



Inovasi Metode Gallery Walk pada Pembelajaran Online dengan Aplikasi Artsteps selama Pandemi Covid-19

*Heru Setiawan^{1,a}, Riandi Riandi^{2,b}, Bambang Supriatno^{3,c}

^{1,2,3} Program Studi Magister Pendidikan Biologi, Program Pascasarjana, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Bandung, Jawa Barat, Indonesia

^aheru.setiawan.bio@upi.edu, ^briandi@upi.edu, ^cbambang@upi.edu

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima : 22/05/2022
Direvisi : 23/05/2022
Disetujui : 23/05/2022
Diterbitkan : 30/05/2022

Keywords:

ArtSteps, Gallery Walk, Classification of Plant and Animals, Online Learning

Kata Kunci:

ArtSteps, Gallery Walk, Klasifikasi Tumbuhan dan Hewan, Pembelajaran Online

DOI:

<https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i2.526>

*Correspondence

Author:

heru.setiawan.bio@upi.edu

Abstract

The purpose of this study is to analyze students' response of the Gallery Walk Method with the innovation of ArtSteps of Plant and Animal Classification and evaluate the obstacles in online learning during the Covid-19 pandemic. This research was conducted in grade X which consists of 15 students in Senior High School of Global Mandiri Jakarta. The instrument is the questionnaire and interviews. Based on the results of the questionnaire, we found that most students gave positive responses. More than three-quarters of students can understand the plant and animal classification material well, can express their creativity, and are more active during online learning. Students are also satisfied with their peers' presentations. According to the result of the Interview, the biggest challenge for the implementation is the internet network and the lack of real interaction with classmates. The recommendation is that students need to discuss each station for at least 15 minutes and twice in each station of Artsteps for more effectiveness

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis respon siswa terhadap penggunaan metode Pembelajaran Gallery Walk yang diinovasikan dengan Media ArtSteps klasifikasi tumbuhan dan hewan dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 serta mengevaluasi kendala yang dihadapi. Penelitian ini dilakukan di kelas X yang terdiri dari 15 siswa di SMA Global Mandiri Jakarta. Instrumen yang digunakan yaitu questionnaire dan lembar wawancara. Berdasarkan hasil angket diperoleh bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan yang positif. Lebih dari tiga perempat siswa dapat memahami materi klasifikasi tumbuhan dan hewan dengan lebih baik, merasa kreativitasnya terasah, dan lebih aktif dalam pembelajaran online dan tidak bosan. Siswa merasa puas dengan presentasi rekan-rekan mereka. Berdasarkan hasil wawancara, kendala yang dihadapi dalam implementasi inovasi metode ini yaitu kendala jaringan internet dan kurangnya interaksi nyata. Rekomendasi penelitian ini yaitu waktu pelaksanaan sebaiknya 15 menit per siklus dan siswa berputar ke setiap stasiun di ArtSteps 2 kali.

Cara mensitasi artikel:

Setiawan, H., Riandi, R., & Supriatno, B. (2022). Inovasi metode gallery walk pada pembelajaran online dengan aplikasi artsteps selama pandemi covid-19. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 78-94. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i2.526>

PENDAHULUAN

Topik klasifikasi tumbuhan dan hewan merupakan salah satu bagian dari materi Biologi X SMA pada kurikulum

2013. Berdasarkan hasil studi literatur, diperoleh bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan untuk pembelajaran klasifikasi tumbuhan dan

hewan diantaranya: Outdoor Learning Process (Pea Yunita Meishanti et al., 2020), observasi (Rahmat & Chanunan, 2018), dan kooperatif, inkuiri terbimbing, Brainstorming (Aldeirre et al., 2018). Akan tetapi masih sedikit penelitian yang membahas mengenai metode pembelajaran saat guru akan mereview kembali materi klasifikasi tumbuhan dan hewan yang telah dipelajari atau menampilkan hasil proyek siswa dalam bentuk poster berbagai film hewan dan divisi tumbuhan. Apalagi di masa pandemic Covid-19 saat ini, sekolah tidak bisa menyelenggarakan pameran karya siswa secara langsung disekolah, karena tidak diperbolehkan adanya kerumunan.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu metode Metode Kunjung Karya (Gallery Walk) yang diaplikasikan dalam pembelajaran daring menggunakan Aplikasi Artsteps dan berbantuan zoom teleconference. Gallery merupakan suatu tempat yang biasanya digunakan untuk meletakkan kumpulan karya seni yang biasanya dibuat untuk Pameran dalam rangka mempetkanakan gagasan, produk, dan karya kepada masyarakat. Sedangkan walk artinya melangkah atau berjalan (Makmun et al., 2020). Jadi, Gallery walk dalam konteks metode pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran untuk memperkenalkan gagasan atau karya seni para siswa, kemudian siswa lain menilainya.

Metode pembelajaran gallery walk yang dipadukan dengan diskusi dapat membuat siswa saring berbagi pengetahuan yang dimilikinya, memberikan saran dan komentar pada

karya orang lain, maupun saling bertanya dan berdiskusi secara kolaboratif. Siswa yang dikunjungi akan menjelaskan materi kepada siswa yang datang, kemudian siswa lainnya bertanya dan menanggapi sambil berkeliling mengamati karya siswa lain dalam suatu ruangan (Dengo et al., 2018; Namaziandost et al., 2018). Metode Gallery Walk (GW), membangun budaya kerja sama, melatih untuk menghargai dan mengapresiasi hasil belajar temannya (Ridwan & Al-Adab, 2019; Sunarti, 2019). Gallery walk mendorong siswa untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan apa yang telah dipelajari (Khasanah et al., 2019; Rakhmayanti et al., 2018). Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk berpikir kritis tentang poster-poster yang dibuat oleh temannya, sehingga terjadi proses belajar.

