

Pengaruh Penerapan Metode *Gallery Walk* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 3 Makassar

The Influence of Gallery Walk Method Application to Motivation and Learning Outcomes in Terms of Students Learning Style on Animal Material at SMAN 3 Makassar

¹Rizky Wildayani*, ²Nurhayati B., ²Oslan Jumadi

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Makassar

email: wildayanirizky@gmail.com

Abstract: *The aim of this research to determine the effect of the application of Gallery walk method to motivation, and students learning outcomes in terms of student learning style which consist of audio, visual, kinesthetic and visual kinesthetic combination in class X SMAN 3 Makassar on animal material. The research is a quasi experimental design. The population is all students of class X MIA (Mathematics and Sciences) recorded in the academic year 2017/2018 which consist of six study groups. Sampling was done by using random sampling, so that selected X MIA 1 as the experimental group and X MIA 2 as the control group. Instruments used in collecting data are motivation questionnaires, learning style questionnaires and learning result test. Data collected by giving initial test (pretest) before the lesson began and final test (posttest) after the lesson end for motivation questionnaires and learning result test and learning style questionnaires only on pretest. The collected data were statistically analyzed with descriptive and inferential statistical analysis anacova test. Results of testing analysis obtained significant value ie $0.000 < 0.05$, which means that H_0 rejected and H_1 accepted. This indicates that there is the significant effect of gallery walk method application to motivation, and learning outcomes of audio, visual, kinesthetic, visual kinesthetic combinaton student in class X science SMAN 3 Makassar*

Keywords: *motivation, learning outcomes, learning style, gallery walk, animal material*

1. Pendahuluan

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh sumber daya manusianya dan melalui pendidikan akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan yang unggul secara intelektual, mantap secara moral, kompetensi menguasai iptek, serta memiliki komitmen yang tinggi untuk berbagai peran sosial. Namun hingga saat ini, masih saja terdapat berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan yang berpengaruh terhadap kualitas pendidikan itu sendiri. Masalah yang terjadi di dunia pendidikan umumnya terkait dengan rendahnya hasil belajar, proses pembelajaran yang pasif akibat kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran.

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh faktor lainnya yaitu motivasi. Motivasi adalah komponen utama dari prinsip psikologi *learned-centered* (Santrock, 2004). Motivasi merupakan penggerak atau pendorong untuk melakukan tindakan tertentu. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya hasil yang diperoleh. Faktor lain yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar adalah gaya belajar. Kadang siswa tidak memahami gaya belajarnya sendiri dan guru juga tidak memahami gaya belajar siswanya, sehingga tidak tercipta pembelajaran yang optimal (Marpaung, 2015). Motivasi belajar dan gaya belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Motivasi belajar diperlukan untuk menumbuhkan minat terhadap pelajaran, sehingga siswa terdorong untuk belajar. Gaya belajar diperlukan untuk dipahami agar siswa dapat menentukan cara belajar yang baik dan guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa, sehingga tercipta proses pembelajaran yang optimal dan siswa belajar.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia saat ini. Pada kurikulum ini menekankan bahwa pembelajaran yang berkembang harusnya berpusat pada siswa dengan pola pembelajaran aktif mencari (diperkuat dengan model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik) dan juga pembelajaran kritis (Permendikbud nomor 69 tahun 2013). Kenyataan yang banyak dijumpai di suatu sekolah adalah pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah. Pembelajaran ini menjadikan guru sebagai pusat pemberi pengetahuan (*teacher centered*) kepada peserta didik. Hal tersebut menyebabkan peran aktif peserta didik kurang yang juga akan memengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Gallery walk adalah metode populer di kelas sains yang dirancang untuk membangun kemahiran siswa, mengolah dan mengatur data yang mereka temukan, dan mempresentasikan temuan mereka dalam format yang menarik dan mudah dipahami yang pada akhirnya dipresentasikan kepada teman sekelas mereka. *Gallery walk* mampu mempromosikan elemen kunci dari kolaborasi sebaya yaitu menunjukkan apa yang telah dilakukan siswa membuat mereka menjadi sorotan dan memberi mereka kesempatan untuk mendapatkan bantuan dari kelas lainnya. Galeri berjalan bukan hanya sumber gagasan tapi juga menyediakan tempat untuk berbicara sains, menggunakan bukti untuk mendukung klaim, dan memberikan penjelasan yang dapat dimengerti orang lain (Schendel, 2008).

