

# PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GALLERY WALK* TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA PADA MATERI *PROTISTA* DI KELAS X SMA NEGERI 1 BATANG ONANG

Evita Sari Harahap\*, Nabilah Siregar, Perima Simbolon

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

\*email: [evitasariharahap20@gmail.com](mailto:evitasariharahap20@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Gallery Walk Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Protista di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang. Populasi penelitian ini adalah siswa Kelas X MIA<sup>1</sup> dengan penetapan sampel menggunakan total sampling yang sampelnya adalah 30 orang siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik nilai rata-rata kreativitas menggunakan model pembelajaran Gallery Walk sebesar 81,3 Predikat “Tinggi”, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar biologi siswa pada materi protista menggunakan Model Pembelajaran Gallery Walk sebesar 77,87 predikat “Tinggi”. Agar diketahui hipotesis diterima atau ditolak, maka Analisis Diferensial menggunakan rumus uji “t-tets”. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai “t-hitung” sebesar 4,78, sedangkan “t-tabel” pada taraf kepercayaan 95% dengan tingkat kesalahan 5% dengan derajat kebebasan  $(dk) = N - 1 = 28$  adalah 1,70 maka t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $4,78 > 1,70$ ). Berarti hipotesis yang ditegakkan pada penelitian ini dapat diterima atau tidak disetujui terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi siswa pada materi protista di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang.

**KataKunci :** *Kreativitas, Model Gallery Walk, Pengaruh, Kreativitas*

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi harus diimbangi dengan dunia pendidikan yang dapat melahirkan tenaga-tenaga kerja yang memiliki keterampilan teknis dalam melaksanakan pekerjaannya dan mampu membentuk sikap mental yang diperlukan dalam membangkitkan sikap kreativitas masyarakat. Upaya peningkatan mutu pendidikan itu diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia di Indonesia. Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia global yang terus menerus berubah, sehingga mendorong pendidikan untuk melakukan pembaharuan kearah yang lebih baik. Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara yang ada di dunia. Sehingga pemerintah telah menyediakan sejumlah mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa, salah satu diantaranya adalah biologi.

Sebagaimana kita ketahui mata pelajaran biologi yang merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang makhluk hidup, upaya dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa yang maksimal dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai

dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru dituntut agar mampu memahami situasi inidan menemukan model/metode yang tepat agar materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan peserta didik dapat menguasainya secara efektif dan mampu melaksanakan model pembelajaran yang telah di gunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Seorang guru harus bisa memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Sehingga siswa tertarik dan termotivasi dalam menerima dan menyerap pelajaran, dan tentunya kreativitas dan hasil belajar yang diperoleh juga akan baik. Sesuai dengan pengalaman peneliti banyak materi biologi yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, metode diskusi, dan tanya jawab tidak terkecuali dengan materi *Protista*. Hal ini membuat peneliti kurang yakin tujuan pembelajaran pada materi ini bisa tercapai dengan baik.

Disamping itu, siswa ditekankan dalam menghafal dan mengingat materi yang diajarkan, tetapi bukan didorong dalam memahami suatu informasi. Kurangnya pengembangan suatu kreativitas siswa dan

rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa telah dicurigai, hal ini disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi. Sehingga siswa hanya mengerti ketika pelajaran itu berlangsung dan memorinya tidak bertahan lama setelah pelajaran selesai.

Salah satu faktor pendorong untuk mengembangkan, meningkatkan kreativitas dan mendapatkan hasil belajar siswa yang baik adalah guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang baik, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk*. Model pembelajaran *Gallery Walk* ini model pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi disetiap kelompok untuk dipajang didepan kelas.