Strategi gallery walk yang dipadukan dengan aplikasi teknologi sesuai untuk pembelajar generasi Z yang paham teknologi dan internet karena mereka lahir di dunia teknologi yang sedang berkembang dan dengan laptop, tablet, dan gadget lainnya. Salah satu cara untuk merevolusi gallery walk adalah dengan menempelkan teknologi digital dan memanfaatkan media sosial untuk melibatkan pembelajar Gen Z dalam pendidikan biologi (Namaziandost et al., 2018). Metode Gallery Walk ini banyak digunakan sebelumnya misalnya bahasa untuk melatih kemampuan *speaking skill* (Namaziandost et al., 2018; Sunarti, 2019), teks deskripsi (Khasanah et al., 2019; Mimidoo Matilda et al., 2021) dan biologi misalnya pada materi Pencemaran (Rakhmayanti et al., 2018), pembelahan sel (Mimidoo Matilda et al., 2021).

Semenjak masa pandemi Covid-19, Sekolah di Indonesia melaksanakan pembelajaran secara daring. Hal itu sering kali membuat siswa merasa bosan belajar Biologi. Hal-hal yang membuat pembelajaran menjadi kurang menarik salah satunya penggunaan metode mengajar yang kurang menarik (Hanina et al., 2021). Karena itu penting bagi guru untuk melaksanakan metode yang menarik dan dapat membuat siswa aktif. Dalam pelaksanaan metode pembelajaran Gallery Walk akan dilaksanakan secara online yaitu berbantuan aplikasi zoom teleconference. Penelitian sebelumnya mayoritas mengimplementasikan metode gallery walk secara luring di sekolah ketika pembelajaran di kelas. Tetapi karena adanya pandemi Covid-19, maka hal itu akan sulit untuk dilakukan sehingga perlu diinovasikan dengan aplikasi teknologi yang dapat diakses siswa ketika belajar dari rumah.

Penelitian ini akan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi penelitian lebih lanjut tentang penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran *online* selama Pandemi Covid-19. Selain itu secara praktis, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi guru Biologi di Sekolah menengah atas dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dalam Biologi agar menghindari kejenuhan siswa belajar daring dari rumah. Selain itu, penelitian ini menjadi ide yang solutif dan inovatif dalam memecahkan permasalahan penggunaan metode gallery walk yang

tidak hanya dapat dilaksanakan secara tatap muka, tetapi juga memungkinkan implementasi metode gallery Walk di kelas daring.

Metode pembelajaran Gallery Walk yang selama ini dilakukan di kelas konvensional yaitu menggunakan media kertas karton dan spidol dan siswa melakukan kunjung karya dari satu kelompok ke kelompok lain dengan berpindah pindah di satu kelas. Tetapi di masa pandemi ini dengan adanya *online learning*, maka hal itu akan sulit dilakukan karena itu perlu adanya inovasi untuk melaksanakan metode tersebut dengan cara yang lebih inovatif.

Berdasarkan hasil telaah pustaka, Aplikasi digital yang selama ini sering digunakan oleh beberapa peneliti sebelumnya untuk membelajarkan materi Klasifikasi Plantae dan Animalia yaitu Augmented Reality (Chien et al., 2019), video pembelajaran (Yusriya et al., 2014), macromedia flash (Ningsih et al., 2022), virtual reality game offline (Rachmawati et al., 2018), game edukasi (Febrian Kurniasari & Widyanti Setyaningtyas, 2017). Sementara media pembelajaran untuk berbasis digital yang berbasis 3D berupa pameran karya siswa masih terbatas dilakukan dalam penelitian sebelumnya sehingga perlu dikembangkan. Kebaruan dalam penelitian ini yaitu implementasi pelaksanaan metodenya akan diinovasikan dengan salah satu aplikasi online ArtSteps.

Artsteps merupakan sebuah platform online yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan pameran secara virtual dan interaktif dengan lingkungan dasar berbasis web, sehingga karya yang

ditampilkan dapat dilihat oleh orang lain menggunakan akses Internet. Artsteps dapat diakses secara gratis. Aplikasi ini memberi pengalaman baru di mana pengunjung seakan-akan ada di sebuah galeri fisik dan berjalan-jalan di dalamnya. Kemudian media poster yang dikembangkan untuk menjadi konten Artsteps Klasifikasi Tumbuhan dan Hewan dalam penelitian ini adalah karya yang dibuat oleh siswa SMA Global Mandiri Jakarta pada tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini melihat respons siswa terhadap penggunaan Metode Gallery Walk dengan Inovasi Media ArtSteps dan berbantuan Zoom, serta kendala yang mereka hadapi selama menggunakan aplikasi tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian berbasis kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *self-administered survey* yang memberikan deskripsi kuantitatif atau numerik tentang pendapat suatu populasi (Creswell, 2014, Robson & McCartan, 2016). Sumber data dan informasi terutama diperoleh dari responden sebagai sampel penelitian dengan menggunakan formulir sebagai instrumen pengumpulan data (Bourque & Fielder, 2003; Morrell & Carroll, 2010). Peneliti hanya bertindak sebagai pengamat dan tidak boleh mempengaruhi terjadinya data atau variabel yang ditemukan oleh survei. Peneliti hanya merekam data apa adanya, kemudian mencoba menganalisis dan menginterpretasikan data sebelum menarik kesimpulan darinya (Bryman,

2016; Robson & McCartan, 2016). Data dikumpulkan dengan menggunakan survei online. Peneliti ilmu sosial biasanya menggunakan metode ini karena lebih mudah untuk mengumpulkan data dan menganalisis sampel besar dengan respons yang lebih cepat (Bryman, 2016; Sills & Song, 2011; Wellman, 2004; Gorard, 2001). Penelitian ini juga menggunakan studi hasil wawancara. Wawancara adalah metode penelitian kualitatif yang metode penelitian dengan mengajukan pertanyaan untuk mengumpulkan data. Wawancara melibatkan siswa sebagai partisipan dan peneliti sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan (Bryman, 2016; Robson & McCartan, 2016). Berdasarkan tingkat strukturnya penelitian ini merupakan wawancara terstruktur yang memiliki pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya dalam urutan yang telah ditentukan agar lebih fokus pada pertanyaan penelitian.

