

PENERAPAN METODE *GALLERY WALK* TERINTEGRASI MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI

Eka Nurafina^{1,*}, Maria Ulfah², Ely Murniati³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50232

³SMA Negeri Semarang, Semarang, 50185

*ekanurafina69@gmail.com

ABSTRAK

Guru seringkali menerapkan metode diskusi dan presentasi satu arah pada proses pembelajaran. Di sisi lain kedua metode tersebut memiliki beberapa dampak jika bahan presentasi atau cara presentasi suatu kelompok kurang menarik seperti banyak dari siswa yang berbicara sendiri ketika teman yang lain sedang melakukan kegiatan presentasi dan asyik bermain gadget, sehingga informasi yang dipaparkan presenter tidak dapat tersampaikan dengan baik. Akibatnya hasil penilaian kinerja siswa dan hasil belajar kognitif siswa yang didapatkan menjadi kurang maksimal. Metode *Gallery walk* yang terintegrasi dengan kahoot dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa dapat memperhatikan temannya ketika presentasi karena metode tersebut siswa mengelilingi hasil pameran setiap kelompok sehingga akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Gallery walk* terintegrasi media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada bulan Agustus – desember di kelas XI 2 SMAN 8 Semarang. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahapan (perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi penilaian kinerja dan kuis hasil belajar kognitif. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan peningkatan dari kedua siklus yang sudah dilakukan. Rerata peningkatan pada hasil belajar siswa parameter penilaian kinerja dari siklus 1 69% dengan kategori cukup menjadi 92% dengan kategori sangat baik pada siklus kedua sehingga rerata peningkatan siklus 1 dan 2 sebanyak 23%. Sedangkan hasil belajar kognitif dengan metode *Gallery walk* yang terintegrasi dengan kahoot pun mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif dari 50% pada siklus 1 dan menjadi 80% ketuntasan siswa pada siklus 2.

Kata kunci: *gallery walk*, hasil belajar, kahoot

ABSTRACT

Teachers often apply one-way discussion and presentation methods in the learning process. On the other hand, these two methods have several impacts if the presentation material or presentation method of a group is less interesting, such as many students talking to themselves when other friends are doing presentation activities and are busy playing with gadgets, so that the information presented by the presenter cannot be conveyed well. As a result, the results of student performance assessments and student cognitive learning outcomes obtained are less than optimal. The *Gallery walk* method integrated with Kahoot can increase student activity. Students can pay attention to their friends when presenting because in this method students surround each group's exhibition results so that it will also have an impact on improving learning outcomes. This research aims to determine whether the application of an integrated *Gallery walk* with Kahoot media can improve learning outcomes. This research is classroom action research conducted in August – December in class XI 2 at SMAN 8 Semarang. This research consists of 2 cycles with 4 stages (planning, implementation, observation and reflection). The instruments used were performance assessment observation sheets and cognitive learning outcomes quizzes. Based on these results, improvements were obtained from the two cycles that had been carried out. The average increase in student learning outcomes in performance assessment parameters from cycle 1 was 69% in the fair category to 92% in the very good category in the second cycle so that the average increase in cycles 1 and 2 was 23%. Meanwhile, cognitive learning outcomes using the *Gallery walk* method integrated with Kahoot have also increased. Cognitive learning outcomes went from 50% in cycle 1 to 80% student completion in cycle 2.