Telah banyak upaya dilakukan sekolah maupun guru dalam meningkatkan pembelajaran disekolah diantaranya, meningkatkan pendidikan guru dengan mengikuti pelatihan-pelatihan dan melaksanakan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), pemberian tambahan

pelajaran, melengkapi sarana dan prasarana yang bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa serta penyesuaian model pembelajaran yang efektif pada pelajaran biologi. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan model mengajar yang dapat melatih dalam memahami pelajaran biologi, khususnya pada materi pokok *protista* yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* (GW). Model ini mengarahkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi pokok *protista* tersebut, sehingga dengan secara langsung dalam proses pembelajaran akan menjadikan siswa termotivasi untuk belajar dan minat siswa akan semakin meningkat. Yang pada akhirnya dapat mengembangkan kreativitas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok *protista*.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud mengadakan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Gallery Walk* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada *Protista* Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang”**.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batang Onang kelas X yang beralamat di Desa Pasarmatanggor kec. Batang Onang. Peneliti memilih lokasi sebagai tempat penelitian, pertama karena masalah kurangnya pengembangan kreativitas siswa. Kedua, karena hasil belajar siswa masih jauh sebagaimana yang diharapkan. Ketiga, peneliti berkeinginan untuk memberi sumbangsih pemikiran-pemikiran guna untuk perbaikan penggunaan pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar.

Menurut Sugiyono (2014:7) penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti baik berupa

manusia, benda, peristiwa, maupun gejala yang terjadi. Populasi juga sangatlah penting karena merupakan objek yang diperlukan untuk memecahkan masalah sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MIA<sub>1</sub> dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu Total *sampling* dengan sampel 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan pada variabel X, angket dan hasil belajar pada variabel Y<sub>1</sub> dan Y<sub>2</sub>. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yaitu mean, median, modus dan secara infrensial yaitu menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Penelitian

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, data yang diperoleh dari 30 responden dari lapangan tentang penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* sebagai variabel bebas (X) dengan menggunakan teknik pengumpulan data dilihat dari lembar RPP nilai

tertinggi hasil belajar biologi siswa pada materi *protista* sebagai variabel terikat (Y<sub>1</sub>) dengan menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk angket, sedangkan pada variabel terikat (Y<sub>2</sub>) dengan menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk tes pilihan

berganda sebelum dan sesudah pelaksanaan proses pembelajaran di SMA Negeri Batang Onang

### 1. Deskripsi Data Penggunaan Model Pembelajaran *Gallery Walk* di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap model pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang dengan indikator dari *Gallery Walk* yaitu: a) Peserta dibagi dalam beberapa kelompok, b) Kelompok diberi kertas HVS, c) Tentukan topik atau tema pelajaran, d) Hasil kerja kelompok ditempel di dinding, e) Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain, f) Salah satu kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain, g) Koreksi bersama-sama, dan h) dan kesimpulan. Diperoleh nilai tertinggi 95 jika skor ini dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yang ada maka nilai tersebut berada pada kategori "Tinggi Sekali". Artinya proses penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* dalam penelitian ini sudah sesuai dengan aturan model pembelajaran *Gallery Walk*.

### 2. Deskripsi Penilaian Kreativitas

#### a. Penilaian Data Angket Kreativitas dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Gallery Walk* Pada Materi *Protista* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang

Berdasarkan pengumpulan data angket kreativitas dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Gallery Walk* Pada Materi *Protista* di kelas X SMA negeri 1 Batang Onang, diperoleh nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 92 . Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata (mean) 83,1 dan nilai tengah (median) 83,7 serta nilai yang paling sering muncul (modus) 84,5.

Adapun perolehan nilai rata-rata dari setiap indikator yang diperoleh dari lapangan dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Gallery Walk* di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1**

#### Nilai Rata-rata Data Angket Kreativitas dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Gallery Walk* pada Materi *Protista* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang

No	Indikator	Nilai	Predikat
1	Menunjukkan rasa ingin tahu	90	Tinggi Sekali
2	Menciptakan	83,3	Tinggi

	dan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan		
3	Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar	80	Tinggi
4	Berani mengambil resiko	86,6	Tinggi Sekali
5	Suka mencoba	83,3	Tinggi
6	Peka terhadap keindahan	65	Tinggi
	<b>Jumlah</b>	<b>488,2</b>	Tinggi
	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>81,3</b>	

Data angket kreativitas dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Gallery Walk* pada Materi *Protista* di kelas X SMA negeri 1 Batang Onang yang telah dijelaskan diatas maka perolehan rata-rata tertinggi pada indikator pertama (90), sedangkan ratarata terendah pada indikator keenam (65).