Penelitian ini dilakukan di kelas X di SMA Global Mandiri, di Provinsi DKI Jakarta. Subjek penelitian yaitu terdiri dari 15 siswa di kelas X Science Helsinki dengan perbandingan siswa laki-laki sebanyak 6 siswa dan siswa perempuan sebanyak 9 siswa. Para siswa ini berusia 15-17 tahun. Pelaksanaan yaitu pada masa tahun ajaran 2021/2022 pada sekitar awal Semester 2 bulan Januari sampai Maret 2022. Pada waktu tersebut di Indonesia dan DKI Jakarta pada khususnya, masih dalam masa Pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Metode Pelaksanaan Penelitian

Para siswa dibagi menjadi lima kelompok dan ditugaskan untuk mempelajari topik terkait Kingdom

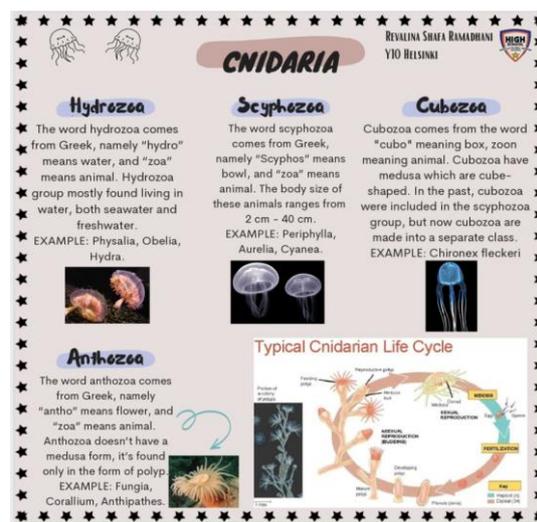
Plantae dan Animalia dalam waktu 1 minggu. Berdasarkan silabus, masing-masing kelompok diminta untuk menjelaskan klasifikasi tumbuhan dan klasifikasi invertebrata dan Vertebrata dengan kompetensi dasarnya yaitu KD 3.8 Mengelompokkan tumbuhan ke dalam divisio berdasarkan ciri-ciri umum, serta mengaitkan perannya dalam kehidupan dan KD 3.9 Mengelompokkan hewan ke dalam filum berdasarkan lapisan tubuh, rongga tubuh simetri tubuh, dan reproduksi. Untuk mencapai KD tersebut, guru menugaskan siswa dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak dengan mempertimbangkan kemampuan akademik dan kemampuan mendesain, jadi masing-masing 3 orang.

Setiap kelompok ditugaskan membuat beberapa poster dengan topik yang berbeda terkait filum hewan atau divisi tumbuhan. Plantae dan Animalia memiliki banyak tingkatan takson yang berbeda (filum ordo, famili, dsb) sehingga Guru membagi topik klasifikasi tumbuhan dan hewan ke dalam 5 sub topik yang proporsional. Setiap kelompok diberikan topik yang berbeda mengenai klasifikasi plante dan animalia. Masing-masing kelompok diberikan panduan untuk membuat kartu belajar. Setiap kartu belajar berisi topik yang spesifik mengenai materi tertentu. Kemudian, setiap kelompok membuat kartu belajar yang berbeda sesuai topik yang ditugaskan dan diberi waktu satu minggu untuk menyelesaikan dan mengunggah hasil kerjanya ke Google Classroom.

Kartu belajar merupakan kartu yang berisi ringkasan materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik berbentuk

persegi. satu kartu berisi satu sub topik tertentu. Kartu tersebut divalidasi oleh guru untuk memastikan validitas konten. Contoh kartu yang dibuat siswa yang telah divalidasi disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Contoh kartu belajar (learning cards) yang dibuat siswa

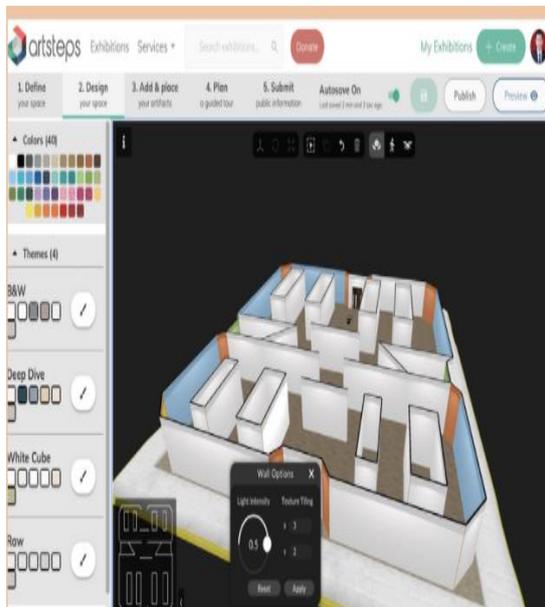


Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan metode Gallery walk setelah diinovasikan dengan Media Art Steps. Kartu belajar siswa dikembangkan menjadi Art Gallery menggunakan aplikasi Artsteps. Adapun tahapan pembuatannya yaitu mengikuti tahapan pengembangan media dengan platform Artsteps yaitu Define, Design, Add Place, Plan, dan Submit. Pada tahap define, desain artspace atau tata letak (layout) sesuai kreativitas. Layout dibuat menjadi 3 area yaitu area tumbuhan, video dan hewan. Pembuatan desain virtual ini seolah-olah membuat audiens menyaksikan pameran secara langsung (offline). Pada tahap design, layout yang sudah dibuat diberi pewarnaan dinding. Pada tahapan ini 3 ruangan yang berbeda diberi warna dinding yang berbeda yaitu kuning (area tumbuhan), hijau (area

hewan), dan orange (area video). Semua kartu belajar siswa disimpan dalam format Jpeg dan disiapkan untuk dipasang pada area masing-masing.

Setiap kartu yang sudah disiapkan ditempel pada dinding yang sudah ada. Satu area dinding bisa ditempel 3 kartu. Guru sudah mendesain ruangan art gallery sebanyak 5 area yang berbeda. Area 1 dan 2 untuk ruang pameran kartu belajar kelompok yang fokus ke topik tumbuhan, sedangkan area 3,4 dan 5 untuk ruang pameran topik hewan karena film dan kompleksitasnya lebih banyak. Pada tahap plan, dibuat guide point yaitu rute atau urutan di mana siswa melakukan tour dari satu tempat ke tempat lain. Pada tahap Submit, ditambahkan title (judul exhibition) dan deskripsi singkat. Contoh proses desain disajikan pada gambar 2 dan alur pelaksanaan pada gambar 3.

Gambar 2. Proses Desain Art gallery.



