



# Peningkatan Hasil Belajar Materi Integral Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Gallery Walk berbasis Educational Game

Muhammad Jazilun Ni'am<sup>a,\*</sup>

<sup>a</sup>SMA Negeri 1 Mayong, Mayong, Jepara 59465, Indonesia

\*Alamat Surel: [niam.math2004@gmail.com](mailto:niam.math2004@gmail.com)

## Abstrak

Pembelajaran matematika selama ini belum memperhatikan aspek konstruktivisme dengan maksimal sehingga hasil belajar juga belum optimal. Pembelajaran yang selama ini masih belum mampu memacu motivasi peserta didik. Motivasi ini dapat dilakukan melalui adanya kompetisi antar kelompok melalui permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi dan prestasi belajar matematika pada materi integral melalui model pembelajaran kooperatif teknik gallery walk berbasis educational game. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Mayong yang berjumlah 34 peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, analisis yang digunakan adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan data antar siklus. Tindakan yang diberikan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik gallery walk yang menggunakan delapan tahapan. Educational game digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik yang saling berkompetisi dalam memenangkan permainan yang diberikan. Permainan ini membuat belajar menjadi menyenangkan dan membuat waktu belajar terasa singkat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik yang motivasinya masih rendah menjadi punya motivasi yang baik dikarenakan adanya kompetisi antar kelompok belajar. Hasil tes setiap siklus menunjukkan adanya kenaikan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan minimal (KKM). Pada kondisi akhir siklus peserta didik yang tuntas dalam belajar mencapai 88 %. Berdasarkan hal ini maka pembelajaran kooperatif teknik gallery walk berbasis educational game dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

## Kata kunci:

*Gallery Walk, Educational Game, Hasil Belajar.*

© 2019 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

## 1. Pendahuluan

Penguasaan materi Integral berdasarkan Laporan serapan hasil Ujian Nasional (UN) tahun 2014/2015 kemampuan menentukan integral tak tentu dan integral tentu fungsi aljabar dan fungsi trigonometri secara nasional hanya mencapai 56,51 %, Jawa Tengah hanya 42,02 % dan SMA Negeri 1 Mayong 37,75 % yang masih dibawah rata-rata secara nasional (E-repoting Ujian Nasional, 2017). Penguasaan materi matematika rendah salah satunya dikarenakan mempunyai karakteristik materi yang abstrak. Kecenderungan ini menyebabkan materi matematika kurang disukai. Hal ini ditunjang dengan suasana belajar yang yang tidak menarik, cenderung membosankan, dan rutinitas belaka (Asyhadi, 2005). Muara dari semua masalah ini adalah hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Hasil belajar materi integral di SMA Negeri 1 Mayong pada tahun sebelumnya belum maksimal ditandai dengan banyak peserta didik yang belum tuntas dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif juga harus dikemas dengan baik sehingga pembelajaran lebih efektif. Teknik *gallery walk* mampu membuat peserta didik dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, berkeinginan dalam memecahkan berbagai macam masalah dalam belajar, lebih senang mengerjakan tugas dengan mandiri, tidak cepat bosan dengan

*To cite this article:*

Niam, M.J. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Materi Integral Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Gallery Walk berbasis Educational Game. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2*, 1-9

tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, mampu mempertahankan pendapat yang disampaikan, yakin dengan pendapat yang disampaikan, senang mengerjakan soal-soal sulit dan senang memecahkan masalah soal-soal sulit. Selain *gallery walk* pembelajaran berbasis *educational game* dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Melalui *educational game* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya (Rohwati, 2012:76). Disamping itu, bermanfaat untuk menguatkan dan menerampikan anggota badan peserta didik, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak. Pembelajaran kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game* akan membentuk peserta didik mempunyai kemampuan kerjasama tim dalam kelompok dan membantu teman satu tim untuk memenangkan suatu permainan. Dengan cara tersebut, peserta didik dapat terlibat secara proaktif dalam pembelajaran dan peserta didik akan terlatih menemukan konsep-konsep pengetahuan yang dipelajari peserta didik akan bermakna dalam ingatan. Hal tersebut senada dengan Ruseffendi (1991) yang menyatakan: "...menemukan sesuatu oleh sendiri dapat menumbuhkan rasa percaya terhadap dirinya sendiri, dapat meningkatkan motivasi (termasuk motivasi intrinsik), melakukan pengkajian lebih lanjut, dapat menumbuhkan sikap positif terhadap matematika". Sikap positif tersebut memberi peluang guna meningkatkan prestasi belajar matematika.

