

**PENERAPAN METODE GALLERY WALK DENGAN TUGAS KARYA POSTER
DALAM MELATIH KREATIVITAS DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA**

MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

Firdhatul Nisa¹, Dr. Wiwi Wikanta, M.Kes.², Mulya Fitra Juniawan, S.Si., M.Si.³

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹, Universitas Muhammadiyah Surabaya²,

Universitas Muhammadiyah Surabaya³

Email : firdhatuln5@gmail.com ¹, wikantabio92@gmail.com ², mulyafitrajuniawan@um-surabaya.ac.id ³

ABSTRAK

Penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk*, hambatan belajar dapat teratasi seperti topik yang belum dipahami siswa dan belum maksimalnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan Metode *Gallery Walk* dengan Pembuatan Karya Poster dapat melatih kreativitas siswa pada pembelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. melalui metode eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI 3 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 77 siswa dengan sampel sebanyak 34 siswa, pengambilan data dilakukan dengan memberikan pre dan post tes, dan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasilnya Penerapan metode gallery walk dengan tugas karya poster dalam melatih kreativitas dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya mendapat respon sangat baik dari peserta didik dengan presentase sebesar 87,2%

Kata kunci : Metode *Gallery Walk*, Karya Poster Kreativitas Dan Ketuntasan Belajar

ABSTRACT

The application of the Gallery Walk learning method, learning obstacles can be overcome such as topics that students have not understood and student learning outcomes that have not been maximized. The purpose of this study was to determine the application of the Gallery Walk Method with Poster Work Creation can train students' creativity in biology learning at SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. The research method used in this study is quantitative. through the pre-experimental

method. The population in this study was all class XI 3 of SMA Muhammadiyah 1 Surabaya in the 2023/2024 academic year totaling 77 students with a sample of 34 students, data collection was carried out by providing pre and post-tests, and descriptive analysis techniques with a quantitative approach. The results of the application of the gallery walk method with poster-rich assignments in training students' creativity and learning completeness in biology subjects at SMA Muhammadiyah 1 Surabaya received a very good response from students with a percentage of 87.2%

Keywords: *Gallery Walk Method, Poster Works Creativity and Learning Completeness*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan, yang berguna membangun masyarakat agar maju seiring dengan perkembangan zaman. Dalam dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Di sekolah proses belajar mengajar yang berkembang biasanya ditentukan oleh peran guru dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan mengajar guru dan penggunaan metode mengajar Indy et al.,(2019).

Selama proses pembelajaran, guru membimbing dan memfasilitasi berbagai kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang relevan termasuk dalam pembelajaran saintifik Mulyana Ridwan (2021). Distribusi materi pembelajaran yang hanya ada dalam bentuk visual mengharuskan penggunaan sumber daya lain, yaitu bahasa. Kegiatan pembelajaran hendaknya menggunakan teks sebagai sarana pencampuran media visual; Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan membingkai teks menggunakan media pembelajaran poster (Yohana Agatha Kembaren Gamal Kartono, 2020).

"Poster adalah presentasi visual yang jelas, menarik, dan mencolok dari keseluruhan untuk menarik perhatian orang yang lewat," menurut Susilana dan Riyana (2009:14) dalam (Yohana Agatha Kembaren Gamal Kartono, 2020). Masih ada banyak kemungkinan kegunaan untuk pekerjaan ini, tetapi interaksi antara desain tidak tepat untuk membuatnya menjadi poster yang sempurna.

Salah satu aset yang dibutuhkan siswa untuk berhasil di sekolah adalah kreativitas. Kreativitas adalah kapasitas untuk memikirkan solusi baru untuk masalah atau untuk merasakan koneksi di mana tidak ada sebelumnya. Menjadi kreatif tidak selalu berarti menghasilkan ide-

ide baru; Ini juga bisa berarti mengambil yang sudah ada dan membuatnya bekerja untuk sesuatu yang baru (Nugraha et al., 2023).