Gambar 3. Alur pelaksanaan Gallery walk



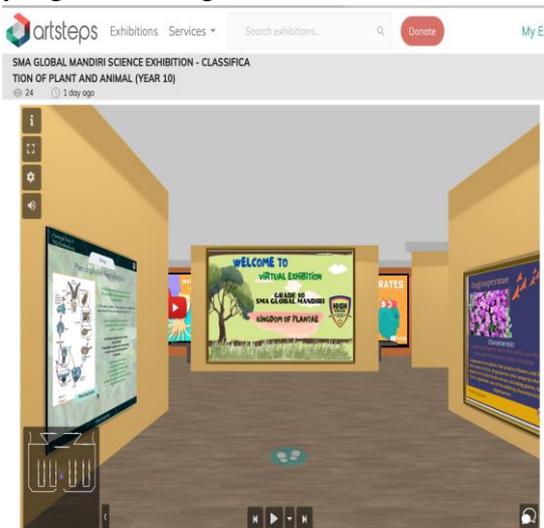
Selama pelaksanaan metode pembelajaran Gallery walk, siswa diberi instruksi tentang bagaimana mereka harus berpindah dari satu stasiun ke stasiun lainnya yaitu total ada 5 stasiun dengan device masing-masing dan berkomunikasi melalui zoom Meeting agar mereka tampak seperti berkomunikasi secara langsung dengan presenter. Jadi pada tahapan pelaksanaan, siswa membutuhkan bantuan aplikasi pendukung yaitu *zoom meeting* untuk pertemuan virtual. Ketika pertemuan zoom meeting, siswa menggunakan 2 device, satu device untuk zoom meeting dan satu device lagi untuk mengakses Art Steps. Guru meminta siswa mengakses artgallery dengan cara mengakses Artsteps.com dengan melakukan search pada kata kunci “SMA Global Mandiri Science Exhibition - Classification of Plant and Animal (Year 10)”.

Langkah-langkah lebih detail pelaksanaan pembelajaran Metode Gallery walk menggunakan ArtSteps dan Zoom teleconference yaitu sebagai berikut: (1) Guru membuka *breakout room* 5 ruangan

dan siswa bergabung sesuai kelompoknya masing-masing. Guru membagi 5 sesi. Setiap sesinya siswa bergabung dengan *breakout room* yang berbeda dan mengakses gallery walk di area yang berbeda. Setiap kelompok menugaskan salah seorang anggota kelompok untuk tinggal di breakout room. Siswa lainya dapat bergabung ke breakout room yang lain.

Selanjutnya, Anggota kelompok menyebar mempelajari karya poster kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang menjaga di ruang *breakout room zoom meeting*. Waktu yang dialokasikan bagi mereka untuk tinggal di setiap stasiun adalah 10 menit. Setiap kelompok memberikan informasi pada poster yang seharusnya mereka tunjukkan di dinding. Presenter bertanggung jawab untuk mempresentasikan pelajaran kepada tiga kelompok lainnya. Siswa bebas berdiskusi tentang kingdom Plantae dan Animalia di setiap stasiun. Tampilan Artsteps yang dikembangkan disajikan pada gambar 4.

Gambar 4. Tampilan Gallery Walk yang dikembangkan



Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif, karena itu Instrumen yang digunakan ada 2 yaitu questionnaire online dan wawancara. Pertama, setelah pelaksanaan Gallery walk, peneliti melakukan evaluasi tanggapan siswa terhadap pelaksanaan Metode gallery walk dengan memberikan kuesioner online melalui google form. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner tanggapan siswa yang dimodifikasi dari Chin (2015). Angket tersebut terdiri dari beberapa pernyataan dan tanggapan kesetujuannya yang dinyatakan dalam dengan 4 skala dari Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan sangat Setuju (SS). Tetapi karena kuesioner yang dikembangkan didesain untuk metode Gallery walk pada pembelajaran tatap muka sebelum adanya pandemic Covid-19, maka dalam penelitian ini kuesioner sedikit modifikasi pada konteks pembelajaran online dengan penggunaan Artsteps dan evaluasi keterlaksanaan menggunakan teleconference zoom yaitu dengan menambahkan beberapa poin. Modifikasi yang dilakukan misalnya pada pernyataan ke 13 sampai 16 yaitu: Saya tidak memiliki kendala Internet ketika mengakses ArtSteps, Implementasi Gallery Walk dengan berdiskusi melalui Zoom efektif diterapkan, Saya merasa benar-benar berada dalam Gallery pameran seni dengan Media ArtSteps; saya senang dapat menuangkan kreativitas saya membuat Poster klasifikasi tumbuhan dan hewan. Data yang diperoleh dari kuesioner tanggapan siswa pada keterlaksanaan Metode gallery walk dengan Artsteps dan zoom meeting

kemudian dideskripsikan secara deskriptif persentase.

Kedua, selain dengan angket, guru juga mengumpulkan data kualitatif dengan mewawancarai siswa secara lisan ketika zoom meeting. Hal ini memungkinkan dilakukan karena jumlah partisipan yang sedikit. Hasil feedback yang diberikan oleh siswa digunakan sebagai pertimbangan untuk evaluasi. Pertanyaan wawancara yang diberikan yaitu mencakup 3 hal diantaranya (1)

Bagaimana menurutmu pelaksanaan pembelajaran menggunakan Artsteps yang telah dilakukan? (2) Apa kendala yang dihadapi?. Data respons siswa kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket Implementasi pelaksanaan Metode Pembelajaran gallery walk berbasis ArtSteps disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil tanggapan Siswa terhadap pelaksanaan Gallery walk dengan ArtSteps

No	Pernyataan	Presentase (%)			
		STS	TS	S	SS
1	Saya memahami topik yang saya persiapkan	0	31	53	16
2	Saya mengerti penjelasan kelompok ahli di stasiun lain	6	29	50	15
3	Metode ini membuat saya tertarik untuk belajar	11	19	30	40
4	Metode ini lebih baik dari pengajaran ceramah	25	46	29	0
5	Saya berharap bisa belajar dengan metode ini lagi	16	20	45	19
6	Saya merasa lebih bebas untuk bertanya apa yang saya tidak mengerti	6	15	67	12
7	Saya puas dengan presentasi kelompok lain	4	7	68	21
8	Sepuluh menit di setiap stasiun sudah cukup	20	36	35	9
9	Sebaiknya mengulang stasiun dua kali	7	5	52	36
10	Saya suka metode ini untuk mata pelajaran lain	24	20	30	26
11	Saya suka guru menggunakan metode ini	19	26	35	20
12	Menurut saya metode ini membosankan	48	40	6	6