Pertanyaan penelitian yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimanakah model pembelajaran kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan bagaimanakah model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kualitas pembelajaran integral yang menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game* dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika dan menelaah peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan jumlah peserta didik yang tuntas setelah diberikan model pembelajaran ini.

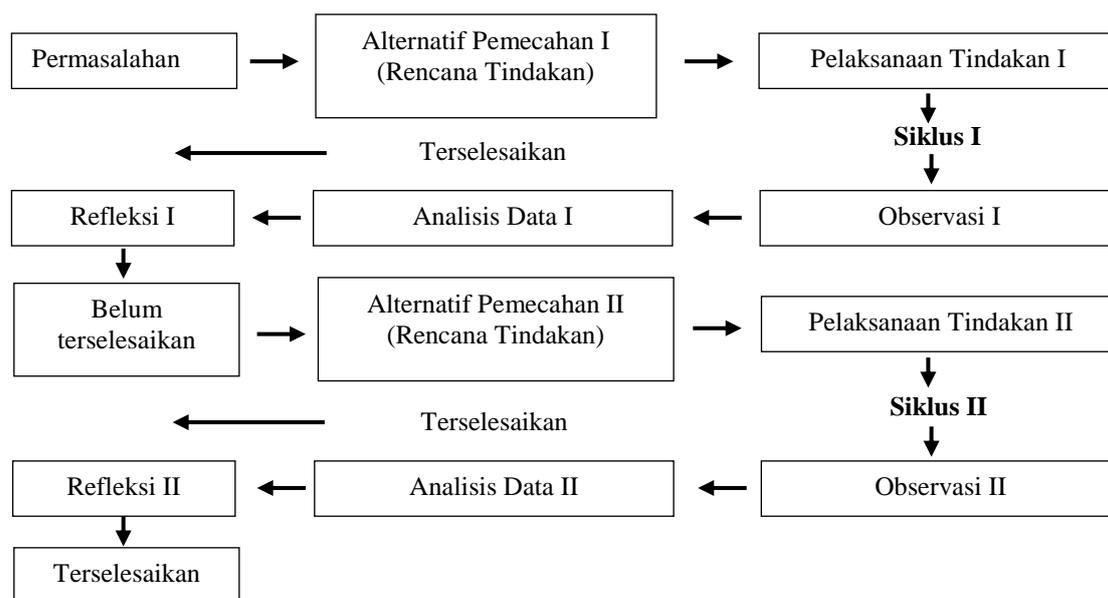
Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *gallery walk*. Salah satu penelitian yang mengungkapkan keefektifan pembelajaran menggunakan metode ini salah satunya diungkapkan oleh Fadli, F., dkk. (2015) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan motivasi dari peserta didik setelah mendapat pembelajaran menggunakan model *gallery walk*. Peserta didik dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, berkeinginan dalam memecahkan berbagai macam masalah dalam belajar, lebih senang mengerjakan tugas dengan mandiri, tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, mampu mempertahankan pendapat yang disampaikan, yakin dengan pendapat yang disampaikan, senang mengerjakan soal-soal sulit dan senang memecahkan masalah soal-soal sulit. Hasil penelitian Jatmiko (2015) mengungkapkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik dengan hasil belajar matematika. Senada dengan penelitian Jatmiko, penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari dan Setyaningtyas (2017) pembelajaran model TPS dengan teknik *gallery walk* mampu meningkatkan hasil belajar. Melalui *education game* dapat membuat peserta didik menjadi aktif sehingga memotivasi peserta didik dan pada akhirnya dapat meningkatkan rata-rata nilai peserta didik hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohwati (2012).

