merupakan suatu metode yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

*Gallery Walk* adalah model pembelajaran yang dapat memaksa siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan

atau diperoleh pada saat diskusi di setiap kelompok untuk dipajang di depan kelas. Setiap kelompok menilai hasil karya kelompok lain yang digalerikan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi. Penggalan hasil kerja dilakukan pada saat siswa telah mengerjakan tugasnya. Setelah semua kelompok melaksanakan tugasnya, guru memberi kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa. Dengan demikian mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai (Ismail, 2008).

Kelebihan dari model pembelajaran *gallery walk* ini adalah dapat memberi semangat belajar serta pengalaman yang sangat berharga bagi siswa; Siswa terbiasa membangun budaya kerja sama memecahkan masalah dalam belajar; Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran;

Membiasakan siswa bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya; Mengaktifkan fisik dan mental siswa selama proses belajar; Membiasakan siswa bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya; Membiasakan siswa memberi dan menerima kritik; Siswa tidak perlu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain (Ismail, 2008).

Model pembelajaran *gallery walk* dapat dipadukan dengan media ajar teka-teki silang. Teka Teki Silang (TTS) yang merupakan media ajar pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian yang dimaksud dengan media teka-teki silang adalah media yang dirancangan sedemikian rupa dengan pertanyaan menurun atau mendatar, sehingga diperoleh jawaban

yang sesuai atau cocok dengan pertanyaan yang nantinya akan membentuk kata yang saling berhubungan secara vertikal dan horizontal (Hendra, 2008). Teka-teki silang merupakan permainan klasik selain menghilangkan rasa jenuh teka-teki silang juga bermanfaat untuk mengasah kemampuan otak dan menambah pengetahuan (Hafni, 2010).

Teka-teki silang adalah sebuah permainan untuk mengasah otak. Teka-teki silang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk menguji kemampuan anak didik, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan saja. Tapi akan sulit apabila jumlah pertanyaan yang digunakan terlalu banyak, karena untuk membuat sebuah teka-teki silang dari kumpulan pertanyaan kita harus mencoba kombinasi yang mungkin dari kata yang ada sampai berbentuk sebuah teka-teki silang. Semakin banyak jumlah pertanyaan, maka semakin

banyak kombinasi yang akan dicoba (Hendra, 2008).

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *galleri walk* berbantuan teka teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru T.P 2018/2019.

## **2.METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu treatment atau perlakuan terhadap subjek penelitian

Populasi Penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Pekanbaru yang terdiri dari 5 kelas,

yang berjumlah 137 orang siswa. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling*, sehingga didapat satu kelas eksperimen yaitu kelas VIII<sub>3</sub> dengan jumlah siswa 27 orang dan satu kelas kelas kontrol yaitu kelas VIII<sub>2</sub> yang berjumlah 27 orang siswa.

Parameter yang akan diamati dalam penelitian ini adalah . Hasil belajar siswa aktivitas Siswa, aktivitas Guru

Parameter yang diamati dalam penelitian adalah hasil siswa dalam hasil belajaran dalam pembelajaran sistem pernapasan manusia aktivitas guru dalam proses belajar mengajar dapat dievaluasi melalui lembar observasi ,dan aktivitas siswa yang dapat diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa

## **3.HASIL DAN PEBAHASAN**

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan pada bulan Januari 2019 di kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru pada kelas VIII 3 sebagai kelas eksperimen dan VIII 2 sebagai

kelas kontrol maka diperoleh data rekapitulasi *pretest* sebagai berikut:

a. Analisis Data *N-Gain*

Hasil *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 21 : Statistik Deskriptif Nilai *N-Gain*

No	Kelas	n	Nilai- <i>N-Gain</i>			Rerata	Kategori
			Ideal	Minimum	Maksimum		
1	Eksperimen	27	1,00	0,48	0,90	0,71	Tinggi
2	Kontrol	27	1,00	0,06	0,65	0,37	Sedang

Berdasarkan Tabel 21 nilai *N-Gain* minimum kelas eksperimen adalah 0,48 sedangkan kelas kontrol nilai minimum 0,06. Hasil nilai maksimum *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,90 sedangkan kelas kontrol nilai maksimum adalah 0,65. Rerata nilai *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,71 (kategori tinggi) sedangkan rerata

nilai *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,37 (kategori sedang)

b. Aktivitas Guru dan siswa berikut ini merupakan hasil observasi aktivitas guru kelas kontrol dan eksperimen pertemuan 1 sampai Pertemuan II yang terdapat pada tabel berikut

Tabel 25 : Rekapitulasi Aktivitas Guru

Kelas	Pertemuan I (%)	Pertemuan II (%)	Rerata (%)
Eksperimen	87,50	100	93,75
Kontrol	55,5	77,7	83,3

Berdasarkan Tabel 25 diketahui aktivitas guru kelas eksperimen pada pertemuan I dan II persentasenya adalah 87,50% dan 100%. dengan rerata presentasi 93,75%. Sedangkan pada aktivitas guru

kelas kontrol pertemuan I dan II persentasenya mencapai 55,55% dan 77,77%, dengan rerata presentase 83,3%. Peningkatan aktivitas kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 26 : Rekapitulasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Pertemuan	Aktivitas (%)						Rerata Presentasi (%)
	1	2	3	4	5	6	
I	100	81,48	88,88	100	100	100	95,05
II	100	92,59	96,29	100	100	100	98,14