13	Saya tidak memiliki kendala Internet ketika mengakses ArtSteps	56	20	7	17
14	Implementasi Gallery Walk dengan berdiskusi melalui Zoom efektif diterapkan	20	17	55	8
15	Saya merasa benar-benar berada dalam Gallery pameran seni dengan Media ArtSteps	0	4	10	86
16	Saya senang dapat menuangkan kreativitas saya membuat Poster	0	8	10	82

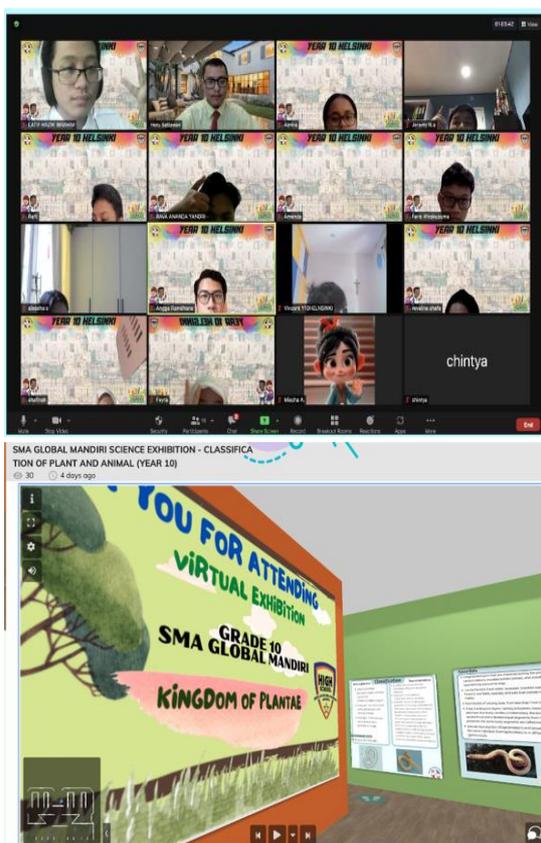
*Ket : STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, S= Setuju, SS= Sangat Setuju

Berdasarkan hasil questionnaire pada Tabel 1, lebih dari tiga perempat siswa (69%) dapat memahami dengan lebih baik materi klasifikasi tumbuhan dan hewan yang harus mereka pelajari untuk presentasi selama galeri berjalan. Persentase siswa yang dapat memahami materi yang disajikan di hadapan mereka oleh kelompok lain di stasiun yang berbeda cukup tinggi yaitu 55%. Hal ini menunjukkan bahwa topik kingdom Plantae dan Animalia yang diberikan kepada siswa bukanlah sesuatu yang terlalu sulit untuk mereka pahami. 92% siswa juga senang dapat menuangkan kreativitas saya membuat Poster klasifikasi tumbuhan dan hewan. Selanjutnya, 89% siswa puas dengan presentasi rekan-rekan mereka. Selain itu lebih dari 60% siswa termotivasi untuk belajar melalui strategi gallery walk dan berharap strategi serupa dapat digunakan kembali pada materi yang lainnya. Tetapi hanya 29% siswa yang merasa bahwa Metode Gallery walk ini lebih baik dibandingkan metode ceramah. hal ini mungkin disebabkan karena

pelaksanaannya tidak jauh berbeda dengan mendengarkan penjelasan guru.

Meskipun mendorong pembelajaran aktif, metode gallery walk mungkin tidak menarik bagi semua siswa karena individu yang berbeda memiliki gaya belajar yang berbeda. Gallery walk mungkin tidak menarik bagi siswa yang lebih menyukai gaya belajar visual atau membaca/menulis. Oleh karena itu, sekitar 54% siswa menginginkan galeri berjalan sebagai strategi pembelajaran untuk mata pelajaran lain. Siswa mungkin menikmati eksplorasi di galeri pameran kelas dan berinteraksi dengan teman sebaya, tetapi ini tidak selalu hal tersebut membantu mereka dalam memahami isi topik yang ada. Dokumentasi pelaksanaan penelitian ini disajikan pada gambar 5.

Gambar 5. Dokumentasi pelaksanaan Gallery walk dengan Artsteps dan Zoom



Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Metode Gallery walk dengan Aplikasi Artsteps secara online dan berbantuan teleconference zoom meeting membantu siswa memahami materi pelajaran, siswa lebih bebas bertanya kepada temannya, siswa juga puas dengan presentasi kelompok lain, dan pembelajaran online menjadi tidak membosankan. Aspek tidak membosankan merupakan hal yang penting semenjak dalam pembelajaran online selama Pandemi Covid-19, siswa merasa jenuh dengan pembelajaran di kelas (Ewell et al., 2022; Hanina et al., 2021). Salah satu penyebab siswa jenuh selama pandemic Covid-19 yaitu tidak adanya metode pembelajaran yang menarik (Ewell et al., 2022; Hanina et al., 2021). Dampak positif lainnya dari gallery walk adalah siswa

tidak malu dalam mengajukan pertanyaan kepada temannya ketika mereka ragu dengan pelajaran. Delapan puluh delapan persen dari siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dengan rekan-rekan mereka. Hal ini senada dengan penelitian yang menyatakan siswa akan lebih merasa nyaman bertanya kepada teman sebaya dibandingkan kepada guru (Sunarti, 2019).