Teknik pembelajaran yang mengutamakan penguasaan siswa terhadap topik yang diberikan adalah ketuntasan belajar. Siswa dapat diizinkan untuk maju berdasarkan bakat dan kemungkinan mereka melalui pembelajaran komprehensif ini. Apa pun dapat dipelajari dan dikuasai oleh setiap siswa yang bersedia meluangkan waktu dan usaha. Kualitas materi yang dipelajari menentukan tingkat kompetensi Ratnafuri (2020).

Silberman mengutip *Gallery Walk* sebagai metode untuk mengevaluasi kemajuan siswa terhadap hasil belajar dalam Safrizal (2021). Untuk membantu siswa memahami gagasan pembelajaran berkelanjutan, teknik *Gallery Walk* termasuk meminta mereka bekerja dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi poin terpenting dari konten kursus. Memanfaatkan sumber daya dengan benar sama pentingnya dengan menggunakan pendekatan yang baik dalam hal pembelajaran. Untuk membantu siswa lebih memahami konsep yang kompleks, media visual adalah teknik yang ampuh untuk membuat informasi menarik secara visual.

Hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan pendekatan pembelajaran *Gallery Walk*, menurut penelitian yang diberikan oleh (Sari & Sumarli, 2019) Guru dapat mengambil manfaat dari ketersediaan media gambar dalam memenuhi tujuan pendidikan. Gambar adalah media yang murah dan mudah digunakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan nilai pengajaran.

Keterampilan komunikasi yang rendah akan memicu permasalahan baru yang cukup kompleks atau menimbulkan miskomunikasi. Miskomunikasi ini dapat berdampak pada kesalahan konseptual dan tidak mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Wikanta et al., 2023). Perkembangan rendah dan kreatif penguatan kemampuan berpikir berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran biologi Listiana & Bahri (2019).

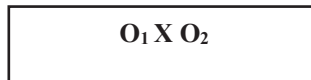
Jika siswa berjuang untuk memahami materi kursus atau tidak memanfaatkan kesempatan belajar mereka sebaik-baiknya, pendekatan *Gallery Walk* mungkin hanya apa yang mereka butuhkan untuk membantu mereka berhasil. Karena memungkinkan siswa untuk bekerja dan melihat kesalahpahaman secara langsung, metode ini membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang topik. Kondisi tersebut masih belum dijumpai di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya sehingga proses pembelajaran kurang membangun antusiasme siswa secara aktif dalam kelas, khususnya berkaitan dengan pembelajaran biologi.

Pada semester II tahun ajaran 2022/2023, total 77 siswa (atau 9% dari total) menerima nilai penuh pada penilaian hasil belajar, sedangkan 67 siswa (atau 91% dari total) memiliki nilai tidak lengkap. Informasi ini berasal dari pengamatan yang dilakukan di SMA Muhammadiyah

1 Surabaya, kelas XI. Ketika 75% atau lebih siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), kami mengatakan bahwa siswa telah mempelajari semua materi sains. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran siswa di kelas IPA belum terpenuhi secara historis.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. dalam rangka melakukan eksperimen. Kelas yang dibuat semata-mata untuk tujuan penelitian adalah fokus dari desain studi pre-eksperimental ini. Merancang One-Group Pretest dan Posttest Sugiyono (2013).



Gambar 1. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Keterangan:

O_1 : Observasi sebelum treatment (*pre test*)

X : Perlakuan atau treatment berupa metode *Gallery walk*

O_2 : Hasil observasi sesudah treatment (*Post test*)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, Menurut H. M. Siregar (2019), dalam analisis tes keterampilan berpikir kreatif dapat melibatkan langkah-langkah seperti identifikasi tujuan tes, pemilihan instrumen tes yang sesuai, pengumpulan data, pengolahan data, yakni meliputi:

1. Tingkat Kreativitas

Untuk menganalisis data yang diterima dari karya poster siswa, tabel kriteria kreatif berikut digunakan bersama dengan tiga skor mode pengamat, yang didasarkan pada elemen yang terlihat.