Keywords: *gallery walk*, learning outcomes, kahoot

1. PENDAHULUAN

Sektor pendidikan sebagai bagian penyelenggara pendidikan terus melakukan upaya perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perbaikan tersebut dilakukan baik dari segi kualitas guru sebagai pengajar serta perbaikan kualitas kurikulum. Kurikulum yang diterapkan saat ini berupa kurikulum Merdeka. Struktur dan muatan Kurikulum Merdeka lebih sederhana, lebih mendalam, dan lebih interaktif. Selain itu pemilihan materi lebih menitikberatkan pada materi yang relevan dan esensial sesuai dengan perkembangan peserta didik sehingga materi tidak lagi menjadi beban dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan antara siswa dan guru. Menurut Setiawan (2017) pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran guru dan siswa yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam kurikulum Merdeka Guru sebagai perancang pembelajaran tidak hanya memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran namun model, media, metode, evaluasi berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa. Guru dapat memodifikasi dan mengeksplor bahan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Menurut (Larlen, 2013) guru dapat memodifikasi pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan tiga (3) langkah, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Metode pembelajaran menjadi salah satu penentu keberhasilan kegiatan mengajar dan meningkatkan mutu siswa. Guru seringkali menerapkan metode diskusi dan presentasi dalam pembelajaran. Metode diskusi dan presentasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa berdiskusi untuk memecahkan permasalahan secara berkelompok dan menyampaikan informasi tersebut melalui kegiatan presentasi. Menurut (Yuniastuti, 2021) metode diskusi dan presentasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Di sisi lain penerapan metode presentasi yang diterapkan di kelas kurang memperhatikan beberapa hal yang berkaitan dengan kegiatan presentasi

contohnya seperti bahan presentasi yang kurang menarik perhatian audiensi. Hal tersebut membuat banyak dari siswa yang berbicara sendiri ketika teman yang lain sedang melakukan kegiatan presentasi dan asyik bermain gadget, sehingga informasi yang dipaparkan presenter tidak dapat tersampaikan dengan baik. Akibatnya hasil penilaian kinerja siswa dan hasil belajar kognitif siswa yang didapatkan menjadi kurang maksimal. Hal tersebut terlihat dari data observasi pra siklus bahwa 70 % siswa sudah melakukan presentasi dengan baik namun siswa lain tidak mendengarkan presentasi dengan baik serta hanya 16,6% siswa yang tuntas pada materi sel. Guru perlu melakukan upaya perbaikan untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya dengan menerapkan metode *Gallery walk* dalam kegiatan presentasi.

Metode *Gallery walk* dapat diterapkan untuk membantu meningkatkan penilaian kinerja siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Luzyawati et al (2020) bahwa kelas yang menggunakan metode *Gallery walk* lebih baik dari kelas yang menggunakan metode diskusi. Metode *Gallery walk* sebagai salah satu *active learning* menekankan siswa untuk bergerak aktif sebagai subyek belajar. *Gallery walk* (pameran belajar) merupakan kegiatan untuk memamerkan hasil karya atau produk kepada kelompok lain untuk saling bertukar informasi serta melakukan refleksi melalui umpan balik dari hasil karya atau produk yang dipamerkan. Metode *Gallery walk* mendorong peserta didik untuk mengetahui produk atau proyek yang dikerjakan oleh kelompok lain. Kegiatan *Gallery walk* dilakukan dengan saling melihat hasil karya kelompok lain untuk belajar bertanya, memberikan komentar dan saran. Sementara pihak yang dikunjungi menjelaskan apa yang dipamerkan, menjawab, menanggapi komentar dan saran secara produktif. Menurut Asmani (2011) dengan menggunakan metode *Gallery walk* masing – masing kelompok memiliki kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran kelompok lain. Metode *Gallery walk* dapat membiasakan siswa untuk mengapresiasi dan

menghargai siswa lain ketika presentasi sehingga mengurangi kemungkinan siswa untuk berbicara sendiri ketika presentasi sedang berlangsung. Metode ini mempunyai tujuan agar masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lainnya (Setiawan, W & Nurasiah 2018). Tindakan *Gallery walk* yang dilakukan dapat diukur melalui hasil belajar berupa penilaian kinerja siswa dan hasil belajar kognitif. Selain itu metode *Gallery walk* terintegrasi dengan media kahoot