Strategi gallery walk yang digunakan dalam penelitian ini dinilai cukup sesuai untuk pembelajar generasi Z. Pembelajar Gen Z paham teknologi dan internet karena mereka lahir di dunia teknologi yang sedang berkembang dan tumbuh dikelilingi oleh ponsel pintar, laptop, tablet, dan gadget lainnya. Peran teknologi sangatlah penting apalagi dalam pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 saat ini (Anazifa, 2022; Humphrey & Wiles, 2021). Mereka selalu terhubung dan ingin tetap terhubung di media sosial. Salah satu cara untuk merevolusi gallery walk adalah dengan menempelkan teknologi digital untuk melibatkan pembelajar Gen Z dalam pendidikan biologi (Rabgay, 2018). Hal ini juga untuk mengatasi kendala pembelajaran online selama Pandemi Covid-19 yang cenderung kurang interaktif dan siswa menjaji sulit dipantau (Anazifa, 2022; Ewell et al., 2022). Agar semua siswa aktif dan terpantau keaktifannya maka harus dibuat berpartisipasi baik harus menjelaskan kepada temannya atau harus mendengarkan secara aktif. Hal ini sesuai dengan tipe pembelajaran kooperatif yang dapat memicu siswa berfikir kreatif (Handayani & Koeswanti, 2021), dan termotivasi belajar (Fernández-González

& Franco-Mariscal, 2021; Hasan et al., 2019).

Berdasarkan Hasil wawancara siswa, banyak siswa yang memberi komentar positif misalnya merasa mendapat pengalaman yang berbeda dibandingkan hanya menggunakan slide powerpoint atau ceramah oleh guru dan 96% siswa setuju bahwa dengan menggunakan aplikasi ArtSteps mereka merasa benar-benar ada di ruang galeri fisik. Hal ini juga tergambar dari hasil wawancara misalnya siswa A berkata “Saya sepperri benar-benar ada di ruang pameran nyata menggunakan Artsteps ini, metode pembelajaran ini menurut saya inovatif untuk diterapkan dalam pembelajaran Biologi...”. Dari hasil wawancara, juga ditemukan bahwa siswa puas dengan inovasi metode pembelajaran penelitian ini. “Saya puas dan bangga membuat desain poster klasifikasi tumbuhan dan hewan secara berkelompok, sehingga kreativitas saya menjadi terasah dan melatih saya berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman”.

Sedangkan kendala yang dihadapi dalam penggunaan Metode Gallery Walk berdasarkan hasil angket didapati bahwa hal yang perlu menjadi perhatian dalam penggunaan Artsteps dan berbantuan zoom yaitu adanya kendala berupa jaringan Internet. Hal ini karena penggunaan Artsteps membutuhkan kuota internet yang cukup besar untuk dapat mengakses galerinya, sehingga dalam penelitian ini 76% siswa tidak setuju bahwa Penggunaan ArtSteps tidak memiliki kendala Internet. Meskipun begitu, 63% siswa menyatakan bahwa Implementasi Gallery Walk dengan

berdiskusi melalui Zoom efektif diterapkan. Hal ini karena diskusi melalui zoom tidak jauh berbeda dengan interaksi melalui kelas nyata. Selain itu 35% siswa juga berpendapat beberapa anggota ahli kurang menguasai materi yang dipresentasikan ketika diberi pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara pada evaluasi keterlaksanaan, waktu yang dialokasikan untuk setiap stasiun pada penelitian ini terlalu singkat yaitu 10 menit. Dalam uji coba, siswa hanya melalui stasiun satu kali, maka siswa sebagai ahli di tiap kelompok tidak mendapat kesempatan untuk mengunjungi stand yang lain. Siswa B berpendapat bahwa berkunjung satu kali masih kurang, hal ini dapat terlihat dari hasil wawancara “Saya agak kurang paham jika hanya bertanya ke presenter satu kali dan sebaiknya ada lebih dari satu presenter karena kadang jika satu presenter penjelasannya kurang jelas...”. Tetapi hal ini dapat diatasi. Chin (2015) merekomendasikan untuk berjalan melalui stasiun dua kali lebih efektif untuk membuat siswa lebih memahami karena mereka mendengarkan presentasi dua kali, disajikan oleh presenter yang berbeda. Tujuan dari pengulangan siklus juga untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam berperan aktif. Selain itu, pengulangan siklus akan memberikan kesempatan bagi presenter dalam siklus pertama mengunjungi stasiun lain. Dalam penelitian ini tidak diberikan kuis, karena keterbatasan waktu pembelajaran. Peneliti lainnya misalnya Vhalery (2019) merekomendasikan bahwa kuis harus diberikan di akhir galeri berjalan untuk menilai pemahaman siswa. Kendala lain

yaitu kurangnya interaksi nyata. Hal ini terlihat dari respon siswa C Ketika wawancara “Saya agak kesulitan bertanya dengan teman melalui breakout room zoom meeting mengenai poster yang mereka buat, tidak seperti halnya bertanya langsung dikelas...”

Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada tanggapan siswa pada penggunaan Metode gallery walk secara daring dengan penggunaan Artsteps dan kendala yang dihadapi. Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif pada pelaksanaan Metode Gallery Walk dengan Artsteps. Siswa juga merasa dapat menuangkan kreativitasnya dengan poster yang dibuatnya, lebih bisa memahami materi klasifikasi tumbuhan dan hewan, merasa lebih aktif, lebih bebas bertanya kepada temannya dan merasa tidak bosan.

Hal ini senada dengan penelitian sebelumnya terkait pembelajaran telah menunjukkan bahwa diskusi lebih efektif daripada metode belajar mengajar tradisional yang bersifat didaktik (Handayani & Koeswanti, 2021; Hasan et al., 2019). Diskusi dapat mempromosikan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan terbuka atau open-ended question dari siswa lainnya sehingga mendorong siswa berpikir kreatif (Ewell et al., 2022). Galeri walk juga memberikan kesempatan seperti itu dengan mendorong diskusi antara pelajar saat mereka berpindah dari satu stasiun ke stasiun lain untuk menyelesaikan tugas di setiap stasiun. Gallery walk adalah teknik pembelajaran yang berpusat pada siswa

yang mendorong partisipasi aktif berbicara di depan umum sehingga guru tidak banyak mengajar tetapi siswa banyak belajar (Knight & Wood, 2005). Strategi ini bisa sangat menarik bagi pelajar kinestetik, karena mereka diharuskan untuk bergerak secara fisik di dalam kelas. Pembelajaran auditori juga dapat dirangsang karena strategi ini sangat bergantung pada interaksi verbal antar siswa. Bentuk pengajaran dan pembelajaran ini menekankan interaksi antara teman sebaya dan mengalihkan fokus pengajaran ke pembelajaran dengan mengarahkan fokus pada siswa untuk menjalankan pelajaran, bukan bergantung pada guru untuk melakukan pelajaran. Studi memiliki terbukti bahwa pendekatan pembelajaran aktif pembelajaran dapat meningkatkan sikap siswa (Preszler et al., 2007) serta hasil belajar (Ridwan & Al-Adab, 2019).

