

## METODE *GALLERY WALK* DAN *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

### GALLERY WALK'S AND PICTURE AND PICTURE TOWARD THE MATH'S RESULT STUDY

A Mawardini<sup>1</sup>, T Prasetyo<sup>1</sup>, dan H Widyarningsih<sup>1a</sup>

<sup>1</sup> Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

<sup>a</sup> Korespondensi: Hadida Widyarningsih, Email: dy\_hadida@ymail.com  
(Diterima: 08-03-2018; Ditelaah: 08-03-2018; Disetujui: 09-04-2018)

#### ABSTRACT

This research based on the fact that how low Math's result study is. That is why the researcher applied Gallery Walk and Picture and Picture method. The aim of this study is to figure out the influence of Gallery Walk's method implementation and Picture and Picture toward the Math's result study. The method used was quasi experiment with the static group pretest-posttest design. The population in this research was all the student of fifth grader in Pasirgaok 02 elementary school. This research used nonprobability sampling as the technique of sampling which consisted of the saturated sample from two classes experiment. This research used observation, test and questionnaire as the technique of collecting data. According to the analysis result, the average score of posttest class of experiment 1 was 69,5 and the experiment two was 74,8. The result of One Sample T-test was sig 0.00, thus, it was rejected since  $0.00 < 0.05$  which means the method of Gallery Walk influenced toward the result study of the student. There was a difference in both method through independent T test, sig (2-tailed) 0,05 which rejected to emphasize the difference. So that, there was an influence of Gallery Walk's method implementation and Picture and Picture toward the Math's result study of the fifth graders of Pasirgaok 02 elementary school.

Keywords: *Gallery Walk* and *Picture and Picture* method, math's result study.

#### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar matematika di kelas V masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan metode pembelajaran *Gallery Walk* dan *Picture and Picture*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penerapan metode *Gallery Walk* dan *Picture and Picture* terhadap hasil belajar matematika. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *quasi experiment* dengan jenis *the static group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Pasirgaok 02 dengan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan jenis sampel jenuh yang terdiri dari dua kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, test dan angket. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 1 sebesar 69,5 dan kelas eksperimen 2 sebesar 74,8. Kemudian pada uji *One Sampel T-Test* diperoleh nilai sig 0.00 maka,  $H_0$  ditolak karena  $0.00 < 0.05$  artinya metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen 2 nilai sig 0.00 maka,  $H_0$  ditolak karena  $0.00 < 0.05$  artinya metode *Picture and Picture* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada kedua metode tersebut diperoleh perbedaan melalui uji *Independent T Test* sebesar sig (2-tailed)  $0,001 < 0,05$  maka,  $H_0$  ditolak artinya kedua kelompok memiliki

perbedaan. Dengan demikian metode *Gallery Walk* dan *Picture and Picture* memiliki pengaruh dan perbedaan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Pasirgaok 02. Kata kunci: hasil belajar matematika, metode pembelajaran *Gallery Walk* dan *Picture and Picture*.

---

Mawardini A, Prasetyo T, dan Widyaningsih H. (2018). Metode *Gallery Walk* dan *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1): 29-40.

---

## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang unggul dapat diperoleh dari pendidikan yang berkualitas sehingga masa depan bangsa dapat ditentukan. Sistem pendidikan memiliki keterkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan sistem interaksi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik terhadap sumber belajar yang terdapat pada suatu lingkungan belajar (Susanto, 2014).

Upaya untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan dengan jenjang yang lebih tinggi, syaratnya yaitu menguasai minimal keterampilan dasar matematika. Pada kenyataannya peserta didik sebagian besar ketika mendengar kata "matematika" memiliki pemikiran bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Materi tentang bangun ruang merupakan materi yang dianggap sulit dalam pelajaran matematika. Permasalahan ini dianggap sebagai hambatan bagi guru untuk mengajarkan materi tentang bangun ruang dengan berbagai kreatifitasnya. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu disamping guru harus memiliki kompetensi yang cukup besar, penggunaan metode memiliki peranan yang penting terhadap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Matematika, terutama materi tentang bangun ruang sulit diajarkan kepada peserta didik karena membutuhkan