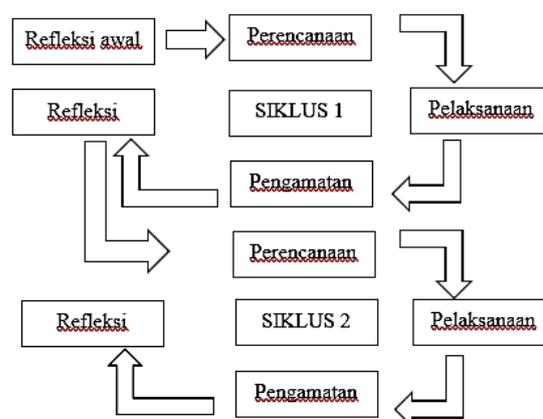
Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran serta mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Dharmawati, 2017; Hikmawan & Sarino, 2018). Media yang baik akan berpengaruh terhadap variasi mengajar di dalam kelas dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu media pembelajaran game edukasi Kahoot. Berdasarkan permasalahan dan data observasi tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *Gallery walk* terintegrasi media Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas dengan dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Semarang pada bulan Agustus – September 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI 2 yang terdiri dari 36 siswa dengan komposisi 19 siswa laki – laki dan 17 siswa Perempuan. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Biologi materi transport pada membrane sel. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi untuk mengukur penilaian kinerja siswa dan teknik tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi penilaian kinerja dan soal tes kognitif melalui kahoot.

Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di sekolah tempat mengajar dengan penekanan pada

peningkatan kualitas pembelajaran maupun kegiatan mengajar berdasarkan asumsi dan teori pendidikan dalam proses pembelajaran Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan Tindakan, tahap pengamatan dan pengumpulan data dan tahap refleksi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (2010) bahwa terdapat empat tahap PTK yang dilakukan secara berulang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Adapun gambaran siklus PTK ini ditunjukkan pada gambar 1 berikut



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010)

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang dimulai dari penentuan fase, Tujuan Pembelajaran dan ATP. Fase yang digunakan yaitu Fase F dengan materi transport pada membrane sel. Dilanjutkan dengan penyusunan modul ajar, LKPD, Soal Kuis, Instrumen penilaian Sikap, penilaian Keterampilan berupa produk dan kinerja dan Penilaian Pengetahuan, Kemudian menyiapkan media presentasi interaktif dan peralatan pendukung kegiatan

2) Tahap Pelaksanaan

Setelah merancang serta menyiapkan perangkat pembelajaran dan media pendukung selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana

pembelajaran sintaks PjBL (Project Based Learning) dengan metode *Gallery walk* dan kuis melalui Kahoot. Sintaks PjBL dimulai dari pertanyaan mendasar, Mendesain perencanaan produk, Menyusun jadwal pembuatan, Memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, Menguji hasil dan Evaluasi pengalaman belajar. Kemudian hasil produk atau proyek dengan model pembelajaran PjBl di pamerkan dalam bentuk *Gallery walk*. 1 Orang pada kelompok ditunjuk sebagai presenter sedangkan anggota kelompok lainnya berkunjung pada gallery kelompok lain.

3) Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran mulai dari perencanaan pembuatan proyek/ produk hingga kegiatan *Gallery walk*. Pengamatan dilaksanakan menggunakan lembar observasi penilaian kinerja siswa serta melakukan kuis melalui kahoot. Parameter hasil belajar diambil dari tes kognitif dan penilaian kinerja siswa.

4) Tahap Refleksi

Tahap refleksi bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh Tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Kemudian dilakukan evaluasi dengan cara menganalisis proses pembelajaran. Jika Tindakan yang dilakukan sudah meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan indicator penelitian maka siklus dapat dihentikan, namun apabila tindakan tersebut belum memenuhi ketercapaian indicator keberhasilan maka penelitian dapat dilanjutkna pada siklus selanjutnya.

Teknik Analisis Data Penilaian Kinerja

Data penilaian kinerja siswa diperoleh menggunakan lembar observasi dengan

memberikan skor pada setiap aspek (persiapan, produk dan presentasi) kemudian dianalisis dengan rumus statistic deskriptif presentase sebagai berikut

$$\text{Penilaian kinerja (\%)} = \frac{\Sigma T}{n_x} \times 100\%$$

Keterangan

$$\begin{aligned} \Sigma SP &= \text{Skor perolehan} \\ n_x &= \text{Skor maksimal} \end{aligned}$$

Kategori :