Berdasarkan Tabel 26 terlihat bahwa terdapat kenaikan rerata persentase aktivitas siswa kelas eksperimen dari pertemuan I hingga pertemuan II dimana menemoati diri dalam kelompok dengan cepat, persentase pertemuan I dan II adalah 100% dan 100%. Lalu aktivitas ke-2 mencari jawaban sesuai tugas yang diberikan, persentase pertemuan I dan II adalah 81,48% dan 92,59% . Kemudian pada aktivitas ke-3 siswa menempel hasil belajar di dinding, persentase pertemuan I dan II yaitu 88,88% dan 96,29%. Lalu aktivitas ke-4 siswa mempresentasikan hasil

pertemuan I dan II adalah 100%. Lalu aktivitas ke-5 siswa berkeliling melihat hasil kelompok lain, persentase pertemuan I dan II adalah 100%. Lalu aktivitas ke-6 siswa mengoreksi hasil belajar, persentase pertemuan I dan II adalah 100%. Rerata persentase keseluruhan aktivitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan I dan II adalah 95,05% dan 98,14%. Rerata persentase pertemuan II memiliki kenaikan artinya aktivitas siswa pada pertemuan ke II kelas eksperimen mengalami perbedaan Hal ini berbeda dengan aktivitas siswa kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 27 : Rekapitulasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Pertemuan	Aktivitas (%)				Rerata Presentasi (%)
	1	2	3	4	
I	44,44	48,14	33,33	100	53,70
II	48,14	44,44	51,85	100	61,11

Berdasarkan Tabel 27 terlihat bahwa rerata presentase aktivitas siswa kelas kontrol dari pertemuan I hingga pertemuan II terdapat kenaikan persentase yang signifikan. Dimana aktivitas siswa pada pertemuan I dan II pada bagian siswa mencatat materi sistem pernapasan sistem pernapasan yang dijelaskan oleh guru pertemuan I dan II adalah 44,44% dan 48,14%. Lalu aktivitas ke-2 siswa mengajukan pertanyaan kepada guru, persentase pertemuan I dan II adalah 48,14% dan 44,44%. Kemudian pada aktivitas ke-3 siswa menjawab/merespon pertanyaan dari guru, persentase pertemuan I dan II yaitu 33,33% dan 51,85%. Lalu aktivitas ke-4 siswa mengerjakan evaluasi, persentase pertemuan I dan II adalah 100%. Rerata persentase pertemuan I dan II adalah 53,70% dan 61,11 % mengalami peningkatan.

#### **4.KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh model pembelajaran *gallery walk* berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru T.P 2018/2019. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil *N-gain* Pada kelas eksperimen sebesar 0,71 (kategori tinggi) dan *N-Gain* pada kelas kontrol sebesar 0,37 (kategori sedang). Berdasarkan hasil *uji-t N-Gain* diketahui terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

#### **5.SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar peneliti berikutnya lebih cermat memantau dan menilai keaktifan individu siswa. Hal ini dikarenakan banyak terjadi siswa menggantungkan kerja kepada kawannya, serta pengaturan *setting* kelas yang lebih rumit.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anni, C, T, (2007). *Psikologi Belajar*. UPT Unnes Press: Semarang
- Arikunto, (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Gufron, M. (2011). Implementasi Metode *Gallery Walk* dan Small Group Discussion Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Agama Islam Kelas VIII E Di SMP Negeri 1 Banyuwangi Probolinggo. *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam* Universitas Negeri Islam Maulana Malik.
- Hafni. (2010). *Media Teka-Teki Silang*. Kencana: Jakarta
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta
- Hendra. (2008). *Teka-teki Silang*. Kencana: Jakarta.
- Hidayat. (2009). *Teka-teki Silang*. Kencana: Jakarta.
- Ismail. (2011). *Gallery Walk Teori dan Aplikasi Belajar*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Kunandar. (2008). *Guru Profesionlan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Raja Grafinda Peersada: Jakarta.
- Mariam, F.S. (2010). Pembelajaran Berbasis Proyek Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekresi Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume. II. November 3 Hal.17-21
- Mc Millan, J.H & Schumacher, S. (2001). *Research In Education*. Logman: New York
- Nuh, M. (2014). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Kemdikbud: Jakarta
- Rakhmayanti, R, Fitri, A. H. dan Handayani (2018). Penerapan Metode *Gallery Walk* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMA Negeri 1 Gersik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Volum 10 Nomor. 2 Hal 20-23
- Silberman. (2013) *Pembelajaran Gallery Walk*. Yopodis: Yogyakarta
- Sardirdiman, S. (2014). *Intraksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta Karya : Jakarta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian*. Tristo: Bandung

- Suprijono, A. (2009). *Multimedia Interaktif*. Graha Ilmu : Yogyakarta
- Widarti, S., Peniati, W. dan Widyaningrum, P. (2013). Pembelajaran *Gallery Walk* Berpendekatan *Contextual Teaching Learning* Materi Sistem Pencernaan Di SMA. Negeri 1 Gringsing. *Journal Unnes*. Volume. 2. Nomor. 1. Hals 11-17 FMIPA Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta
- Zulfan. (2009). *Teka-teki Silang*, Kencana: Jakarta.