#### b. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa pada Materi *Protista* Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X MIA<sup>1</sup> SMA Negeri 1 Batang Onang

##### 1. Hasil Belajar Siswa pada Materi *Protista* Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X MIA<sup>1</sup> SMA Negeri 1 Batang Onang

Berdasarkan pengumpulan data hasil belajar siswa materi *protista* sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X MIA<sup>1</sup> SMA Negeri 1 Batang Onang, diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata (mean ) 55,37 dan nilai tengah (median) 56,94 serta nilai yang paling sering muncul (modus) 58,30.

Adapun perolehan nilai rata-rata dari setiap indikator yang diperoleh dari lapangan sebelum penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

**Tabel 2. Nilai Rata-rata Siswa pada Materi**

**Protista Sebelum Penggunaan Model Pembelajaran Gallery Walk di Kelas X MIA<sup>1</sup> SMA Negeri 1 Batang Onang**

No	Indikator	Nilai	Predikat
1	Mendeskripsikan pengertian <i>protista</i>	70	Tinggi
2	Mendeskripsikan <i>protista</i> mirip hewan ( <i>protozoa</i> )	58,3	Cukup
3	Mendeskripsikan <i>protista</i> mirip tumbuhan ( <i>alga</i> )	55	Cukup
4	Mendeskripsikan <i>protista</i> mirip jamur ( <i>fungi</i> )	48,3	Rendah
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>57,9</b>	<b>Cukup</b>

Apabila nilai tersebut dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yang ada, maka nilai tersebut berada pada predikat “Cukup”. Artinya siswa masih belum mampu memahami materi pembelajaran. Dari hasil jawaban siswa pada tes hasil belajar siswa pada materi *protista* sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang.

**2. Hasil Belajar Siswa pada Materi Protista Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Gallery Walk di Kelas X MIA<sup>1</sup> SMA Negeri 1 Batang Onang**

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap Variabel Y diperoleh hasil belajar siswa materi siswa materi *protista* sesudah menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang, nilai rata-rata 76,5. Skor yang diperoleh responden menyebar dari nilai terendah 55 dan tertinggi 95. Nilai maksimum yang mungkin dicapai siswa adalah 100 dengan nilai tengah teoritisnya 50, adapun nilai Mean 76,43, Median 77,25, dan Modus 78,3. Pada hasil belajar siswa materi *Protista* sesudah menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini

Apabila nilai tersebut dikonsultasikan dengan kriteria penilaian pada tabel 4, maka nilai tersebut berada pada predikat “Cukup”. Artinya siswa masih belum mampu memahami materi pembelajaran. Dari hasil jawaban siswa pada tes hasil belajar siswa pada materi *protista* sebelum menggunakan Model

Pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang

Jika nilai rata-rata hasil belajar siswa materi *protista* sesudah menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* dibandingkan dengan nilai tengah teoritik disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,43. Adapun perolehan nilai rata-rata dari setiap indikator diperoleh dari lapangan sesudah menggunakan model pembelajaran di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Nilai Rata-rata Posttest Perindikator Penilaian Hasil Belajar Siswa Materi Protista**

No	Indikator	Nilai	Predikat
1	Mendeskripsikan pengertian <i>protista</i>	85	Tinggi Sekali
2	Mendeskripsikan <i>protista</i> mirip hewan ( <i>protozoa</i> )	82,2	Tinggi
3	Mendeskripsikan <i>protista</i> mirip tumbuhan ( <i>alga</i> )	80,5	Tinggi
4	Mendeskripsikan <i>protista</i> mirip jamur ( <i>fungi</i> )	63,8	Cukup
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>77,87</b>	<b>Tinggi</b>

Penjelasan masing-masing indikator yang telah diuraikan di atas maka perolehan rata-rata tertinggi 82,2 berada pada indikator kedua sedangkan perolehan rata-rata terendah 63,8 berada pada indikator keempat

**B. Pengujian Hipotesis**

**1. Uji Normalitas Data Kreativitas dengan Penggunaan Model Pembelajaran Gallery Walk Pada Materi Protista di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang**

Nilai  $X^2_{hitung} = 4,61$ . Dari tabel harga kritik  $\chi^2$  diketahui bahwa dengan  $db = (k-1) = 4-1 = 3$  dengan nilai dalam tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan sebesar 5% nilai  $\chi^2_{tabel}$  adalah 11,1 jadi  $\chi^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  atau  $4,61 < 11,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data pengumpulan data angket kreativitas siswa penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* sudah berada dalam sebaran normal.