---

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subyek penelitian adalah siswa kelas XII. IPA 1 SMA Negeri 1 Mayong Kabupaten Mayong semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 34 peserta didik. Data yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah ketuntasan belajar peserta didik dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik dokumen dari hasil ulangan harian sebagai kondisi awal. Ketuntasan belajar diperoleh dengan melakukan tes siklus I dan siklus II, sedangkan untuk motivasi peserta didik data diperoleh melalui angket.

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan dua cara yaitu: data kuantitatif hasil belajar dianalisa dengan deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai hasil belajar pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Data kualitatif motivasi peserta didik dalam pembelajaran dianalisa dengan deskriptif kualitatif. Data kualitatif dibandingkan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Prosedur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Diagram Prosedur Penelitian

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa proses penelitian dilakukan dengan dua siklus yang memuat aspek perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan kegiatan penelitian meliputi identifikasi masalah, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap kegiatan tindakan, lembar kerja peserta didik, alat evaluasi dan media, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, serta membentuk kelompok-kelompok yang dilakukan secara acak. Pelaksanaan tindakan (*acting*) meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran. Pada akhir siklus diakhiri dengan tes. Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes, maka tahap berikutnya dapat dilaksanakan. Data yang dikumpulkan dari hasil observasi meliputi data hasil belajar, data proses pembelajaran di kelas, data observasi dari observer.

Refleksi dalam penelitian tindakan ini merupakan upaya mengkaji apa yang telah terjadi, atau yang belum tuntas pada langkah atau upaya sebelumnya. Hasil refleksi itu digunakan untuk mengambil langkah lebih lanjut dalam upaya untuk mencapai tujuan penelitian. Data yang diperoleh dari hasil observasi, dianalisis dan dievaluasi bersama guru observer. Hasil temuan yang mungkin masih belum maksimal dilakukan, perlu mendapat perhatian untuk pertemuan berikutnya. Kegiatan refleksi diantaranya adalah mengetahui jumlah prosentase peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM, kendala-kendala yang dialami peserta didik dan guru serta kemungkinan meningkatkan tingkat pemahaman.

Indikator keberhasilan penelitian ini jika terjadi peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik mulai dari kondisi awal sampai siklus II. Peningkatan tersebut sejalan dengan jumlah peserta didik yang mempunyai motivasi baik dan prestasi belajar diatas KKM selalu meningkat terus.

### 3. Hasil dan Pembahasan

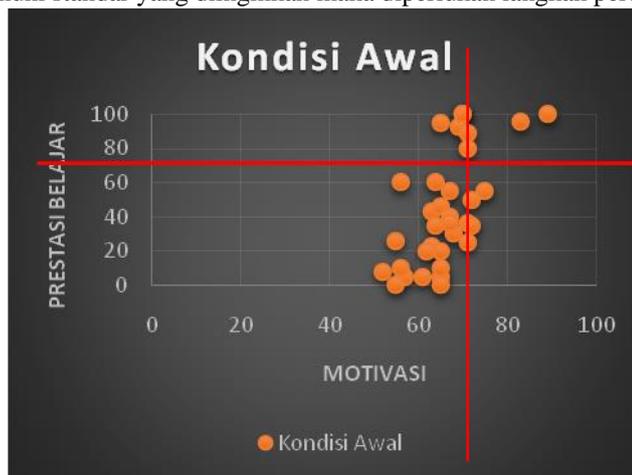
Hasil penelitian diuraikan menjadi tiga bagian yaitu uraian kondisi awal, kondisi akhir siklus I, dan kondisi akhir siklus II sebagai berikut.

#### 3.1. Kondisi Awal

Sebelum dilaksanakan penelitian, pembelajaran menggunakan teknik ceramah dan hanya sesekali menggunakan metode diskusi. Guru lebih sering menjelaskan seluruh materi secara lisan tanpa

menggunakan model pembelajaran lain, alat peraga maupun sarana lain yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Minat yang kurang terhadap pembelajaran matematika mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dalam proses belajar. Kurang termotivasi peserta didik disebabkan peserta didik hanya mendengarkan tanpa secara aktif dilibatkan dalam proses belajar. Peserta didik hanya mencatat tanpa banyak bertanya sehingga tidak diketahui tingkat pemahamannya.