suatu cara yang sesuai dengan pembelajaran tersebut. Cara tersebut diantaranya yaitu metode pembelajaran bertujuan mampu mempermudah menyampaikan mater, baik dalam bentuk nyata maupun bentuk permainan, sehingga proses pembelajaran semakin menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara awal, diperoleh data awal dari guru yang menunjukkan bahwa nilai 68 ditetapkan sebagai KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal di kelas V pada Mata Pelajaran Matematika. Dilihat dari hasil rata-rata ulangan harian peserta didik masih jauh dari KKM, nilai rata-rata ulangan harian peserta didik hanya 58. Dari 50 orang peserta didik, hanya 14 orang atau 28 % peserta didik yang telah tuntas atau mencapai KKM serta 36 peserta didik yang masih belum tuntas atau belum mencapai batas KKM, sebanyak 72. Observasi yang dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran Matematika di SDN Pasirgaok 02 masih dilakukan dengan metode ceramah dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Keadaan tersebut mengakibatkan siswa menjadi bosan, sehingga peserta didik lebih memilih berbincang-bincang dengan teman semejanya atau bermain dengan alat tulisnya. Sesudah memberikan penjelasan, guru memberikan tugas berupa LKS atau lembar kerja siswa tanpa bertanya apakah peserta didik telah memahami materi pembelajaran yang diberikan, hal seperti

inilah yang dianggap sulit oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika. Untuk mengatasi persoalan tersebut, perlu adanya usaha sadar yang harus dilakukan agar hasil pembelajaran matematika di kelas V khususnya materi tentang bangun ruang menjadi lebih optimal.

Harapan seorang pendidik yang baik adalah bagaimana membuat sebuah pembelajaran yang diajarkan bisa terkuasai dan dipahami secara tuntas oleh peserta didik. Permasalahan tersebut sangat dirasakan oleh guru. Masalah-masalah tersebut disebabkan karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai individu semata yang memiliki berbagai karakter serta keunikannya masing-masing, melainkan peserta didik merupakan makhluk sosial yang memiliki riwayat juga latar belakang yang berbeda, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Sehubungan dengan hal-hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dan *Picture and picture*, guna mendapatkan hasil akhir pembelajarannya yang maksimal.

Matematika adalah bagian dari pendidikan dasar dalam bidang-bidang pembelajaran. Bidang studi matematika diperlukan untuk proses penghitungan dan suatu cara atau pola pikir yang menjadi kebutuhan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah (Susanto, 2014). Dalam pemberian pembelajaran matematika kepada peserta didik, guru harus menggunakan metode sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga komunikasi yang disampaikan oleh guru dalam pemberian materi matematika tidak akan cenderung berjalan satu arah. Maka, pembelajaran tersebut menjadi monoton dan menyebabkan peserta didik merasa

jenuh. Materi bangun ruang, apabila guru memberikan materi tanpa mempergunakan suatu metode pembelajaran kreatif yang menarik akibatnya peserta didik menjadi cepat bosan dan jenuh (Daryanto, 2012).

Adapun salah satu metode yang memakai media dalam bentuk gambar adalah metode *Gallery Walk* dan *Picture and Picture*. Metode *Gallery Walk* merupakan proses yang dipakai untuk menilai serta mengingatkan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya (Silberman, 2007). Selain itu metode *Gallery Walk* atau pameran berjalan merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki kemampuan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga mampu mendapatkan inovasi baru serta memudahkan ingatan yang telah didapatkan secara langsung.

Langkah-langkah metode dalam pembelajaran pameran berjalan atau *Gallery Walk* yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok, kemudian anggota setiap kelompok bisa memilih siapa saja yang menjadi anggota kelompoknya,
2. Tujuan dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru diterima oleh peserta didik secara kelompok dengan menerima bentuk format yang harus mereka isi,
3. Ketua kelompok memimpin diskusi, guru berkeliling mengawasi peserta didik yang sedang berdiskusi ke masing-masing kelompok,
4. Guru mengarahkan peserta didik untuk hasil dari diskusi di kertas plano,
5. Peserta didik diminta menempelkan hasil diskusi mereka yang telah ditulis pada kertas plano ke dinding kelas,

6. Masing-masing kelompok berkeliling untuk mengamati hasil kerja dari kelompok lainnya,
7. Perwakilan dari setiap kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh anggota kelompok lain, koreksi bersama-sama, dan guru menutup akhir pembelajaran dengan mengklarifikasi serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Uno Hamzah, 2012).