2. Metode Penelitian

a) Instrumen dan Prosedur

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi yang terdiri atas 21 pernyataan, angket gaya belajar terdiri atas 30 pernyataan dan tes hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir yang sudah divalidasi oleh validator ahli. Nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R - (W)}{(O-1)} \times 100$$

Skor maksimal

Keterangan:

S	= skor yang diperoleh (<i>Raw Score</i>)
R	= jawaban yang betul
W	= jawaban yang salah
O	= banyaknya <i>option</i>
1	= bilangan tetap
Skor maksimal	= 30

Untuk pemberian nilai akhir untuk angket motivasi adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah pernyataan}}$$

Untuk pemberian nilai akhir untuk angket gaya belajar adalah sebagai berikut.

Nilai = kategori skor gaya belajar tertinggi mewakili tipe gaya belajar siswa

Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahapan yaitu tahap persiapan dengan mempersiapkan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) untuk motivasi, gaya belajar dan hasil belajar siswa kemudian mengimplementasikan metode *gallery walk* lalu memberikan tes akhir (*posttest*) untuk motivasi dan hasil belajar setelah

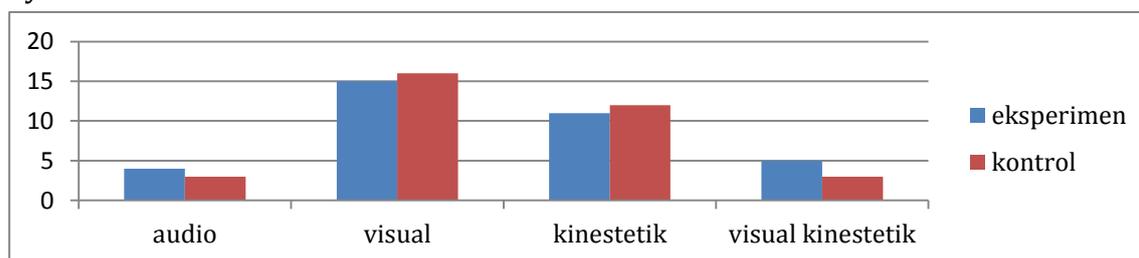
pembelajaran selesai. Terakhir pada tahap penyelesaian dilakukan analisis data yang terkumpul.

b) Analisis Data

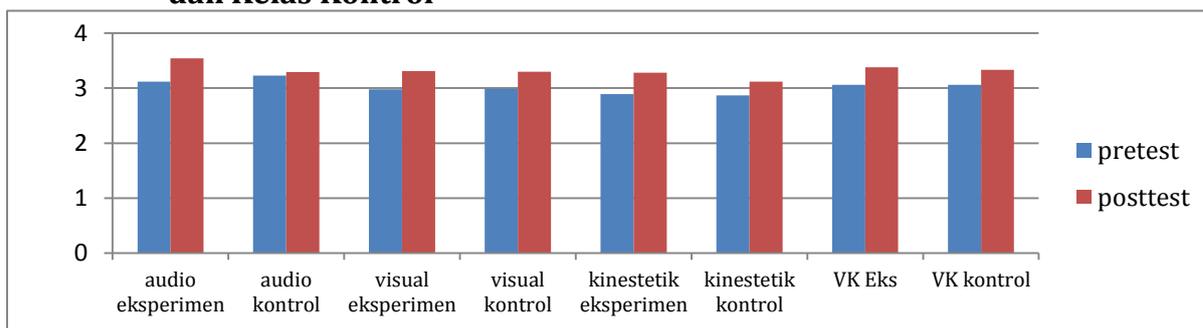
Data penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dan statistik inferensial dengan uji anacova untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *gallery walk* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa audio,visual, kinestetik, dan visual kinestetik. Analisis dilakukan dengan menggunakan sistem *Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 20.0*.