Pada akhir pembelajaran setiap materi dilakukan tes ulangan harian dan hasilnya banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKM terlihat pada Gambar 2. Hal ini disebabkan peserta didik lebih banyak menghafalkan materi dan ketika menghadapi soal materi yang dihafalkan hilang dari ingatan. Penemuan konsep secara mandiri akan lebih lama berada dalam ingatan daripada hanya menghafal. Penerapan model ceramah dirasakan kurang menarik minat dan keaktifan peserta didik. Dengan demikian pembelajaran belum memenuhi standar yang diinginkan maka diperlukan langkah perbaikan.

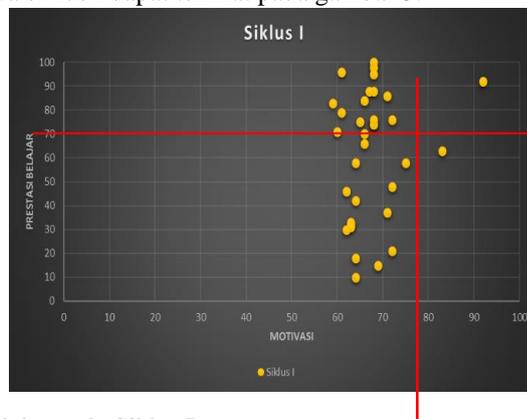


**Gambar 2.** Diagram Hasil Belajar pada Kondisi Awal

Peserta didik peserta didik yang tuntas pada materi vektor sebanyak 8 peserta didik dari 34 peserta didik (23,53%), sedangkan 26 peserta didik lainnya (76,47%) belum mencapai KKM. Pada Gambar 2 terlihat hasil ulangan harian berbanding lurus dengan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar akan meningkat jika peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

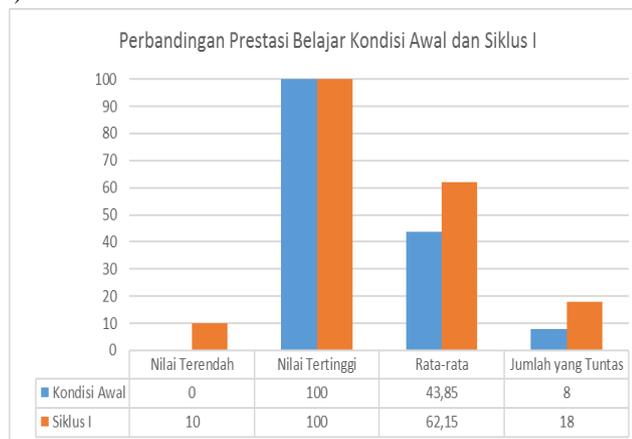
### 3.2. Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I pertemuan dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan permainan untuk membagi kelompok belajar, permainan juga dilakasnaakan pada pertemuan kedua untuk membuat galeri. Pembuatan galeri melalui permainan membuat peserta didik bersemangat, pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Galeri yang dibuat sebelumnya dipamerkan di kelas untuk mendapat komentar dari kelompok lain dan diakhiri dengan penilaian galeri sebagai nilai kelompok. Hubungan motivasi dan prestasi belajar pada siklus I dapat terlihat pada gambar 3.