Metode *Gallery Walk* memiliki pengertian cara dalam menilai serta mengingat tentang apa yang telah dipelajari sebelumnya oleh peserta didik. Metode pameran berjalan atau *Gallery Walk* adalah salah satu metode dalam pembelajaran aktif, karena metode ini memberikan peluang kepada setiap peserta didik agar berdiskusi dengan kelompoknya setelah menerima materi, selanjutnya karya setiap kelompok dipajang pada dinding kelas yang telah disediakan serta dipresentasikan oleh perwakilan anggota kelompoknya. Metode pembelajaran ini, memiliki tujuan supaya peserta didik terlatih dengan budaya kerjasama dalam memecahkan berbagai permasalahan ketika pembelajaran berlangsung, terjadi hubungan yang saling menguatkan dari segi pemahaman terhadap tujuan pembelajaran, peserta didik menjadi terbiasa bersikap saling menghargai dan mampu mengapresiasi karya kawannya, serta melatih keaktifan fisik dan mental peserta didik ketika proses pembelajaran.

Metode *Picture and Picture* merupakan metode dalam belajar yang mempergunakan gambar dengan cara dipasangkan atau diurutkan secara teratur atau logis (Jumanta, 2014). Langkah-langkah metode *Picture and Picture* yaitu :

1. Guru menjelaskan setiap kompetensi yang ingin dicapai,

2. Menyajikan materi yang ingin dicapai, gambar-gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi diperlihatkan oleh guru,
3. Peserta didik secara bergiliran akan dipanggil oleh guru untuk memasang gambar-gambar sesuai urutan secara logis,
4. Peserta didik menjawab alasan dari pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai pemikiran dalam mengurutkan gambar tersebut,
5. Alasan yang diberikan oleh peserta didik dijadikan langkah awal guru untuk menanamkan suatu konsep yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, dan yang terakhir kesimpulan atau saran.

Metode *picture and picture* memiliki pengertian sebuah metode pembelajaran yang mempergunakan alat bantu berupa media gambar dalam menjelaskan materi serta menjadikan peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media gambar sebagai alat bantu dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan focus, peserta didik dapat menerima dan mengingat kembali pesan yang telah disampaikan.

## MATERI DAN METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen yaitu menguji-cobakan suatu hal untuk menemukan pengaruh atau sebab terhadap suatu perlakuan. Hal ini diperkuat oleh Sugiyono (2015) bahwa eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Eksperimen mempunyai pengertian lain yaitu suatu cara untuk

menemukan hubungan kausal atau hubungan dari sebab akibat yang ditimbulkan antara dua faktor dengan menghilangkan berbagai faktor yang mengganggu (Sugiyono, 2015).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen, karena penentuan kelas dilakukan secara acak kelas dengan The Static Group Pretest-Posttest Design (Fraenkel & Wallen, 2012). Baik kelompok dalam kelas eksperimen 1 (kelompok yang diberi pembelajaran metode *Gallery Walk*) maupun kelompok kelas eksperimen 2 (kelompok yang diberi pembelajaran metode pembelajaran *Picture and Picture*) akan dibandingkan hasil *pretest* dan *posttest*nya. Rancangan penelitian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 *The Static Group Pretest-Posttest Design* yang diadaptasi dari Fraenkel & Wallen (2012)

Group	Pretest	Independent Variable	Posttest
$E_1$	$Y_1$	$X_1$	$Y_2$
$E_2$	$Y_1$	$X_2$	$Y_2$

Keterangan:  $E_1$  = Kelompok Eksperimen 1;  $E_2$  = Kelompok Eksperimen 2;  $Y_1$  = *Pretest*;  $Y_2$  = *Posttest*;  $X_1$  = Pembelajaran metode *Gallery Walk*;  $X_2$  = Pembelajaran metode *Picture and Picture*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasirgaok 02 kecamatan Rancabungur kabupaten Bogor kelas V semester genap tahun ajaran 2016/2017. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V A dan V B SDN Pasirgaok 02 sebanyak 50 orang. Penelitian ini menggunakan sampling jenuh yakni semua anggota dari populasi digunakan untuk sampel. Semua peserta didik kelas V dijadikan sampel dengan penentuan 25 peserta didik di kelas eksperimen 1 dan 25 peserta didik di kelas eksperimen 2.

Penelitian ini terdiri atas dua variabel independen yaitu metode *Gallery Walk* dan *Picture and Picture*, serta satu variabel dependen adalah hasil belajar matematika.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi dan angket. Teknik pertama yaitu tes, terdiri dari *pretest* dan *posttest* dengan soal berbentuk pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik meningkat. Instrumen tes yang disusun sebelumnya melalui tahap *judgment* oleh yang melakukan penelitian dosen atau mahasiswa, setelah direvisi berdasarkan masukan mereka, instrumen kemudian diuji coba untuk mengukur validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran menggunakan software ANATES. Setelah dianalisis akhirnya didapatkan instrumen sebanyak 20 soal yang dipakai dalam penelitian ini.