**2. Uji Normalitas Hasil Belajar Pretest Menggunakan Model Pembelajaran Gallery Walk pada Materi Protista**

Nilai  $X^2_{hitung} = 8,58$ . Dari tabel harga kritik  $\chi^2$  diketahui bahwa dengan  $db = (k-1) = 6-1 = 5$

dengan nilai dalam tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan sebesar 5% nilai  $\chi^2_{tabel}$  adalah 11,1 jadi  $\chi^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  atau  $8,58 < 11,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data tentang hasil belajar siswa pada materi *Protistasebelum (pretest)* menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang berada dalam sebaran normal.

nilai  $\chi^2_{hitung} = 6,17$ . Dari tabel harga kritik  $\chi^2$  diketahui bahwa dengan  $db = (k-1) = 6 - 1 = 5$  dengan nilai dalam tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan sebesar 5% nilai  $\chi^2_{tabel}$  adalah 11,1 jadi  $\chi^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  atau  $6,17 < 11,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data tentang hasil belajar siswa pada materi *protista* sesudah (*posttest*) menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang berada dalam sebaran normal.

### 3. Uji t-test

Untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang sudah dirumuskan dalam penelitian ini dianalisa dengan teknik analisis statistic inferensial dengan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Gallery Walk* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi *Protista* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata siswa pada materi *protista* sesudah menggunakan model pembelajaran *Gallery Wal* adalah 76,5 berada pada predikat “Tinggi”.

Sedangkan pada data angket kreativitas penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* nilai rata-ratanya adalah 83,31 sberada pada predikat “Tinggi Sekali”. Indikator menunjukkan rasa ingin tahu nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 90 pada predikat “Tinggi Sekali” pada indikator ini, siswa dapat membayangkan cara yang berbeda dan mencoba cara-cara baru untuk dapat menyelesaikan soal yang telah peneliti sampaikan. Indikator menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 83,3 pada

siswa pada materi *protista* di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang. adapun rumus yang dipakai adalah “t-tes” yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- t = harga nilai korelasi (sampel)
- Md = mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*
- Xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi
- $\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi
- N = banyaknya subjek pada sampel
- db = tentukan dengan N-1

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh thitung sebesar 4,78, sedangkan ttabel pada taraf kepercayaan 95% dengan tingkat kesalahan 5% dengan derajat kebebasan (dk) = N-2= 28 ditemukan daalam tabel. Dari perhitungan yang dilakukan diperoleh nilai thitung 4,78 dan ttabel pada tingkat kepercayaan 95% dan tingkat kesalahan 5% dengan derajat kebebasan (dk) = N-1=30-2=28 adalah 1,70 maka thitung lebih besar dari ttabel ( $4,78 > 1,70$ ).

predikat “Tinggi” siswa memiliki lebih dari satu gagasan dan memiliki ide-ide baru yang berbeda dari teman lainnya dalam suatu diskusi. Indikator sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80 pada predikat “Tinggi” setiap dari beberapa kelompok memiliki tanggapan yang berbeda. Indikator berani mengambil resiko nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 86,6 pada predikat “Tinggi Sekali” siswa ditunjuk untuk menjawab dan menyelesaikan soal yang telah diberikan. Indikator suka mencoba nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 83,3 pada predikat “Tinggi” siswa bertanya mengenai pembelajaran yang telah disampaikan, mengerjakan soal-soal dengan cara berbeda dari yang diajarkan. Sedangkan indikator peka terhadap keindahan dan segi estetika dan lingkungan nilai rata-rata yang diperoleh 65 pada predikat “Rendah” siswa memanfaatkan dari suatu keindahan dari lingkungan yang menyebabkan rendahnya nilai yang diperoleh pada indikator ini.