**Gambar 3.** Diagram Hasil Belajar pada Siklus I

Pada gambar 3 terlihat bahwa peserta didik sudah bergeser dari motivasi yang cukup menjadi peserta didik yang mempunyai motivasi baik, dan sudah ada peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas. Perbandingan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan kondisi awal dapat dilihat pada gambar 4. Terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas menjadi (52,94%) yang semula hanya (23,53%)



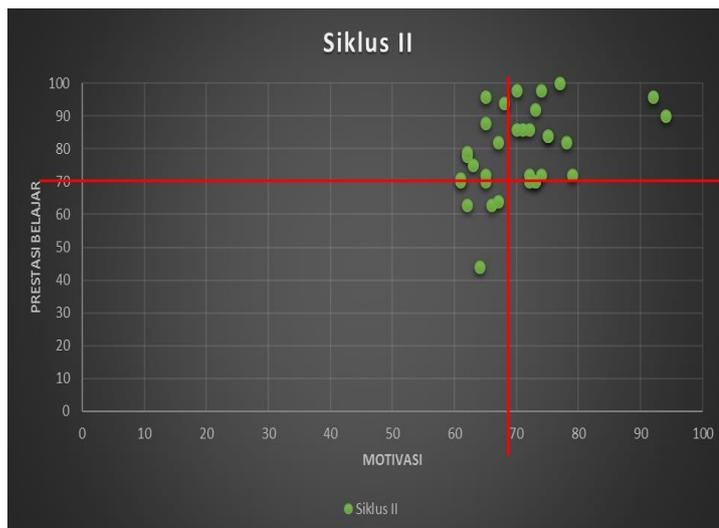
**Gambar 4.** Perbandingan Prestasi Belajar Kondisi Awal dan Siklus I

Hasil refleksi setelah dilaksanakan pembelajaran siklus I, pada kondisi awal guru menerapkan pembelajaran metode ceramah. Pada kondisi awal sudah banyak peserta didik yang mempunyai motivasi dalam kategori baik dan sangat baik, hanya ada 18 % peserta didik yang mempunyai motivasi yang cukup. Pada siklus I guru sudah menerapkan pembelajaran matematika dengan model pembelajarankooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game*. Pada Siklus I terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mempunyai kategori motivasi baik dan sangat baik sehingga tinggal 6 % atau dua orang peserta didik yang mempunyai kategori motivasi cukup. Jikadibandingkan keadaan pada kondisi awal dengan siklus I terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Walaupun terjadi peningkatan motivasi peserta didik tetapi masih ditemukan dua peserta didik yang masuk dalam kategori cukup. Sehingga perlu ditingkatkan lagi supaya menjadi kategori baik.

Pada kondisi awal peserta didik yang sudah mencapai KKM sebanyak 8 peserta didik, pada siklus I peserta didik yang sudah mencapai KKM sebanyak 18 peserta didik, terlihat banyaknya peserta didik yang mencapai KKM meningkat 125%. Pada kondisi awal rata-rata nilai ulangan harian hanya mencapai 43,85 sedangkan pada siklus I rata-rata nilai ulangan harian sebesar 62,15. Telah terjadi peningkatan rata-rata sebesar 18,3 poin. Berdasarkan uraian tersebut, dari kondisi awal ke siklus I ternyata nilai rata-rata peserta didik meningkat dan banyak peserta didik yang telah mencapai KKM juga meningkat, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus I ini penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *galleri walk* berbasis *educational game* dapat meningkatkan hasil belajar.

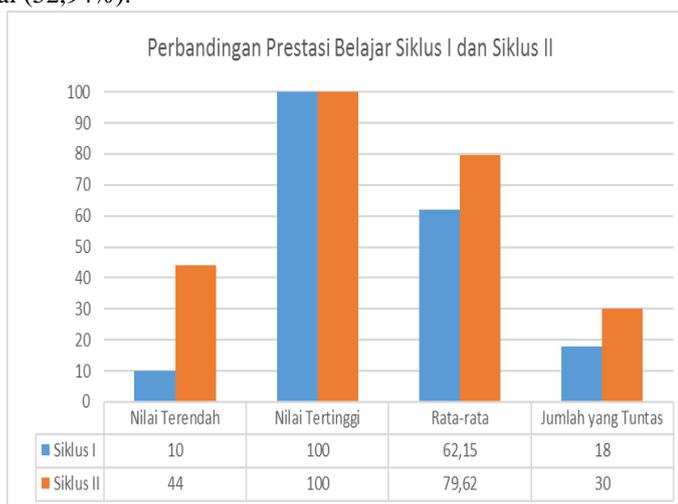
### 3.3. Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II pertemuan tetap dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pembagian kelompok pada siklus I dirasakan tidak sesuai dengan diharapkan karena pembagian kelompok kurang heterogen. Oleh karena itu berdasarkan hasil refleksi pada siklus II pembagian kelompok dilakukan oleh guru berdasarkan prestasi belajar pada siklus I. *Educational game* pada siklus II hanya dilakukan hanya ketika peserta didik membuat galeri yaitu pada pertemuan kedua. Selanjutnya tahapan pembelajaran dilaksanakan sesuai tahapan pada siklus I. Hasil belajar pada siklus II baik motivasi maupun prestasi belajar dapat dilihat pada gambar 5. Pada gambar tersebut sudah ada perubahan motivasi dan prestasi belajar daripada siklus I.



