

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GALLERY WALK DAN MEDIA KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 10 BOGOR

Indri Yani^{1*)}, Engkus Kusmana²⁾

¹⁾Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

²⁾SMA Negeri 10, Bogor, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : indriyani@unpak.ac.id

Riwayat Artikel : diterima: 25 Januari 2020; direvisi: 29 Januari 2020; disetujui: 16 Februari 2020

Abstrak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi dengan menerapkan model pembelajaran gallery walk dan media kotak kartu misteri, dengan subyek penelitian sebanyak 35 siswa kelas XI IPA 2. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan. Untu masing-masing siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap akhir siklus dilakukan evaluasi dengan instrumen yang telah dikalibrasi.. Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai 74,48 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 orang dengan persentase pencapaian KKM sebesar 68,57% dari 35 orang siswa, dan pada siklus kedua nilai rata-rata meningkat menjadi 81,45 dengan presentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 82,85%. Hasil ini menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Gallery walk dan media Kokami (Kotak Kartu Misteri) dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA 2 SMAN 10 Bogor.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif; gallery walk; kotak kartu misteri; hasil belajar biologi

THEAPPLICATION OF GALLERY WALK MODEL AND KOKAMI MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' ACHIEVEMENT IN BIOLOGY ON ELEVENTH GRADE STUDENTS IN SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 10 BOGOR

Abstract. This research is a Classroom Action Research (CAR) which aimed at to improve students' achievement in biology using gallery walk model and mystery cards box. The samples are 35 students of the eleventh grade IPA 2. This research was done in two cycles, with each cycles consist of two meetings. There are four stages for each cycles, they are planning, treatment, observation, and reflection. Evaluation is given at the end of every cycles using calibrated instrument. The evaluation result on the first cycle is 74,48 there are 24 students reach the maximum mastery criteria with KKM achievement percentage around 68,57% from 35 students, and on the second cycle the average score increased into 81,45 with KKM achievement percentage at 82,85%. It shows that the application of gallery walk learning model and Kokami media can improve students' achievement of the eleventh grade IPA 2 in biology subject in SMAN 10 Bogor.

Keywords: cooperative learning; gallery walk; mystery cards box: biology achievement.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki siswa dalam menjalani kehidupan. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2008) guru maupun pendidik perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar mempunyai makna penting baik bagi siswa, guru maupun sekolah. Hasil belajar

siswa disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar, banyak kalangan siswa yang menganggap belajar adalah aktivitas yang tidak menyenangkan, duduk, berjam-jam dengan mencurahkan perhatian dan pikiran pada suatu pokok bahasan, baik yang sedang disampaikan guru maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Untuk mengatasi permasalahan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran tersebut, guru perlu memberikan respon positif secara konkret dan objektif yang berupa upaya membangkitkan partisipatif siswa meliputi keberanian

Peningkatan kualitas pendidikan adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang berkaitan secara langsung dengan proses dan produk di lapangan. Proses

belajar mengajar pada dasarnya merupakan interaksi yang dinamis antara siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Keberhasilan proses pembelajaran selain ditentukan oleh cara mengajar guru dan cara belajar siswa juga ditentukan faktor lain seperti kurikulum, sarana dan prasarana, media serta situasi dan kondisi lingkungan belajar. Slavin (2005) mengartikan belajar sebagai perubahan pada individu yang terjadi berdasarkan pengalaman dan bukan karena pertumbuhan maupun karakteristik sejak lahir. Sedangkan menurut Dimiyati (2009) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung

Materi pelajaran adalah salah satu sarana yang berpengaruh dalam proses pendidikan. Salah satu materi yang diberikan pada proses pendidikan yaitu Biologi. Menurut Hamzah (1989) Biologi merupakan suatu ilmu tentang kehidupan dan biologi dapat membantu manusia mengenal dirinya sebagai organism dengan lingkungannya. Dalam mata pelajaran yang mempelajari tentang seluk beluk makhluk hidup, dalam pelajaran biologi biasanya terdapat banyak istilah-istilah latin, gambar-gambar dan pembahasan materi yang banyak, hal ini menyulitkan sebagian siswa dalam memahami materi karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, kesulitan mengenali gambar dan menghafal bahasa latin. Salah satunya dalam mata pelajaran biologi kelas XI yaitu Jaringan Hewan.