Sangat baik	: 85% - 100%
Baik	: 70% - 84 %
Cukup	: 55% - 69%
Kurang	: 0 % - 54%

Teknik Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh menggunakan tes, kemudian dianalisis ketuntasan belajar klasikal dengan rumus presentase sebagai berikut

$$\text{Hasil Belajar (\%)} = \frac{\Sigma T}{n} \times 100\%$$

Keterangan

$$\begin{aligned} \Sigma T &= \text{Jumlah tuntas} \\ n_x &= \text{Jumlah Peserta didik} \end{aligned}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Tindakan kelas terhadap peningkatan hasil belajar siswa berupa penilaian kinerja dan hasil belajar siswa dengan metode *Gallery walk* diperoleh hasil sebagai berikut:

Pra siklus

Pada awal pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dengan metode diskusi presentasi. Siswa antusias mengikuti pembelajaran namun ketika presentasi berlangsung sebagian besar siswa tidak memperhatikan kelompok yang sedang mempresentasikan di depan. Siswa asyik sendiri memainkan gadget dan berbicara dengan teman sebangku. Berdasarkan data observasi 70% siswa melakukan kegiatan presentasi dengan baik. Faktor yang membuat siswa tidak memperhatikan ketika kelompok lain sedang mempresentasikan hasil diskusinya yaitu presentasi yang kurang menarik. Menurut

(Mailoa, 2008) Suatu presentasi yang baik merupakan perpaduan antara isi, desain dan cara menyampaikan materi. Hal tersebut pun mempengaruhi hasil belajar siswa dalam memahami materi. Data hasil belajar dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik pra siklus

Kategori	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	6	16,6 %
Tidak Tuntas	30	83,4 %

Data hasil siklus 1 penilaian kinerja dan hasil belajar siswa menggunakan metode *Gallery walk* dan kuis kahoot didapatkan hasil sebagai berikut

a) Penilaian Kinerja

Hasil observasi penilaian kinerja yang dilakukan pada penelitian ini ditampilkan dalam bentuk tabel pada setiap siklusnya. data hasil observasi penilaian kinerja siklus 1 disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil penilaian kinerja siswa siklus 1

No	Indikator	Persentase Kelas	Kategori
1.	Persiapan (membuat perencanaan serta persiapan alat dan bahan)	80 %	Baik
2.	Produk (metode pembuatan, kualitas produk, kombinasi warna)	68 %	Cukup

3. Presentasi (peforma presentasi, tanya jawab dan mimik wajah) 60% Cukup

Rerata 69 % Cukup

Siklus 1 yang dilakukan yaitu pembuatan produk berupa model 3 dimensi mekanisme transport pada membrane sel dengan media pendukung berupa video mekanisme transport pada membrane sel yang didapat. Model dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan sains siswa salah satunya berupa model visual berupa model 3 dimensi (Nurafina et al., 2022). Berdasarkan tabel 2 diperoleh persentase hasil observasi penilaian kinerja siswa di kelas XI 2 pada siklus 1 dengan indikator persiapan, sebanyak 80% beberapa siswa belum merencanakan pembagian tugas antar anggota kelompok dengan baik serta beberapa alat dan bahan yang tidak dibawa ketika pembuatan produk. Indikator produk sebanyak 68%, hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa produk model 3 dimensi yang belum sesuai dengan konsep materi sedangkan presentasi sebanyak 60% hal tersebut dikarenakan masih terdapat peserta didik yang mempresentasikan produk yang belum sesuai dengan konsep materi serta belum banyak peserta didik yang bertanya kepada presenter.

Refleksi pada siklus ini yaitu memaksimalkan bimbingan dalam pembuatan model 3 dimensi agar tidak menimbulkan miskonsepsi terhadap materi selain itu manajemen waktu ketika presentasi *Gallery walk* yang

masih belum sesuai serta kelas yang masih belum kondusif sehingga refleksi tersebut dapat diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Rerata persentase didapatkan hasil 69% dengan kriteria cukup. Beberapa indikator masih belum mencapai kategori baik pada siklus 1 sehingga diperlukan penelitian berlanjut pada siklus berikutnya.