Teknik kedua yaitu observasi. Menurut Eris Ratnawulan (2015) observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung terhadap objek yang diteliti. Selanjutnya yaitu angket. Teknik angket dipakai untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik terhadap penerapan metode *Gallery Walk* dan *Picture and Picture* pada materi ciri-ciri bangun ruang. Pemberian angket dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran tersebut selesai.

Teknik analisis data dalam penelitian eksperimen ini terbagi menjadi dua, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif terdiri dari menghitung rata-rata, mencari varians dan diambil skor maksimum ideal dan skor minimum ideal. Sedangkan pada analisis inferensial terdapat uji prasyarat dan uji hipotesis statistik. Uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dengan menggunakan rumus *one-sample kolmogorov-smirnov test* yang terdapat dalam software SPSS 21

dan pada uji homogenitas menggunakan *one-way ANOVA homogeneity of variances test*. Pengujian hipotesis statistik dilakukan dengan melalui uji *one sample t-test* serta uji *independent sample t tes*.

Data hasil observasi dipakai untuk memperoleh sejauh mana peningkatan keberhasilan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan peneliti, dengan empat kategori disetiap pertanyaannya yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Hasil tersebut diolah dengan cara jumlah skor yang didapatkan dibagi skor maksimal dikali 100%.

Pengolahan data hasil respon siswa diolah secara persentase dengan menggunakan persentase untuk masing-masing jawaban. Perhitungan persentase mempergunakan rumus adalah sebagai berikut.

$$\% \text{ Respon siswa} = \frac{\text{jumlah jawabansiswa}}{\text{jumlah jawabanseluruhsiswa}} \times 100 \%$$

Setelah dihitung persentase setiap jawaban, selanjutnya yaitu melakukan interpretasi data dengan memakai kategori untuk setiap pernyataan berdasarkan kategori jawaban (Juhanda, 2014). Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Kategori jawaban angket

Presentase	Kategori
0	Tidak ada
1-25	Sebagian kecil
26-49	Hampir separuhnya
50	Separuhnya
51-75	Sebagian besar
76-99	Hampir seluruhnya
100	Seluruhnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

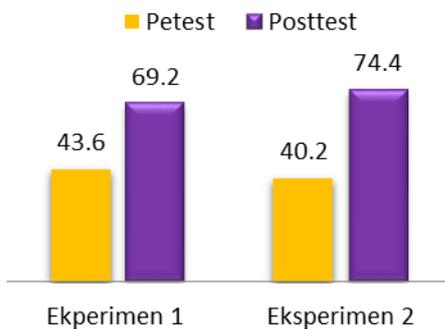
Hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan menggunakan tes. Soal tes sebanyak 20 butir dengan empat pilihan jawaban yaitu pilihan A, B, C dan D yang telah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembedanya. Hasil awal belajar peserta didik dilihat berdasarkan hasil *pretest*. *Pretest* dilakukan pada pertemuan pertama baik di kelas eksperimen 1 dan di kelas eksperimen 2 sebelum diberikan pembelajaran mengenai ciri-ciri bangun ruang. Kelas eksperimen 1 diberikan materi melalui penggunaan metode pembelajaran *Gallery Walk* sedangkan kelas di eksperimen 2 mempergunakan metode *Picture and Picture*. Hasil belajar akhir siswa dilihat berdasarkan hasil *posttest*. Setelah selesai pembelajaran mengenai ciri-ciri bangun ruang peserta didik diberikan *posttest*. Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh di kelas eksperimen 1 maupun di kelas eksperimen 2 dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3 Hasil rata-rata *pretest posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen 1	43,6	69,2
Eksperimen 2	40,2	74,4

Berdasarkan Tabel 3, ditemukan adanya perbedaan antara *pretest* dengan *posttest* pada hasil pembelajaran matematika, baik di kelas eksperimen 1 (metode *Gallery Walk*) maupun di kelas eksperimen 2 (metode *Picture and Picture*). Pada *pretest* kelas eksperimen 1 dengan menggunakan metode *Gallery Walk* dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa, diperoleh rata-rata sebesar 43,6. Pada *pretest* kelas eksperimen 2 dengan menggunakan metode pembelajaran *Picture and Picture* dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa, didapatkan rata-rata sebesar 40,2. Pada