Menurut Uzer Usman (2008) bahwa dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif setidaknya ada lima variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa, yaitu melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, memperhatikan kemampuan siswa dan menggunakan media yang tepat. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru biologi kelas XI di SMA Negeri 10 Bogor bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu sebesar 75, dari rata-rata hasil belajar biologi yang diperoleh siswa pada tahun 2018/2019 mencapai nilai sebesar 68,48, dari jumlah siswa 35 orang yang mencapai KKM yaitu 10 orang (28,57%) dan 25 orang (71,43%) belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan, siswa berada dalam tingkat keaktifan dan partisipasi yang rendah seperti keberanian dalam bertanya dan menjawab, kurikulum yang terus disempurnakan, serta jadwal pelajaran diakhir menimbulkan rasa jenuh dan bosan yang secara langsung dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dikelas kelas XI di SMAN 10 Bogor secara tepat, perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Biologi. Menurut Stringer dalam Mertler (2014) penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang berinteraksi secara spiral, menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu “kerangka kerja yang

sederhana namun berpengaruh kuat pada proses melihat, berfikir dan bertindak. Isjoni (2007) menyatakan bahwa *Cooperative learning* terdiri dari dua kata yaitu *Cooperative* dan *learning*. *Cooperative* artinya mengerjakan suatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu tim, sedangkan *learning* artinya belajar.

Untuk melakukan penelitian di SMAN 10 Bogor diperlukan penerapan model pembelajaran *Gallery walk* dan media kokami. *Gallery Walk* (Pameran berjalan) merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu mengakibatkan daya emosional siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung. Menurut Nurul (2015) Kotak kartu misteri atau disebut Kokami merupakan alat permainan yang menggunakan kartu dan kotak berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran. Dikatakan misterius, karena setiap siswa tidak tahu isi pertanyaan yang akan didapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga siswa tersebut mampu memahami materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Gallery walk* dan media kokami untuk meningkatkan hasil belajar biologi pada materi jaringan hewan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMAN 10 Bogor pada bulan Agustus - Oktober 2019. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas pola Kolaboratif yang lazim disebut *Classroom Action Research* yang difokuskan pada penggunaan model pembelajaran dan media. Menurut arikunto (2008) penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Ada pun prosedur dari Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Action*), Observasi (*Observation*) dan Refleksi (*Reflection*).

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA di SMAN 10 Bogor pada semester I tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas XI IPA 2 sebanyak 35 orang siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model Pembelajaran *Gallery Walk* dan media kokami pada materi Jaringan Hewan. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan seorang Guru mata pelajaran sebagai pelaksana (*action*) dikelas dan dua orang observer yang bertugas sebagai pengamat ketika proses pembelajaran berlangsung dan siswa sebagai subjek dan objek yang diteliti.

Menurut Nana (2005) Pengumpulan data dilakukan dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan dari setiap siklus. Data yang diperoleh berupa data utama yaitu hasil belajar dan data pendukung yaitu aktivitas dan antusiasme belajar siswa, interaksi dalam proses pembelajaran, dan kegiatan atau aktivitas guru. Hasil belajar diukur melalui Tes Hasil Belajar bentuk pilihan ganda yang dilakukan setiap akhir siklus (*post-test*).