Data hasil observasi penilaian kinerja siklus 2 disajikan pada tabel 3 sebagai berikut

Tabel 3. Hasil penilaian kinerja siswa siklus 2

No	Indikator	Persentase Kelas	Kategori
1.	Persiapan (membuat perencanaan alat dan bahan, prosedur pembuatan dan prediksi bioproses difusi)	85 %	Sangat Baik
2.	Produk (metode pembuatan dan kualitas produk)	99%	Sangat baik
3.	Presentasi (peforma presentasi, tanya jawab dan mimik wajah)	92 %	Sangat baik
Rerata		92 %	Sangat baik

Siklus 2 yang dilakukan yaitu pembuatan produk makanan yang menerapkan proses difusi. Berdasarkan tabel 2 diperoleh persentase hasil observasi penilaian kinerja siswa di kelas XI 2 pada siklus

1 dengan indikator persiapan, sebanyak 85% beberapa siswa belum bisa memprediksi hasil produk makanan yang menerapkan prinsip difusi sebelum dilakukannya pembuatan produk. Indikator produk sebanyak 99%, hal tersebut dikarenakan seluruh produk sudah dibuat sesuai dengan prosedur dan hasil produk sudah sesuai dengan prediksi berupa makanan yang menerapkan prinsip difusi. Selain itu, pada indikator presentasi sebanyak 92% hal tersebut dikarenakan masih terdapat peserta didik yang mempresentasikan produk yang belum sesuai dengan konsep materi serta belum banyak peserta didik yang bertanya kepada presenter. Pada siklus ini refleksi untuk manajemen waktu sudah teratasi serta kelas sudah sangat kondusif. Selain itu, semua indikator sudah memenuhi kriteria baik sehingga siklus dapat dihentikan. Peningkatan persentase siklus dapat terlihat pada tabel 4 sebagai berikut

Tabel 4. Peningkatan persentase penilaian kinerja

Siklus	Rerata persentase	Kategori	Peningkatan
Siklus 1	69 %	Cukup	23%
Siklus 2	92%	Sangat tinggi	

Rerata penilaian kinerja meningkat sebesar 23% dari siklus 1 sebanyak 69% dengan kategori cukup dengan siklus 2 sebanyak 92% dengan kategori sangat baik.

Dari data siklus 1 dan siklus 2 didapatkan hasil bahwa metode *Gallery walk* dapat meningkatkan penilaian kinerja siswa. Siswa yang semula menggunakan metode diskusi dan presentasi satu arah berdampak pada siswa lain yang mengobrol dan asyik memainkan gadgetnya sendiri. Metode *Gallery walk* dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Siswa berkeliling melihat hasil produk kelompok lain serta melakukan tanya jawab terkait produk yang telah dibuat. Metode *Gallery walk* yang dilakukan Siswa saling bertukar informasi dalam memahami materi, siswa secara kolaboratif mengoreksi hasil diskusi kelompok lain. Hal tersebut sejalan dengan pendapat(Kahayun et al., 2015) bahwa metode pembelajaran *Gallery walk* dapat memaksimalkan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok di kelas. Seringkali produk atau proyek dipamerkan pada *Gallery walk*, hal tersebut dikarenakan metode ini diterapkan dengan model pembelajaran Project based Learning (PjBL). Dalam pembelajaran IPA, pameran dapat menampilkan grafik, model, alat peraga, gambar, tanaman dan hasil karya lainnya yang dibuat oleh siswa (Haryono, 2013).

Pada siklus 1 produk yang di pameran berupa model tiga dimensi mekanisme transport pada membrane sel dan video pendukung sedangkan pada siklus 2 produk yang dipamerkan berupa makanan yang menerapkan prinsip difusi. Terdapat 3 bagian dalam penilaian kinerja melalui *Gallery walk* berupa persiapan/ perencanaan, pembuatan produk dan presentasi *Gallery walk*. Ketiga indikator penilaian kinerja tersebut mengalami peningkatan pada siklus kedua. Hal tersebut dikarenakan metode *Gallery walk* tidak hanya membuat siswa lebih aktif ketika melakukan kegiatan presentasi akan tetapi dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat produk.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat(Pancawati, 2022) bahwa metode *Gallery walk* merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang ada pada model pembelajaran berbasis PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Selain itu(Rakhmayanti et al, 2018)berpendapat bahwa Metode