*posttest* kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode *Gallery Walk* dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa, diperoleh rata-rata sebesar 69,2, dan kelas eksperimen 2 menggunakan metode *Picture and Picture* didapatkan rata-rata sebesar 74,4. Untuk memperjelas adanya perbedaan antarhasil *pretest* dan hasil *posttest* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen 1 dan 2

Perubahan yang terdapat pada nilai rata-rata sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan, dijadikan acuan bahwa dengan diterapkannya metode pembelajaran *Gallery Walk* dan metode pembelajaran *Picture and Picture* memiliki pengaruh terhadap pembelajaran pada pelajaran matematika mengenai materi ciri-ciri bangun ruang di kelas V SDN Pasirgaok 02. Selanjutnya pada uji normalitas *pretest*, data hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik adalah berdistribusi normal, karena kemampuan awal signifikan, dengan *p-value* di kelas eksperimen 1 adalah  $0.65 > 0.05$  ( $\alpha$ ) dan *p-value* pada di kelas eksperimen 2 adalah  $0.70 > 0.05$  ( $\alpha$ ). Dari data yang diperoleh disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen 1 maupun kelas ekperimen 2 berdistribusi normal karena *p* (*sig*) lebih besar dari  $\alpha$  (0.05). Uji normalitas pada *posttest* berdistribusi normal dengan *p-value* pada kelas eksperimen 1 adalah

$0.78 > 0.05$  ( $\alpha$ ) dan *p-value* pada kelas eksperimen 2 adalah  $0.60 > 0.05$  ( $\alpha$ ). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen 1 maupun kelas ekperimen 2 berdistribusi normal karena *p* (*sig*) lebih besar dari  $\alpha$  (0.05).

Uji Homogenitas penelitian ini bersifat homogen, karena data kemampuan awal hasil belajar matematika siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 (*sig*)  $0.37 > \alpha$  (0.05).

Perbedaan pada metode pembelajaran *Gallery Walk* dan *Picture and Picture* diperoleh melalui uji *independen sample t test* nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,001 dengan  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 maka sig (*2-tailed*)  $0,001 < 0,05$  maka,  $H_0$  ditolak artinya kedua kelompok memiliki perbedaan.

Angket respon siswa digunakan untuk memperkuat hasil data penelitian, maka pada akhir pembelajaran, penggunaan metode pameran berjalan atau *Gallery Walk* di kelas eksperimen 1 dan penggunaan metode *Picture and Picture* di kelas eksperimen 2 diberikan angket respon siswa. Siswa diminta menjawab pertanyaan pada kolom sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) serta mencantumkan alasannya. Jumlah pertanyaan sebanyak lima butir soal diberikan pada kelas yang mendapat perlakuan metode *Gallery Walk*. Hasil rekapitulasi dari pertanyaan yang berisi angket respon siswa pada kelas eksperimen 1 ditunjukkan ada Gambar 2.



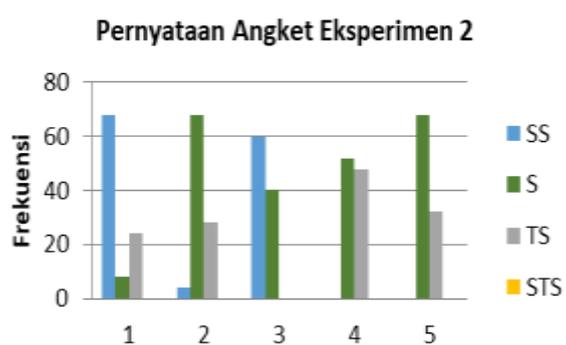
Gambar 2 Persentasi Angket Eksperimen 1

Sebanyak 12% (sebagian kecil) siswa memberikan pernyataan sangat setuju bahwa penggunaan metode pameran berjalan atau *Gallery Walk* pada materi pembelajaran bangun ruang dapat dengan mudah dipahami, karena peserta didik langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran, 36% (hampir separuhnya) siswa menjawab setuju dengan alasan lebih banyak diskusi, 52% (sebagian besar) siswa menjawab pertanyaan pada kolom tidak setuju karena pembagian tugas kelompok tidak sama, serta siswa yang menjawab pertanyaan pada kolom sangat tidak setuju berjumlah 0%.

Siswa yang mengisi kolom sangat setuju menyatakan bahwa pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 52% (sebagian besar) dengan alasan banyak benda yang sama di sekitarnya, 44% (hampir separuhnya) siswa menjawab setuju dengan alasan bangun-bangun tersebut selalu ditemui dalam kehidupan sehari-hari, 4% (sebagian kecil) siswa yang menjawab pada kolom tidak setuju dengan alasan tidak memahami, dan siswa yang menjawab pada kolom sangat tidak setuju berjumlah 0%.