Hasil penelitian ini senada dengan penemuan dari hasil penelitian lain yang menggunakan Metode Gallery Walk seperti penelitian (Chin, 2015). Tetapi perbedaannya dengan penelitian ini yaitu Gallery walk yang dilaksanakan peneliti sebelumnya dilaksanakan di kelas tatap muka (Chin, 2015; Dengo et al., 2018; Febrian Kurniasari & Widyanti Setyaningtyas, 2017; Maria & Nasar, 2020; Namaziandost et al., 2018; Ridwan & Al-Adab, 2019; Sunarti, 2019). Sementara dalam penelitian ini diinovasikan dengan menggunakan Zoom Meeting dan Artsteps karena adanya Pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil perbandingan dengan studi literatur yang dilakukan, presentase tanggapan positif siswa dengan menggunakan gallery walk pada kelas tatap muka ternyata lebih tinggi

dibandingkan penggunaannya pada kelas online seperti yang dilakukan peneliti. Tetapi secara umum tanggapan tidak menunjukkan hasil yang signifikan perbedaannya. Metode Gallery walk memberdayakan siswa untuk berbicara dan menyumbangkan ide secara bebas dengan kontrol otoritatif minimum dari guru dapat membuka jalan bagi mereka untuk bertindak berdasarkan ide-ide mereka. Strategi tersebut juga dapat sesuai dengan pendekatan konstruktivis, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.

Penemuan lain pada penelitian ini yaitu adanya pada kendala yang dihadapi berupa koneksi internet. Siswa memiliki kecepatan Internet yang berbeda-beda di DKI Jakarta sehingga jika ada siswa yang koneksinya kurang lancar, maka menjadi terhambat untuk mengeksplorasi isi dari ArtSteps tersebut. Hal ini senada dengan penelitian lain dalam konteks pembelajaran online (Anazifa, 2022; Ewell et al., 2022; Humphrey & Wiles, 2021). Kendala lain yaitu kurangnya interaksi nyata. Penemuan ini senada dengan peneliti lain juga menyatakan meskipun Zoom meeting dapat digunakan sebagai alternatif, tetapi tidak sepenuhnya dapat menggantikan interaksi nyata di kelas (Anazifa, 2022; Hanina et al., 2021).

Limitation Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan jumlah partisipan atau siswa yang sedikit yaitu 15 siswa di salah satu sekolah di DKI Jakarta. Penelitian selanjutnya perlu meneliti apakah dengan menggunakan jumlah siswa yang lebih banyak akan memiliki efektivitas yang sama atau tidak.

Selain itu, penelitian berikutnya tentang efektivitas Artsteps sebagai inovasi metode pembelajaran Gallery walk perlu dilakukan di sekolah negeri maupun sekolah Kerjasama (SPK), semenjak penelitian ini hanya dilakukan di konteks salah satu sekolah Swasta di DKI Jakarta.

Selain itu, dalam penelitian ini, menggunakan Aplikasi Artsteps yang setelah dilaksanakan memiliki kendala berupa jaringan internet, sehingga siswa agak lama mengakses galerinya untuk melakukan eksplorasi di Galeri pameran. Sehingga penelitian lebih lanjut dapat menggunakan aplikasi yang berbeda untuk menguji apakah penggunaan aplikasi lain dalam membuat Galeri Pameran akan lebih efektif atau tidak. Selain itu, materi yang dikembangkan menjadi Galeri pada penelitian ini hanya sebatas pada materi kingdom Plantae dan Animalia, maka penelitian lebih lanjut dapat meneliti dan mengembangkan media Berbasis Artsteps pada materi Biologi yang lainnya. Selain itu, penelitian ini hanya focus pada respon tanggapan siswa terhadap keterlaksanaan metode Gallery walk, karena itu hal ini menjadi saran bagi penelitian ini untuk menguji bagaimana pengaruhnya pada prestasi belajar siswa (Dengo et al., 2018; Mimidoo Matilda et al., 2021), maupun mengembangkan keterampilan siswa yang lain misalnya kemampuan berpikir kreatif (Handayani & Koeswanti, 2021), motivasi belajar (Hasan et al., 2019), mengatasi kejenuhan siswa (Hanina et al., 2021), kemampuan berbicara (Namaziandost et al., 2018), maupun keaktifan siswa (Makmun et al., 2020; Ridwan & Al-Adab, 2019). Keterbatasan terakhir adalah penggunaan zoom meeting untuk

menunjang pelaksanaan Gallery walk berbasis Artsteps yang kurang bisa menggantikan interaksi nyata, karena itu penelitian selanjutnya dapat menginovasikan lagi metode ini untuk mengatasinya.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan yang positif pada pelaksanaan Metode Gallery Walk dengan Artsteps dan Zoom Meeting dalam pembelajaran daring. Siswa merasa dapat menuangkan kreativitasnya dengan poster yang dibuatnya. Lebih dari tiga perempat siswa lebih bisa memahami materi klasifikasi tumbuhan dan hewan, siswa merasa lebih aktif, lebih bebas bertanya kepada temannya dan merasa tidak bosan. Siswa juga puas dengan presentasi rekan-rekan mereka.

Meskipun efektif diterapkan, hal yang perlu menjadi perhatian dalam penggunaan Artsteps dan berbantuan zoom yaitu adanya kendala berupa jaringan Internet. Strategi yang tepat untuk mengimplementasikan Metode Gallery walk secara daring yaitu perlunya koneksi internet yang lancar. Rekomendasi dalam penelitian ini yaitu perlunya waktu yang agak lebih lama sekitar 15 menit untuk setiap stasiun sehingga penyaji di setiap stasiun tidak perlu terburu-buru menyampaikan materi, dan menyisakan sedikit waktu untuk tanya jawab.