Gallery walk menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, kreatif dalam membuat suatu produk, karya, gagasan, gambar maupun skema sesuai yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi kelompok untuk dipamerkan sehingga metode *Gallery walk* tepat diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang sibuk berbicara atau bermain gadget sendiri.

b) Hasil belajar

Hasil belajar kognitif yang dilakukan pada penelitian ini ditampilkan dalam bentuk tabel pada setiap siklusnya. data hasil belajar kognitif melalui kahoot siklus 1 disajikan pada tabel 5

Tabel 5. Hasil belajar siswa siklus 1

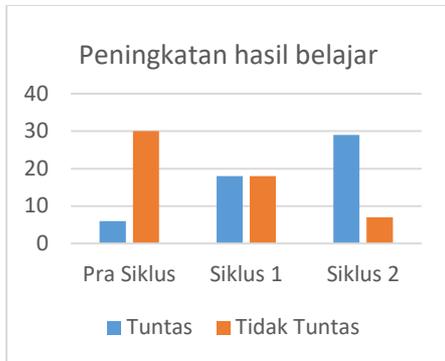
Kategori	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	18	50 %
Tidak Tuntas	18	50 %

Berdasarkan data terlihat hasil belajar siswa kelas XI 2 mengalami peningkatan namun belum mencapai target rata - rata. Hasil belajar dilakukan melalui kahoot mengenai mekanisme transport pada membrane sel. Refleksi pada siklus 1 penggunaan kahoot ini masih terdapat 50% siswa yang belum tuntas. Hal tersebut dikarenakan siswa yang belum terbiasa menggunakan media kahoot. Waktu pengerjaan pada setiap soal terlalu cepat sehingga ketika sinyal kurang baik soal tersebut tidak dapat terjawab dengan baik oleh siswa. Data hasil belajar siswa ini belum mencapai 80% sehingga masih berlanjut pada siklus selanjutnya. Data hasil belajar siklus 2 terlihat pada tabel 6 sebagai berikut

Tabel 6. Hasil belajar siswa siklus 2

Kategori	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	29	80 %

Tidak Tuntas 7 20%



Gambar 1. Peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan data terlihat hasil belajar siswa kelas XI 2 mengalami peningkatan. Hasil belajar dilakukan melalui kahoot mengenai proses difusi pada kehidupan sehari - hari. Siswa sudah banyak yang memahami materi dan sudah terbiasa menggunakan media kahoot sehingga beberapa kendala yang terjadi sudah dapat teratasi. Data hasil belajar siswa sudah mencapai 80% sehingga siklus sudah dapat dihentikan pada siklus selanjutnya.

Metode diskusi dan presentasi satu arah membuat siswa tidak memperhatikan kelompok lain yang sedang presentasi. Hal tersebut menjadi salah satu faktor siswa kurang memahami materi yang sedang dibahas. Berdasarkan data hasil belajar kognitif siswa, metode *Gallery walk* yang terintegrasi dengan kahoot terjadi peningkatan. Siswa yang semula pada pra siklus hanya terdapat 6 siswa yang tuntas, pada siklus 2 sebanyak 29 siswa yang tuntas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Padi et al., 2023; Sari, 2017) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Gallery walk* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan metode *Gallery walk* dapat mengatasi materi pelajaran yang tidak dimengerti oleh peserta didik yang

membuat hasil belajar peserta didik belum mencapai maksimal (Dengo, 2018).