Siswa yang menjawab bahwa penerapan metode *Gallery Walk* tidak merasa bosan maupun ngantuk di kelas berjumlah 52% (sebagian besar) yang menyatakan sangat setuju dengan alasan membuat *gallery* yang menarik, dan 48% (hampir separuhnya) siswa menjawab setuju dengan alasan pembelajarannya lebih ramai. Selanjutnya, 8% (sebagian kecil) siswa memberikan jawaban pada kolom setuju, dengan pernyataan bahwa penggunaan metode pembelajaran tersebut bisa mengaitkan materi bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari dengan alasan bentuk bangun ruang banyak terdapat disekitar lingkungan

kita dan 92% (hampir seluruhnya) siswa memberikan jawaban pada kolom tidak setuju, dengan alasan guru kurang memberikan penjelasan yang lebih dalam mengaitkan materi bangun ruang dengan kehidupan sehari-hari, hal tersebut disebabkan waktu yang terbatas dan siswa hanya memahami materi yang dipelajari pada masing-masing kelompoknya. Meskipun siswa berkeliling *gallery* kelompok yang lain, materi yang didapatkan sedikit karena mereka sendiripun tidak menguasai materi sepenuhnya. Pernyataan bahwa penggunaan LKS yang dipakai mendukung pembelajaran dengan jumlah 4% (sebagian kecil) dengan alasan digunakannya LKS tersebut bisa menambah pengetahuan, 68% (sebagian besar) setuju dengan alasan banyak mengenal bangun yang lain, 28% (hampir separuhnya) menjawab tidak setuju dengan alasan tidak memahami soal-soal yang ada dalam LKS tersebut. Pemberian pertanyaan pada metode *picture and picture* sebanyak lima butir soal. Hasil rekapitulasi dari angket respon siswa terhadap kelas eksperimen 2 ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Persentasi angket eksperimen 2

Sebanyak 68% (sebagian besar) siswa menyatakan bahwa materi pembelajaran bangun ruang dengan menggunakan metode *Picture and Picture* mudah dipahami. Alasan yang diberikan siswa adalah penjelasan guru mudah dipahami karena diperjelas dengan gambar-gambar, 8% (sebagian

kecil) siswa menjawab setuju dengan alasan mudah dipahami, 24% (sebagian kecil) siswa memberikan jawaban pada kolom tidak setuju karena mereka tidak menyukai pembelajaran matematika, dan siswa yang memberikan jawaban pada kolom sangat tidak setuju berjumlah 0%.

Selanjutnya siswa memberikan jawaban pada kolom sangat setuju, bahwa pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 4% (sebagian kecil), dengan alasan banyak benda yang sama di sekitarnya, 68% (sebagian besar) siswa menjawab setuju dengan alasan bangun-bangun tersebut selalu ditemui dalam kehidupan sehari-hari, 28% (hampir separuhnya) siswa memberikan jawaban pada kolom tidak setuju dengan alasan tidak memahami, dan siswa memberikan jawaban pada kolom sangat tidak setuju berjumlah 0%. Kemudian siswa yang memberikan jawaban bahwa dengan penggunaan metode *Picture and Picture* tidak merasa jenuh maupun mengantuk di kelas berjumlah 60% (sebagian besar), yang memberikan jawaban pada kolom sangat setuju dengan alasan pembelajarannya menarik, dan 40% (hampir separuhnya) siswa menjawab setuju dengan alasan pembelajarannya lebih ramai.

Selanjutnya 52% siswa memberikan jawaban pada kolom setuju, dengan pernyataan bahwa penggunaan metode tersebut bisa mengaitkan materi bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari dengan alasan bentuk bangun ruang banyak terdapat disekitar lingkungan kita dan 48% memberikan jawaban pada kolom tidak setuju, dengan alasan guru kurang memberikan penjelasan pada materi yang dipelajari. Pernyataan setuju bahwa LKS yang dipakai mendukung

pembelajaran dengan jumlah 68% dengan alasan dengan adanya LKS tersebut bisa menambah pengetahuan, 32% memberikan jawaban pada kolom tidak setuju dengan alasan tidak memahami soal-soal yang ada pada LKS tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa metode pembelajaran *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Pasirgaok 02. Dapat terlihat pada nilai *pretest* hasil belajar matematika sebelum diberi perlakuan dengan nilai rata-rata 43,6 dan nilai *posttest* yaitu nilai setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* dengan rata-rata 69,2. Data yang didapatkan maka ditemukan adanya pengaruh metode pembelajaran *Gallery Walk* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Pasirgaok 02.