Tabel 1. Kriteria Kreativitas

Interval Skor PKP	Kategori
3,25 – 4,00	Sangat Kreatif
2,50 – 3,25	Kreatif
1,75 – 2,50	Cukup Kreatif
1,00 – 1,75	Kurang Kreatif

2. Ketuntasan Belajar

Dengan menggunakan persentase penyelesaian individu dan klasik, hasil tes pembelajaran ini dianalisis secara deskriptif (Yusnidar, 2019). Jika siswa mendapatkan

skor ≥ 75 atau lebih pada ujian, dianggap bahwa mereka telah menyelesaikan studi khusus mereka. Rumus ini digunakan untuk menentukan kelengkapan klasik pada saat yang sama

$$TK = \frac{\sum DS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum DS$ = Jumlah seluruh siswa yang telah tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

TK = Presentase ketuntasan Klasikal

1. Uji Normalitas melakukan uji normalitas pada data pre-test dan post-test untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Menggunakan tes seperti Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas menentukan apakah data mengikuti distribusi normal jika nilai-p lebih besar dari 0,05. Tanpa Biaya T-Scan Dengan SPSS versi 26, Free T-Test dapat digunakan jika set data pra dan pasca tes didistribusikan secara teratur. Tujuan dari uji-T adalah untuk membandingkan hasil pengukuran yang dilakukan sebelum dan sesudah intervensi untuk melihat apakah mereka bervariasi secara signifikan. Analisis Satu Sampel Ketika menguji perbedaan antara dua kelompok data, tes non-parametrik seperti tes U Mann-Whitney dapat digunakan jika salah satu kelompok tidak didistribusikan secara teratur.
2. Penghitungan N-Gain Setelah menyelesaikan analisis perbedaan antara pre-test dan post-test, dapat menggunakan persamaan yang dikembangkan oleh (Hake, 1999) untuk menghitung N-Gain. N-Gain adalah ukuran efektivitas pembelajaran yang mengukur perbedaan antara hasil post-test dan pre-test, yang dinormalkan terhadap rentang maksimum skor. Hasil N-Gain ini dapat memberikan informasi tentang seberapa efektif intervensi atau pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan atau pemahaman siswa. yaitu sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100\% - \langle S_{pre} \rangle}$$

g = **gain score** ternormalisasi

$post S$ = Skor post test

$pre S$ = Skor pre test

Dari hasil perhitungan tersebut, Langkah selanjutnya adalah diintegrasikan kedalam table berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor Rata-Rata Gain Yang Dinormalisasi

Nilai $\langle g \rangle$	Kriteria
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle \leq 0,7$	Sedang
$\langle g \rangle \leq 0,3$	Rendah

3. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Gallery Walk

Keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar keterlaksanaan pembelajaran metode *Gallery Walk*. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan pada hasil implementasi, merinci skor dalam setiap aspek yang diamati dalam kondisi berikut:

$$PKP = \frac{\text{Jumlah tahap pembelajaran yang dilaksanakan}}{\text{jumlah seluruh tahap pembelajaran}} \times 100\%$$

PKP = Presentasi Keterlaksanaan pembelajaran

Manajemen pembelajaran yang efektif dengan metode *Gallery Walk* diartikan sebagai ketika guru mampu mencapai hasil yang cukup baik atau sangat baik dalam mengelola pembelajaran siswa, sedangkan manajemen pembelajaran yang tidak efektif diartikan sebagai ketika guru mencapai hasil yang buruk.

Tabel 3. Kategori Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	kurang
0% - 20%	Kurang Sekali

4. Respon Siswa

Digunakan rumus berikut untuk menganalisis data hasil tanggapan siswa terhadap Meode pembelajaran *Gallery Walk* :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase yang mnejawab pertanyaann

F = Banyaknya responden yang menjawab pertanyaan

N = Jumlah responden

Skala respon siswa yang diperoleh diinterperatsikan sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria respon siswa