Hasil belajar siswa sebelum dan

sesudah dilaksanakannya model pembelajaran *Gallery Walk* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran *protista*. *Gallery Walk* merupakan suatu metode diskusi yang membuat peserta didik keluar dari tempat duduk mereka dan aktif dalam mengumpulkan konsep kalimat penting, menulis dan berbicara di depan umum/kelas". Model *Gallery Walk* digunakan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk menyajikan dan menjelaskan apa yang telah dipelajarinya dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* hasil nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76,5.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti sebelumnya. Fitri Dengo (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "Penerapan Metode *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA di Kelas VII MTs Negeri 2 Kabupaten Gorontalo", dengan subjek penelitian dengan subjek penelitian berjumlah 17 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan memaknai data dari setiap tindakan dan disajikan secara naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Gallery Walk* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA yaitu dari prasiklus hanya 8 peserta didik atau 47% yang mampu, setelah tindakan siklus I meningkat menjadi 11 orang peserta didik atau 53% dilanjutkan pada tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 13 orang peserta didik atau 75%.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas jika dibandingkan dengan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, dengan penggunaan model *Gallery Walk* siswa membuat siswa berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan

suatu karya yang dapat ia kembangkan, untuk menyajikannya, dan menjelaskan yang telah dipelajarinya berdasarkan tampilan karya yang beragam dari hasil karya siswa yang dipamerkan di depan kelas. Model pembelajaran ini cocok digunakan dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi *protista*, hanya saja penggunaannya harus sesuai dengan langkah-langkah dari setiap model pembelajaran tersebut.

Sesuai dengan temuan di lapangan tentang penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* di SMA Negeri 1 Batang Onang. Dapat disimpulkan kelebihan yang ditemukan yaitu, proses pembelajaran menjadi semakin aktif dan menyenangkan karena adanya bantuan dari pembentukan kelompok yang telah di arahkan kepada siswa dengan membagikan kertas HVS kepada setiap kelompok untuk kerja sama dalam proses pembelajaran, dan hal yang demikian itu merupakan tuntutan untuk siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berfikirnya, sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka. Seperti yang dijelaskan oleh (Ismail, 2008:90), menyatakan bahwa *Gallery Walk* menurut siswa mampu mengembangkan pemahamannya mengenai materi, mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah dan menerima atau memberi kritikan dalam proses pembelajaran. Menurut Dengo (2018:41) "*Gallery Walk* merupakan model pembelajaran kelompok yang masing-masing anggota mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lainnya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pendeskripsian data yang telah dipaparkan sebelumnya serta pengkonsultasian data dalam bentuk angka maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi siswa pada materi *protista* di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan dan dijelaskan pada bagian terdahulu, penulis menarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang diperoleh nilai

tertinggi siswa 95 termasuk kedalam predikat "Tinggi Sekali".

2. Gambaran kreativitas belajar dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 83,1 berada pada predikat "Tinggi Sekali".
3. Gambaran hasil belajar siswa pada materi *Protista* sebelum menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* di kelas X

SMA Negeri 1 Batang Onang diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,37 nilai tersebut berada pada predikat “Cukup”, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa materi pembelajaran *Protista* sesudah menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* di kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,43 nilai tersebut berada pada predikat “Tinggi”.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai  $X^2_{hitung} = 4,61$ . Dari tabel harga kritik  $x^2$  diketahui bahwa dengan  $db = (k-1) =$

$4-1 = 3$  dengan nilai dalam tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan sebesar 5% nilai  $x^2_{tabel}$  adalah 11,1 jadi  $x^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $x^2_{tabel}$  atau  $4,61 < 11,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data pengumpulan data angket kreativitas siswa penggunaan model pembelajaran *Gallery Walk* sudah berada dalam sebaran normal. Artinya “Terdapat Perbedaan Yang Signifikan antara Model Pembelajaran *Gallery Walk* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi *Protista* di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Onang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, dan Mohammad Asrori. 2016. *Psikologi Remaja Perkembang Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Bumi .
- Conny R. Semiawan (2009). *Memupuk Bakat dan kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia
- Dimiyati dan Mudjono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitri Dengo, 2018. Penerapan metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. *Jurnal manajemen pendidikan islam*. Vol 6, No 1.
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAINKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- Sanjaya, Wina, 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Uno, B Hamzah . 2010. *Profesi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. dan Mohamad. 2011. *Belajar dan Pendekatan PAILKEM : Pendekatan aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta bumi