Berjalan melalui stasiun dua kali efektif untuk membuat siswa lebih memahami sebagai mereka mendengarkan presentasi dua kali yang dibawakan oleh presenter yang berbeda. Kami juga merekomendasikan bahwa kuis harus

diberikan di akhir galeri berjalan untuk menilai pemahaman siswa. Semenjak penelitian ini adalah pioner inovasi pembelajaran Gallery walk berbasis teknologi.

Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk menginovasikan metode Gallery walk dalam pembelajaran daring agar pelaksanaannya lebih efektif.

REFERENSI

- Aldeirre, D., Komala, R., & Heryanti, E. (2018). Pengaruh metode pembelajaran brainstorming terhadap kemampuan berpikir kritis materi vertebrata pada siswa SMA. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 5(2), 110. <https://doi.org/10.25273/florea.v5i2.3451>
- Anazifa, R. D. (2022). The role of technology in biology teaching during and post pandemic era. In *5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)* (pp. 46-51). Atlantis Press.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford: Oxford university press.
- Chamany, K., Allen, D., & Tanner, K. (2008). *Making Biology Learning Relevant to Students: Integrating People, History, and Context into College Biology Teaching*. *CBE—Life Sciences Education*, 7(3). 267-278. <https://doi.org/10.1187/cbe.08-06-0029>
- Chien, Y. C., Su, Y. N., Wu, T. T., & Huang, Y. M. (2019). Enhancing students' botanical learning by using augmented reality. *Universal Access in the Information Society*, 18(2), 231–241.

- <https://doi.org/10.1007/s10209-017-0590-4>
- Chin, C. K. K. H. T. T. K. (2015). Biology Education and Research in a Changing Planet. In E. Gnanamalar Sarojini Daniel (Ed.), *Is Gallery Walk an Effective Teaching and Learning Strategy for Biology?* Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-524-2>
- Creswell, J. (2008). *Educational research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (3rd ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Dengo, F., Negeri, M., & Gorontalo, K. (2018). Penerapan metode gallery walk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 40-52. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/505>
- Ewell, S. N., Cotner, S., Drake, A. G., Fagbodun, S., Google, A., Robinson, L., Soneral, P., & Ballen, C. J. (2022). Eight recommendations to promote effective study habits for biology students enrolled in online courses. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 23(1). <https://doi.org/10.1128/jmbe.00260-21>
- Fernández-González, C., & Franco-Mariscal, A. J. (2021). Teaching the plant kingdom using cooperative learning and plants elements: A case study with spanish secondary school students. *Journal of Turkish Science Education*, 18(1), 17–31. <https://doi.org/10.36681/tused.2021.50>
- Kurniasari, E. F., & 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*, 1(2), 120-127. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i2.10074>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1402>
- Humphrey, E. A., & Wiles, J. R. (2021). Lessons learned through listening to biology students during a transition to online learning in the wake of the COVID-19 pandemic. *Ecology and Evolution*, 11(8), 3450–3458. <https://doi.org/10.1002/ece3.7303>
- Khasanah, U., Purwati, O., & Munir, A. (2019). The Use of gallery walk in teaching descriptive text to promote higher order thinking skills for 7th graders. *IJET (Indonesian Journal of English Teaching)*, 8(1), 81–89. <https://doi.org/10.15642/IJET2.2019.8.1.81-89>
- Knight, J. K., & Wood, W. B. (2005). Teaching more by lecturing less. *Knight, J. K., & Wood, W. B. (2005). Teaching more by lecturing less.*

- Cell biology education*, 4(4), 298–310. <https://doi.org/10.1187/05-06-0082>
- Makmun, M., Yin, K. Y., & Zakariya, Z. (2020). The gallery walk teaching and learning and its potential impact on students' interest and performance. *International Business Education Journal*, 13(1), 17–22. <https://doi.org/10.37134/ibej.vol13.1.2.2020>
- Maxwell, J. A. (2012). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach*. London: Sage publications.
- Meishanti, O. P. Y. (2020). Analisis keterlaksanaan praktikum biologi terhadap hasil belajar psikomotor peserta didik kelas XI IPA di MA Al Ihsan Tembelang Jombang. *Eduscope: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 6(1), 24-31. <https://doi.org/10.32764/eduscope.v6i1.874>
- Nomsoor, M. M., Bello, G., & Mohammed, S. M. (2021). Effects of gallery walk instructional strategy on senior school students' achievement in cell division in Ilorin, Nigeria. *Journal of Biology Education*, 4(2), 109-123. <http://dx.doi.org/10.21043/job.v4i2.10816>
- Namaziandost, E., Esfahani, F. R., Nasri, M., & Mirshekaran, R. (2018). The effect of gallery walk technique on pre-intermediate EFL learners' speaking skill. *Language Teaching Research Quarterly*, 8, 1-15. <https://ssrn.com/abstract=3469849>
- Ningsih, T. F., Bahtiar, H., & Putra, Y. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash pada materi klasifikasi hewan vertebrata mata pelajaran biologi kelas VII SMP. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(1), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i1.4388>
- Rabgay, T. (2018). The effect of using cooperative learning method on tenth grade students' learning achievement and attitude towards biology. *International Journal of Instruction*, 11(2), 265–280. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11218a>
- Rachmawati, R. C., & Nurwahyunani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran keanekaragaman hewan berbasis game-offline pada mahasiswa calon guru pendidikan biologi Universitas PGRI Semarang. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 3(1), 9-17.
- Rahmat, I., & Chanunan, S. (2018). Open Inquiry in Facilitating Metacognitive Skills on High School Biology Learning: An Inquiry on Low and High Academic Ability. *International Journal of Instruction*, 11(4), 593-606. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1191720>
- Rakhmayanti, R., Hindriana, A. F., & Handayani, H. (2018). Penerapan metode gallery walk terhadap kreativitas siswa pada materi pencemaran lingkungan di kelas X SMA Negeri 1 Gegecik. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 10(2), 19-24. <https://doi.org/10.25134/quagga.v10i2.1252>

- Ridwan, M. (2019). Gallery Walk; An alternative learning strategy in increasing students' active learning. *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab*, 49-63. <https://doi.org/10.20956/jna.v16i1.6662>
- Robson, C., & McCartan, K. (2016). *Real World Research*. New York: John Wiley & Sons.