Data analisis dikumpulkan oleh peneliti yang terdiri dari dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data

kualitatif adalah data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran proses pembelajaran yang meliputi kualitas model yang diterapkan guru dan aktifitas siswa dari penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* dan media kokami. Data kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata kelas dari hasil belajar siswa dan nilai rata-rata kelas digunakan untuk mengetahui apakah sudah mencapai KKM yang ditentukan dalam kriteria ketuntasan belajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

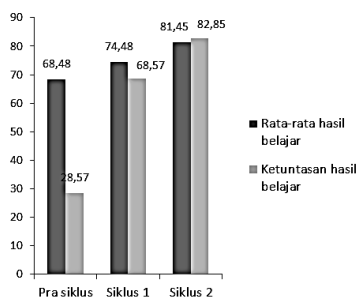
Deskripsi data hasil penelitian difokuskan menjadi empat aspek yaitu pengamatan hasil belajar, hasil pengamatan observasi terstruktur *One Task – Off Task* siswa dalam pembelajaran, hasil pengamatan aktivitas guru dan antusias siswa terhadap model pembelajaran *Gallery walk* dan media kokami.

Berdasarkan pengamatan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian adalah sebesar 68,48. Adapun siswa yang telah mencapai KKM hanya 28,57% atau 10 orang dari 35 siswa, pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 74,48. Adapun siswa yang telah mencapai KKM hanya 68,57% atau 24 orang dari 35 siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 81,45. Adapun siswa yang telah mencapai KKM hanya 82,85% atau jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 29 orang dan hanya 6 orang saja yang belum mencapai KKM. Hasil belajar biologi siswa tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar biologi

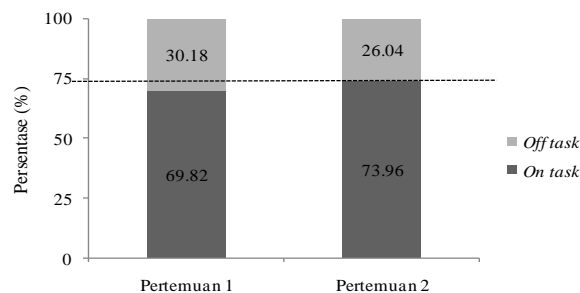
Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai KKM	75	75	75
Kriteria Keberhasilan	75%	75%	75%
Nilai rata-rata	68,48	74,48	81,45
Siswa yang mencapai KKM	10 Siswa (28,57)	24 Siswa (68,57)	29 Siswa (82,85)

Hasil pengamatan yang dilakukan observer selama dua siklus diperoleh data aktivitas siswa pada siklus I tindakan 1 *On Task* mencapai 63,50% dan *Off Task* mencapai 36,50%, pada tindakan 2 aktivitas *On Task* mencapai 66,04% dan *Off Task* mencapai 24,83 %,



Gambar 1. Antusias Belajar Siswa Siklus 1

Berdasarkan gambar 1, terdapat peningkatan antusias belajar siswa terhadap materi Reproduksi dari mulai pertemuan ke-1 siklus pertama hingga pertemuan ke-2. Peningkatan *On Task* siswa pada pertemuan ke 1 hingga pertemuan ke 2 mencapai 2,54%, dan *Off Task* mengalami penurunan hingga 2,54%.

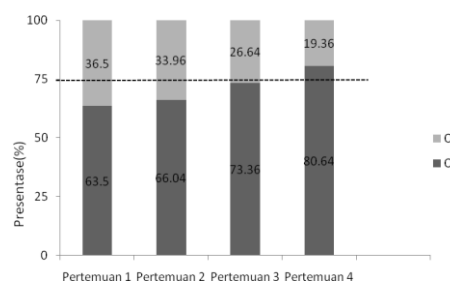


Gambar 2. Antusias belajar siswa Siklus 2

Sedangkan pada siklus II tindakan 1 aktivitas *On Task* mencapai 73,36% dan *Off Task* 26,64%, pada tindakan 2 aktivitas *On Task* mencapai 80,64% dan *Off Task* 19,36%. Berdasarkan gambar 2, terdapat peningkatan antusias belajar siswa terhadap materi Reproduksi dari mulai pertemuan ke-1 siklus kedua ini hingga pertemuan ke-2. Peningkatan *On Task* siswa pada pertemuan ke 1 hingga pertemuan ke 2 mencapai 7,28%, dan *Off Task* mengalami penurunan hingga 7,28%. Pada siklus kedua ini aktifitas *On Task* mencapai tingkat presentase yang cukup tinggi dibandingkan pada siklus 1.