Proses pembelajaran yang menerapkan metode *Gallery walk* membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan kegiatan diskusi dan presentasi satu arah yang disebabkan oleh salah satu faktor seperti media presentasi yang kurang menarik. Selain *Gallery walk*, media kahoot juga dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Fraenkel *et.al* (2011) bahwa dengan menggunakan instrument tes, yaitu pre-test dan post-test, dapat membuktikan bahwa kelas yang menggunakan Kahoot mendapatkan hasil belajar kognitif yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan Kahoot. Selain itu Rafnis, (2018); Tan et al., (2018) mengatakan bahwa pemanfaatan media Kahoot dalam kegiatan pembelajaran telah meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sehingga metode *Gallery walk* yang terintegrasi dengan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan penilaian kinerja siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan didapatkan kesimpulan bahwa penerapan metode *Gallery walk* yang terintegrasi dengan media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari dua siklus yang sudah dilakukan. Rerata peningkatan pada hasil belajar siswa parameter penilaian kinerja dari siklus 1 69% dengan kategori cukup menjadi 92% dengan kategori sangat baik pada siklus kedua sehingga rerata peningkatan siklus 1 dan 2 sebanyak 23%. Sedangkan hasil belajar kognitif dengan metode *Gallery walk* yang terintegrasi dengan kahoot pun mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif pada pra siklus hanya 16,6% kemudian mengalami peningkatan

menjadi 50% pada siklus 1 dan menjadi 80% ketuntasan siswa pada siklus 2.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terimakasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai penyelenggara PPG yang telah mendanai beasiswa perkuliahan PPG selama 2 semester.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. et.al (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmani, Jamal M., (2011). *7 Tips Aplikasi Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dengo, F. (2018). Penerapan Metode *Gallery walk* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1).
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business. *Sistem Informasi*, 01(01).
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., And Hyun, H. H. (2011). *How To Design And Evaluate Research In Education* (New York: Mcgraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages)
- Haryono. (2013). *Pembelajaran Ipa Yang Menarik Dan Mengasyikan : Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Kepel Press
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>
- Kahayun, Wakidi, & Ekwandari, Y. S. (2015). Pengaruh *Gallery walk* Terhadap Minat Belajar Sejarah Di Sman 1 Natar. *Journal of PESAGI*, 3(2).
- Larlen. (2013). Persiapan Guru Bagi Proses Belajar Mengajar. *Pena*, Vol. 3 No. 1.
- Luzyawati, L., Hamidah, I., & Febrianti, L. (2020). Implementasi Metode *Gallery walk* Terhadap Minat Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Virus. *Jurnal Bio Educatio*, 5(2), 1–9.
- Mailoa, E. (2008). Teknik penyajian presentasi ilmiah yang efektif dengan menggunakan media elektronik. *Dentofasial*, 7(2), 88–98.
- Nurafina, E., Roshayanti, F., Dzakiy, M. A., & Hayat, M. S. (2022). Nature of Model (NoM) in Science Learning. *Borneo of Journal Biology Education (BJBE)*, 4(2), 134–139. <https://doi.org/10.1007/s11165>
- Padi, L. sih sesami, Ulfah, M., & Nurhayati, E. (2023, June). *Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Aktivitas Belajar Sistem Imun melalui Model Project Based Learning dengan Metode Gallery walk pada Peserta didik Kelas XI*.
- Pancawati, E. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran *Gallery walk* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 di Kelas X-1 SMAN 4 Kota Bima Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 56–66. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.169>
- Rafnis. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://kahoot.com/>

- Rakhmayanti, R., Hindriana, A. F., & Handayani, H. (2018). Penerapan Metode *Gallery walk* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMA Negeri 1 Gegesik. *Quagga : Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 10(2), 20. <https://doi.org/10.25134/quagga.v10i2.1252>
- Sari, D. P. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Gallery walk Melalui Media Gambar Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas VII SMP Inshafuddin Banda Aceh*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky, Ed.). Uwais Inspirasi Indonesia. https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Setiawan-9/publication/343384767_belajar_dan_pembelajaran/links/5f2e49ef458515b7290d42bd/belajar-dan-pembelajaran.pdf
- Setiawan, W., & Nurasiah, H. (2018). Galery Walk Dalam Aktivitas Belajar: Penelitian Tindakan Kelas Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al – Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 1(1).
- Tan, D., Lin, A., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika J. Soc. Sci. & Hum*, 26(1), 565–582. <http://www.pertanika.upm.edu.my/>
- Yuniastuti, E. (2021). Penerapan Metode Presentasi Dan Metode Diskusi Dalam Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Pancasila Universitas Tridharma. *Research Lembaran Publikasi Ilmiah*, 4(2).