Pernyataan tersebut didukung oleh angket respon siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika berguna dalam kehidupan sehari-hari sebanyak 52% sangat setuju dan 44% setuju, yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan *Gallery Walk* tidak membosankan sebanyak 52% sangat setuju dan 48% yang menyatakan setuju bahwa LKS yang dipakai mendukung pembelajaran sebanyak 68%. Dari hasil observasi guru terhadap peneliti mengenai metode pembelajaran *Gallery Walk* diperoleh nilai 2,5 dengan kategori cukup.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya siswa lebih menyukai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Diterapkannya metode *Gallery Walk*, dalam pembelajarannya siswa dituntut berperan aktif dalam membuat sebuah pameran. Metode pembelajaran *Gallery Walk* berpusat pada siswa. Lebih efektif lagi dengan adanya kerjasama untuk

membuat sebuah pameran. Pembelajaran ini lebih menyenangkan karena peneliti tidak berbicara terus, mereka lebih fokus dan asyik dengan kerjanya. Sekalipun mereka berinteraksi dengan temannya, mereka membahas mengenai tugasnya. Tetapi dengan fokusnya siswa terhadap tugasnya dalam membuat pameran, materi yang dipelajarinya tidak maksimal serta sulitnya pengaturan di kelas karena ketika siswa-siswa tersebut mengunjungi *gallery* kelompok lain, siswa yang seharusnya ditugaskan satu orang justru yang datangnya bergerombol dalam satu kelompok.

Berdasarkan faktor-faktor di atas maka penggunaan metode pembelajaran *Gallery Walk* memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode *Gallery Walk* sangat baik dipakai untuk menciptakan atau menimbulkan suatu bentuk kerjasama dalam pembelajaran (Marini, 2014). Metode *Gallery Walk* merupakan proses yang dipakai untuk menilai serta mengingatkan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya (Silberman, 2007).

Hasil penelitian ditemukan bahwa metode pembelajaran *Picture and Picture* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Pasirgaok 02. Hal ini dilihat pada nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan nilai rata-rata 40,2 dan nilai *posttest* sesudah diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata 74,4. Dari data yang didapatkan, maka ditemukan adanya pengaruh metode pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Pasirgaok 02.

Pernyataan tersebut didukung oleh angket respon siswa yang menyatakan setuju bahwa pembelajaran matematika berguna dalam kehidupan sehari-hari sebanyak 68%, yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan metode

*Picture and Picture* tidak membosankan sebanyak 60% sangat setuju dan 40% setuju dan yang menyatakan setuju bahwa LKS yang dipakai mendukung pembelajaran sebanyak 68%. Dari hasil observasi guru terhadap peneliti mengenai metode pembelajaran *Gallery Walk* diperoleh nilai 3,4 dengan kategori baik.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu siswa menyukai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, siswa merasa senang ketika peneliti memperlihatkan gambar-gambar bangun ruang dan jaring-jaringnya, siswa juga merasa termotivasi ketika peneliti memberikan tugas untuk mengurutkan gambar-gambar bangun ruang dan penjelasan dari peneliti lebih mudah dipahami karena disertai gambar-gambar yang jelas dan menarik. Tetapi pembelajaran ini memiliki sedikit kendala yaitu banyaknya antusias peserta didik yang begitu besar dan tidak terkontrol menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif seperti suasana menjadi lebih ramai, karena siswa berebut ingin ke depan untuk mengurutkan gambar-gambar, akibatnya penjelasan dari peneliti kurang terdengar bahkan peneliti selalu mengingatkan peserta didik agar tidak meninggalkan kursinya masing-masing.

Dari beberapa faktor di atas penggunaan metode *Picture and Picture* memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kelebihan pada metode pembelajaran *Picture and Picture* diantaranya materi yang disampaikan menjadi lebih terarah, guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai pada awal kegiatan pembelajaran, guru memperlihatkan beberapa gambar yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga siswa dapat menangkap materi tersebut lebih cepat, peserta didik ditugaskan untuk menganalisa berbagai

gambar tersebut sehingga dapat meningkatkan daya pikir atau daya nalar mereka, serta memberikan pengalaman belajar yang berkesan dengan cara mengamati secara langsung gambar-gambar yang telah dipersiapkan oleh guru (Hamdayama, 2014).