3. Hasil Penelitian

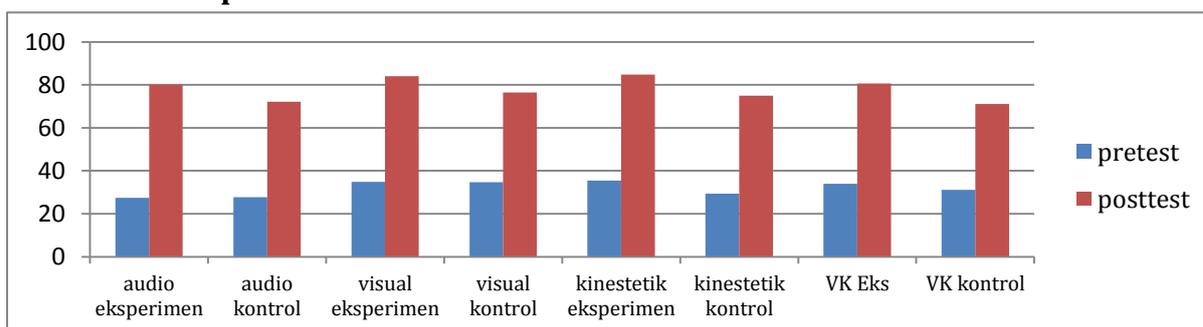
Berikut ini adalah tipe gaya belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol yang didapat melalui pemberian angket gaya belajar yang terdiri atas 30 butir pernyataan.



Gambar 1. Grafik Distribusi Jumlah Gaya Belajar Siwa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Gambar 2. Grafik Distribusi Rata-rata Nilai Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Gambar 3. Grafik Distribusi rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Adapun hasil uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal dan homogen. Maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan ringkasan hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 1 Uji Hipotesis Ancova Motivasi Belajar Kognitif

Source	df	F	Sig.
Corrected Model	5	29.749	.000
Intercept	1	3.623	.062

Tabel 2 Uji Hipotesis Ancova Hasil Belajar Kognitif

Source	df	F	Sig.
Corrected Model	5	10.356	.000
Intercept	1	620.281	.000

Hasil uji hipotesis nilai motivasi dan hasil belajar untuk kelompok kontrol dan eksperimen diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak yang berarti H_1 diterima yaitu penerapan metode *Gallery walk* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa audio, visual, kinestetik, dan visual kinestetik Siswa kelas X MIA SMA Negeri 3 Makassar.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, baik analisis deskriptif maupun analisis statistik inferensial menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan dan tanpa metode *gallery walk*. Nilai rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen adalah 3.01 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 3.37, sedangkan rata-rata nilai *pretest* siswa kelas kontrol adalah 3.03 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 3.26. Perbedaan data tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan metode *gallery walk* mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan tanpa metode *gallery walk*. Sedangkan untuk hasil analisis inferensial menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan pada motivasi belajar siswa audio, visual, kinestetik, dan visual kinestetik setelah diajar dengan metode *gallery walk*. Hasil ini berbanding lurus dengan hasil belajar siswa setelah diajar dengan metode *gallery walk*. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, baik analisis deskriptif maupun statistik inferensial menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan dan tanpa metode *gallery walk*. Nilai rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen adalah 39.25 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 82.38, sedangkan rata-rata nilai *pretest* siswa kelas kontrol adalah 30.77 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 73.70. Perbedaan data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan metode *gallery walk* mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan tanpa metode *gallery walk*. Sedangkan untuk hasil analisis inferensial menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan pada hasil belajar siswa audio, visual, kinestetik, dan visual kinestetik setelah diajar dengan metode *gallery walk*.

Hal ini selaras dengan temuan Megawati (2016) dalam proses *gallery walk*, siswa mendapat kesenangan, dorongan, dan suasana kelas yang santai. Situasi ini sangat tepat untuk menghasilkan ide dalam tulisan dan diskusi. Unsur fisik kelas dapat mendorong lingkungan belajar siswa yang positif.