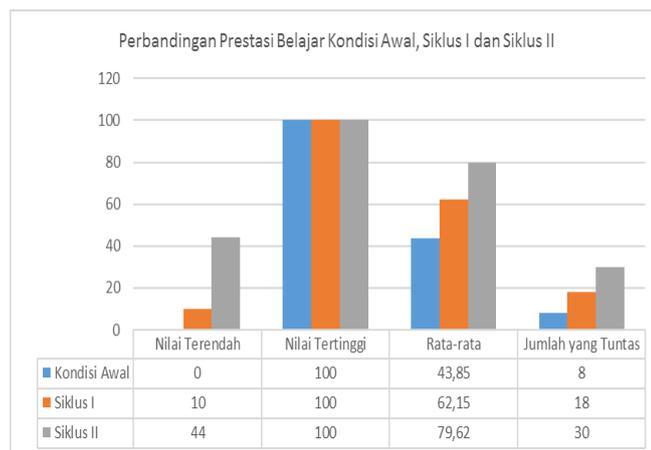
**Gambar 5.** Diagram Hasil Belajar pada Siklus II

Perbandingan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan pada siklus II dan siklus I dapat dilihat pada gambar 6. Terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas menjadi (88,23%) yang sebelumnya baru mencapai (52,94%).



**Gambar 6.** Perbandingan Prestasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Hasil refleksi setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang termotivasi dalam proses pembelajaran. Pada Siklus II semua peserta didik yang mempunyai kategori motivasi baik. Jika dibandingkan keadaan pada siklus I dengan siklus II terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pada Siklus II guru sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *galleri walk* berbasis *educational game* menggunakan kelompok yang dibagi oleh guru dan diperoleh nilai hasil ulangan harian dengan nilai terendah 44, nilai tertinggi 100, nilai rata-rata 79,62. Dengan membandingkan keadaan pada siklus I dengan siklus II jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM meningkat dari sebanyak 18 peserta didik di siklus I menjadi 30 peserta didik di siklus II. Berdasarkan uraian di atas, dari siklus I ke siklus II ternyata nilai rata-rata peserta didik meningkat dan banyak peserta didik yang telah mencapai KKM juga meningkat, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *galleri walk* berbasis *educational game* dapat meningkatkan jumlah peserta didik yang tuntas pada materi geometri transformasi. Perbandingan hasil belajar kondisi awal, siklus I, dan siklus II terlihat pada gambar 7.



**Gambar 7.** Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar

### 3.4. Pembahasan

Pada kondisi awal sebelum guru menerapkan model pembelajaran Kooperatif teknik *gallery walk* berbasis educational game. Pada kondisi awal tersebut masih terdapat peserta didik yang mempunyai motivasi kurang dalam proses pembelajaran karena masih sebagai penerima pengetahuan dan mempunyai nilai prestasi belajar dibawah KKM. Peserta didik belum diberi kepercayaan untuk membangun pengetahuan dengan sendirinya. Melalui pembelajaran kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game* peserta didik diberi kepercayaan untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan aktif mencari dan membagi pengetahuan melalui diskusi. Melalui kegiatan mencari pengetahuan ini peserta didik dengan sendirinya akan aktif mempersiapkan materi yang harus dikuasai, mencatat informasi dan membuat rangkuman tentang apa yang harus diketahui, memperhatikan penjelasan teman, dan aktif mengajukan pertanyaan ataupun memberikan tanggapan atas pendapat dari teman dalam kelompoknya. Diskusi dibalut dengan *educational game* sehingga peserta didik tidak merasa sedang belajar melainkan bermain sambil belajar.

Peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan permainan dengan hasil yang terbaik karena ada persaingan antar kelompok. Persaingan terjadi untuk menunjukkan bahwa kelompoknya merupakan kelompok yang terbaik sehingga akan mendapatkan sebuah hadiah. Diskusi melalui permainan ini menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik. Pembelajaran menarik dan dilakukan diluar kelas (gazebo halaman sekolah) sehingga membuat pembelajaran selama 4 jam pelajaran tidak terasa. Peserta didik termotivasi dan harus menyelesaikan permainan dengan baik.

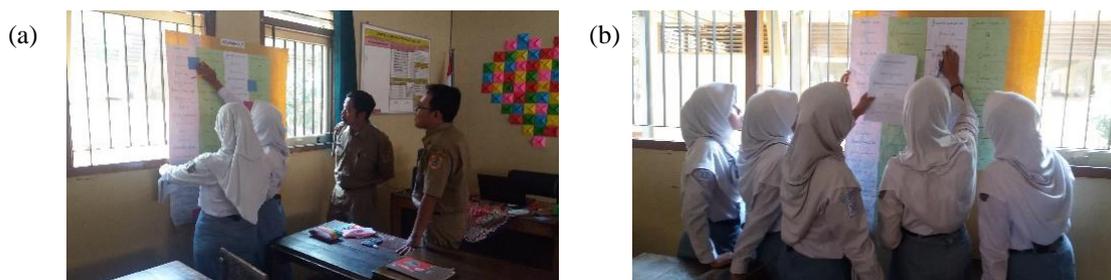
Berdasarkan hasil angket motivasi dalam proses pembelajaran di siklus II indikator yang masuk kategori baik namun dengan skor nilai rendah adalah Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan soal atau tugas tanpa peduli hasil yang saya peroleh dan Saya sedikit kurang yakin hasil ulangan saya besok tidak remedial. Peserta didik belum yakin akan kemampuan yang dimilikinya sehingga tidak peduli dengan hasil belajar yang akan diperoleh. Sehingga terkadang peserta didik tidak belajar dengan serius. Oleh karena itu perlu adanya tindakan yang akan mampu meningkatkan kepercayaan diri sehingga hasil prestasi belajarnya akan lebih baik. Walaupun demikian sudah terdapat peningkatan motivasi belajar setelah mendapatkan pembelajaran dengan model kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game*.

Berdasarkan uraian di atas, dari kondisi awal ke kondisi akhir (siklus II) ternyata banyaknya peserta didik yang termotivasi atau bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat karena peserta didik sebagai subyek yang aktif mencari dan berbagi pengetahuan. Kondisi inilah yang merupakan kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pembelajaran yang aktif seperti ini akan diikuti dengan hasil belajar yang maksimal pula. Perkembangan motivasi dapat dilihat pada gambar8 berikut.



**Gambar 8.** Perkembangan Motivasi pada Kondisi Awal sampai Siklus II

Berdasarkan uraian di atas, dari kondisi awal ke kondisi akhir (siklus II) ternyata banyaknya peserta didik yang aktif atau bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat karena termotivasi dan sebagai subyek yang aktif mencari pengetahuan. Keaktifan peserta didik terlihat pada gambar 9. Kondisi inilah yang merupakan kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pembelajaran yang aktif seperti ini akan diikuti dengan hasil belajar yang maksimal pula.