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang relevan dari penelitian yang dilakukan oleh Dewi Frisca Komala bahwa metode pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Pada hasil belajar dapat dilihat pada nilai rata-rata yang meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan metode *Gallery Walk* dan *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa kelas V materi sifat-sifat bangun ruang di SDN Pasirgaok 02 dengan menggunakan uji *independent t test* diperoleh bahwa nilai *sig (2-tailed)* diketahui sebesar 0,001, Pada hasil rata-rata nilai *posttest* metode pembelajaran *Gallery Walk* sebesar 69,2 dan metode *Picture and Picture* sebesar 74,4. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen 2 (*Picture and Picture*) lebih tinggi daripada hasil belajar di kelas eksperimen 1 (*Gallery Walk*).

Pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode *Gallery Walk*, peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan metode *Gallery Walk* memiliki rata-rata nilai *posttest* lebih rendah yaitu peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan metode *Gallery Walk* karena peserta didik berperan secara aktif dalam pembuatan *gallery*, akan tetapi *gallery* yang mereka kerjakan kurang dipahami karena mereka harus mendalami materi itu sendiri. Peneliti kurang memberikan penjelasan sebagai akibat dari

keterbatasan waktu dan materi yang mereka pelajari kurang maksimal, karena tugas-tugas yang diterima oleh peserta didik belum terbiasa dilakukan.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil angket respon siswa yang menyatakan sangat setuju bahwa materi pembelajaran bangun ruang lebih mudah dipahami hanya 12% dan yang menyatakan tidak setuju bahwa dengan menggunakan metode *Galley Walk* bisa mengaitkan materi bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari sebanyak 92%.

Pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode *Picture and Picture* peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan metode *Picture and Picture* memiliki rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi antara lain antusias siswa ketika pembelajaran sangat besar, karena gambar-gambar yang diperlihatkan oleh peneliti jelas dan menarik, waktu yang digunakan oleh peneliti dalam menjelaskan materi lebih leluasa karena semua gambar telah dipersiapkan oleh peneliti, pembelajaran dengan menggunakan metode *Picture and Picture* belum terbiasa dilaksanakan, tetapi ketika diterapkan pembelajaran tersebut mudah diterima oleh siswa, sehingga siswa lebih mudah mengerti. Hal tersebut diperkuat oleh hasil angket respon siswa yang menyatakan sangat setuju bahwa materi pembelajaran bangun ruang lebih mudah dipahami sebanyak 68% dan yang menyatakan tidak setuju bahwa dengan menggunakan metode *Picture and picture* bisa mengaitkan materi bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari sebesar 48%. Dari kedua pembelajaran tersebut dapat terlihat dengan jelas bahwa adanya perbedaan antara eksperimen 1 yang menggunakan metode *Gallery Walk* dan eksperimen 2 yang menggunakan metode *Picture and Picture*.

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

### Kesimpulan

Metode pembelajaran *Gallery Walk* memberi pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, sehingga hasil uji *one sample t-test* mendukung pernyataan dari hipotesis penelitian dan rumusan masalah yaitu pengaruh metode pembelajaran *Gallery Walk* terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode pembelajaran *Picture and Picture* memberi pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, sehingga hasil uji *one sample t-test* mendukung pernyataan dari hipotesis penelitian dan rumusan masalah yaitu pengaruh metode pembelajaran *Picture and Picture* sebagai variabel bebas terhadap hasil belajar matematika siswa yaitu variabel terikat.

Metode pembelajaran *Gallery Walk* memiliki perbedaan dengan metode *Picture and Picture* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dilihat dari hasil uji *independen t test* karena nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001 dengan  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 maka, sig (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Jika dilihat dari hasil rata-rata *posttest*, maka hasil pembelajaran pada eksperimen 2 yang menggunakan metode *Picture and Picture* lebih tinggi daripada hasil pembelajaran di kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode *Gallery Walk*.

### Implikasi

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berperan penting terhadap hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran *Gallery Walk* dan *Picture and Picture* dapat menjadi pilihan bagi guru, untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di SD pada

materi bangun ruang karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi., 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fraenkel, J.R., dan Wallen, N.E. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Juhanda, A. 2014 *Pengembangan Asesmen Portofolio Elektronik (APE) untuk Menilai Sikap Ilmiah dan Penguasaan Konsep Siswa SMA pada Laporan Praktikum Pencemaran Lingkungan*. UPI: Tesis
- Muljo, R. & Daryanto., 2012. *Model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurdin, M. & Hamzah, BU., 2012. *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rusdiana, M & Elis, R., 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Silberman, Melvin, L., 2005. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: YAPPENDIS.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.