Persentase *Off Task* mengalami penurunan baik pada siklus I maupun siklus II, pada siklus I mencapai angka 8,96% dan 6,48% pada siklus II. Disisi lain persentase *On Task* mengalami kenaikan angka, pada siklus I mencapai 9,26% dan siklus II mengalami kenaikan sebesar 6,48%. Presentase aktivitas *On Task-Off Task* dapat dilihat pada Gambar 3.

Pada Akhir siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 69,93 dengan presentase 66,67%. Siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 16 orang dari 24 orang. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 83,78 dan nilai terendah yaitu 54,05. Pada siklus kedua rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,35. Sebagian besar siswa sudah mencapai KKM. Karena presentase jumlah siswa yang mencapai KKM sudah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 80%



Gambar 3. Aktivitas *On Task –Off Task* siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Hasil belajar biologi siswa mengalami peningkatan mulai dari sebelum penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Gallery walk* dan media kokami sampai dengan siklus I dan II, bahkan pada siklus kedua nilai rata-rata siswa sudah di atas KKM yaitu 75.

Menurut Silberman dalam Ismail, 2008, *Gallery Walk* (Pameran berjalan) juga dapat memotivasi keaktifan siswa dalam proses belajar sebab bila sesuatu yang baru ditemukan berbeda antara satu dengan yang lainnya maka dapat saling mengkoreksi antara sesama siswa baik kelompok maupun antar siswa itu sendiri.

Gallery walk (Pameran berjalan) dapat mengatasi kendala-kendala pembelajaran seperti materi pelajaran diserap oleh siswa secara tidak maksimal sehingga hasil belajar siswa belum maksimal, karena metode ini dapat mengefisienkan waktu pelajaran dan siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran karena strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat suatu karya dan melihat langsung kekurangpahamannya dengan materi tersebut dengan melihat hasil karya teman yang lainnya dan dapat saling mengisi kekurangannya itu.

Metode *Gallery Walk* (Pameran berjalan) adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi di setiap kelompok untuk dipajang di depan kelas. Setiap kelompok menilai hasil karya kelompok lain yang digalerikan, kemudian dipertanyakan pada saat diskusi kelompok dan ditanggapi. Penggalangan hasil kerja dilakukan pada saat siswa telah mengerjakan tugasnya. Setelah semua kelompok melaksanakan tugasnya, guru memberi kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa. Menurut Nurul (2015) Kotak kartu misteri atau disebut Kokami merupakan alat permainan yang menggunakan kartu dan kotak berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pelajaran. Dikatakan misterius, karena setiap siswa tidak tahu isi pertanyaan yang akan didapatkan dari dalam kotak tersebut sehingga siswa tersebut mampu memahami materi yang sedang dipelajari.

Dengan kelebihan dari model pembelajaran *Gallery walk* dan media kokami ternyata dapat meningkatkan hasil belajar biologi materi jaringan hewan siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 10 Bogor.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *gallery walk* dan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa pada materi jaringan hewan siswa kelas XI IPA 2 SMAN 10 Bogor. Hal ini dapat terlihat dari tercapainya indikator pembelajaran melalui tes hasil belajar biologi yang dicapai siswa mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 74,48. Adapun siswa yang telah mencapai KKM hanya 68,57% atau 24 orang dari 35 siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa

mencapai nilai rata-rata 81,45. Adapun siswa yang telah mencapai KKM hanya 82,85% atau jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 29 orang dan hanya 6 orang saja yang belum mencapai KKM.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamzah, Zoefiri. (1989). *Biologi Umum*. Gramedia: Jakarta.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta: Bandung.
- Ismail SM, (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*, Semarang: Rasail Media Group.
- Mertler A Craig. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks: Jakarta
- Nurul, Igeul. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa*. Jurnal Pendidikan. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Slavin, Robert, E. (2005). *Cooperative Learning*. Nusa Media: Bandung.
- Nana, Syaodih Sukmadinata, (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Uzer, Usman. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Erlangga: Jakarta.