**Gambar 9.** (a) Guru dan Kolaborator melihat galeri yang dipamerkan (b) Peserta didik melihat galeri yang dipamerkan

Hasil belajar Pada kondisi awal sebelum guru menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game*. Pada kondisi awal tersebut rata-rata hasil ulangan harian peserta didik masih rendah yaitu 43,85 masih jauh dibawah KKM pada kompetensi dasar materi integral yaitu 70. Berdasarkan analisis awal kondisi ini disebabkan karena peserta didik masih dalam taraf menghafalkan rumus matematis sehingga jika dihadapkan dengan sesuatu hal yang baru peserta didik menjadi bingung dengan apa yang sudah dihafalkan. Kondisi setelah diberikan tindakan pada siklus I hasil belajar matematika pada materi integral meningkat menjadi 62,15. Jika hasil ini dibandingkan dengan kondisi awal maka terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,30 point. Peningkatan terjadi dikarenakan peserta didik sudah mampu menyelesaikan permainan, membuat galeri dan mampu menjelaskan galeri tersebut ke peserta didik lain. Artinya peserta didik sudah belajar minimal dua kali.

Peningkatan hasil belajar ini berbanding lurus dengan peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik termotivasi belajar melalui keaktifan mengikuti proses pembelajaran yang dibangun dengan proses mencoba, mengamati, dan diskusi dengan teman dalam kelompoknya. Pengetahuan ini dibangun melalui kegiatan mencoba, membuat galeri, berdiskusi, dan mengamati. Melalui proses ini peserta didik diajak untuk menyusun konsep dan pengetahuan sendiri. Pengetahuan yang dibangun seperti akan lebih bertahan lama di ingatan peserta didik karena dibangun sendiri olehnya. Sehingga ketika dilakukan tes ulangan harian akan diperoleh hasil yang maksimal.

Pada kondisi akhir (siklus II) rata-rata nilai hasil ulangan harian sebesar 79,62 diatas dari prestasi belajar di siklus I dan diatas KKMserta jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM lebih banyak.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik gallery walk berbasis educational game mampu meningkatkan hasil belajar dengan meningkatkan jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM. Berdasarkan uraian di atas, dari kondisi awal ke kondisi akhir (siklus II) ternyata banyak peserta didik yang telah mencapai KKM juga meningkat, sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran Matematika dengan model kooperatif teknik gallery walk berbasis educational game dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi integral bagi peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Mayong semester 1 tahun pelajaran 2017/2018.

---

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa: (1) Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game* dapat meningkatkan motivasi peserta didik, karena peserta didik mempunyai tanggung jawab untuk terhadap belajarnya. (2) Jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM pada materi geometri transformasi setelah mendapatkan model kooperatif teknik *gallery walk* berbasis *educational game* dari kondisi awal ke siklus I dan siklus I ke siklus II meningkat. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat diterapkan pada pokok bahasan maupun mata pelajaran lain yang mempunyai karakteristik yang sama.

---

#### Daftar Pustaka

- Asyhadi, A. 2005. Pengenalan Laboratorium Matematika di Sekolah. IHT Media Bagi Staf LPMP Pengelola Laboratorium Matematika Tanggal 5 s.d. 11 September 2005 di PPPG Matematika Yogyakarta.
- E-repoting Ujian Nasional 2017. <http://118.98.234.50> (diunduh 25 Juni 2017)
- Fadli, F., dkk. 2015. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Gallery Walk Terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru". *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol 2, No 2* (2015) Hal. 1-14.
- Jatmiko. 2015. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Nahdhatul Ulama Pace Nganjuk". *Jurnal Math Educator Nusantara Volume 01 Nomor 02, Nopember 2015* Hal. 205-2013.
- Kurniasari, E.F., dan Setyaningtyas, E.W. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) dengan Teknik Gallery Walk". *Journal of Education Research and Evaluation. Vol.1 (2)* pp. 120-127.
- Rohwati, M. 2012. "Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup". *JPII 1 (1) (2012) 75-81* (diunduh dari <http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii> pada 1 Agustus 2017)
- Ruseffendi, E. T. (1991). *Penilaian Pendidikan dan Hasil Belajar Siswa Khususnya dalam Pengajaran Matematika untuk Guru dan Calon Guru*. Bandung: Diklat.