Megawati (2016) bahwa dalam proses galeri berjalan ada kegiatan yaitu presentasi kelompok yang tujuannya adalah untuk membahas konten yang berhubungan dengan tema. Jika semuanya dianggap baik, mereka mulai merancang tulisan mereka ke dalam kertas besar untuk galeri sebaik mungkin dan menunjukkannya di kelas. Dari sesi diskusi para siswa membagikan apa yang mereka pikirkan kemudian memasukkannya ke dalam tulisan berdasarkan kesepakatan

kelompok. Karena pengalaman dalam menyusun teks bersama, mereka menjadi lebih percaya diri untuk bekerja menyelesaikan proyek.

Menurut Tan & Alcantara (2017) metode *gallery walk* mengakomodasi pebelajar visual melalui penyajian materi melalui gambar. Menurut Megawati (2016) *gallery walk* memandu aktivitas di mana para siswa dapat mengembangkan ide-ide mereka dengan cara yang tidak biasa dengan menunjukkan pemikiran mereka melalui galeri sehingga orang lain dapat melihat atau mengevaluasinya, dipromosikan sebagai teknik memotivasi. Gaya belajar seseorang cukup berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Fayombo (2015) sebagian besar siswa senang dalam belajar apabila proses pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan gaya belajar mereka.

Metode *gallery walk* merupakan salah satu metode yang dapat memfasilitasi keseluruhan tipe gaya belajar yaitu audio, visual, kinestetik. Hal ini terlihat dari tahapan-tahapan dalam metode ini. Para siswa dapat saling belajar dari siswa lain dan dari pengetahuan diri sendiri. Teknik ini mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan siswa dan berbagai cara siswa belajar. Mengakomodasi pelajar kinestetik, karena melibatkan aktivitas bergerak, berjalan-jalan dan gerakan lainnya, mengakomodasi pelajar interpersonal, karena termasuk interaksi kelompok kecil, dan mengakomodasi pelajar verbal / linguistik, karena itu termasuk diskusi dan jawaban tertulis. Mengakomodasi pelajar visual melalui penyajian materi melalui poster dan pelajar audio melalui presentasi sebaya (Tan & Alcantara, 2017).

Megawati (2016) kesan umum siswa terkait pelaksanaan galeri berjalan adalah positif. Sehubungan dengan bagian yang paling menarik, itu menunjukkan beberapa hasil. Mereka lebih memilih bagian berikut ini, investigasi kelompok, merancang galeri kreatif, memilih tulisan terbaik, dan mengungkapkan ide dalam bentuk tertulis.

Metode pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dimiliki anak didik akan ditentukan oleh korelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar dengan melakukan pemilihan dan penentuan metode sesuai dengan taraf kemampuan yang hendak diisi ke dalam diri setiap anak didik (Daud, 2010).

5. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) penerapan metode *gallery walk* berpengaruh secara signifikan pada motivasi belajar siswa audio, visual, kinestetik, dan visual kinestetik pada kelas X MIA SMAN 3 Makassar. (2) penerapan metode *gallery walk* berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar siswa audio, visual, kinestetik, dan visual kinestetik pada kelas X MIA SMAN 3 Makassar.

Referensi

- Daud, Firdaus. (2010). Pengaruh Pembelajaran dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Makassar. *Bionature*, 11 (2).
- Fayombo, G. (2015). Learning Styles, Teaching Strategies and Academic Achievement among some Psychology Undergraduates in Barbados. *Caribbean Educational Research Journal*, 3 (2).

- Marpaung, Junierissa. (2015). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kopasta*, 2 (2), 13-17.
- Megawati, Fika. (2016). A Fascinating Technique for Publishing Texts. *Proceeding of The First International Conference of Language Development*. (43-51). Hong Chi Minh City: Vietnam General Confederation Of Labour Ton Duc Thang University.
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Santrock, J. W. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan oleh Tri Wibowo B. S. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Schendel, J., Liu, C., Chelberg, D., & Franklin, T. (2008). *Virtual Gallery Walk, an Innovative Outlet for Sharing Student Research Work in K-12 Classrooms*. ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference.
- Tan, C, S., dan Alcantara, N.B. (2017). Gallery Walk Technique in Teaching Selected Topics in English and Learners' Performance. *International Journal of Advanced Research*. 5. (3), 1000-1002.