Presentasi	kategori
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	baik
41% - 60%	cukup
21 % - 40%	kurang
0% - 20%	Kurang sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketuntasan belajar siswa kelas XI 3 dianalisis menggunakan inferensial Uji-T dengan aplikasi SPSS versi 26 ($\alpha=0.05$) yang sebelumnya data diuji normalitas terlebih dahulu. Tujuan melakukan uji normalitas adalah untuk menentukan apakah semua variabel mengikuti distribusi normal. Uji normalitas, yang didasarkan pada rumus Kolmogorov-Smirnof dan dilakukan dalam SPSS, menghasilkan hasil sebagai berikut: jika nilai Sig lebih besar dari 0,05, maka data mengikuti distribusi normal; sebaliknya, jika nilai Sig kurang dari 0,05, maka data tidak mengikuti distribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Ketuntasan Belajar Siswa	.127	34	.184	.951	34	.136
Postes Ketuntasan Siswa	.184	34	.005	.890	34	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5 menunjukkan bahwa semua faktor penyelesaian untuk siswa kelas XI memiliki nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 ketika diuji normalitas data. Ini menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Ketika data berdistribusi normal, uji-t dengan ambang signifikansi 0,05 memberikan tes alternatif. Inilah kriteria hipotetis:

- Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara Ketuntasan belajar siswa peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran metode *Gallery Walk*.
- Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran metode *Gallery Walk*.

Tabel 6. Uji T

		Paired Samples Test							
				Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-52.03030	19.95383	3.47352	-59.10562	-44.95498	-14.979	32	.000

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test yakni nilai signifikansi <0.05 . Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara ketuntasan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran metode *Gallery Walk*.

1. Tingkat Kreativitas

Berdasarkan hasil lembar observasi metode *Gallery Walk* dengan tugas karya poster telah efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Biologi. Melalui metode ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami materi, tetapi juga untuk mengungkapkan pemahaman mereka secara kreatif melalui pembuatan poster.

Berdasarkan analisis data bahwasanya rata rata kelompok 1 memperoleh 3.8, kelompok 2 memperoleh 3.6, kelompok 3 memperoleh 3.7, kelompok 4 memperoleh 3.2, dan kelompok 5 memperoleh 3.4, dari keseluruhan rata rata semua kelompok diperoleh 3.54. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil kreativitas peserta didik dengan kategori "Sangat Kreatif".

Dengan demikian, metode *Gallery Walk* tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengkomunikasikan ide-ide dengan jelas dan persuasif. Ini adalah pendekatan yang sangat berharga untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia nyata di mana keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi yang efektif sangat dihargai.

2. Ketuntasan Belajar

Dalam penelitian ini, post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa, dengan sekitar 94,1% dari total 34 siswa berhasil mencapai target setelah melalui proses pembelajaran. Selanjutnya hasil dari normalitas XI 3 diperoleh signifikansi (sig) >0.05 hal tersebut menunjukkan berdistribusi normal, dengan diperoleh data yang berdistribusi normal, maka uji beda dapat digunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0.05, hasil uji t dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang ditunjukkan pada tabel 4.10 yaitu sig (*2-tailed*) sebesar 0,00, dengan nilai sig $< 0,05$. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh penerapan metode penerapan *Gallery Walk*, berdasarkan uji n-gain terdapat nilai sebesar 0,74 yang berarti sangat kreatif.

Peningkatan pemahaman siswa tentang materi pelajaran adalah bukti bahwa strategi instruksional yang digunakan, seperti aplikasi potensial metode Gallery Walk dan tugas kerja poster, membuahkan hasil. Diperkirakan bahwa melalui pendekatan yang lebih interaktif, penggunaan strategi pembelajaran yang beragam, dan penggunaan media pembelajaran yang relevan, siswa memiliki kesempatan lebih baik untuk memahami materi secara mendalam.

3. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Gallery Walk*

Berdasarkan hasil analisis yang disampaikan, metode *gallery walk* menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik dengan capaian 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa metode tersebut berhasil diimplementasikan secara efektif dan semua tahapan atau langkah-langkahnya terlaksana dengan baik. Selanjutnya, perolehan rata-rata pada pertemuan pertama menunjukkan modus sangat baik, yang menggambarkan bahwa hasil dari kegiatan atau pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan pertama sangat memuaskan atau optimal.

Demikian pula, perolehan rata-rata pada pertemuan kedua juga menunjukkan modus sangat baik, yang menandakan bahwa keberhasilan dari metode *gallery walk* berlanjut dan memberikan hasil yang konsisten dalam pembelajaran. Tingkat implementasi yang tinggi dan nilai bagus yang konsisten menunjukkan bahwa metode *gallery walk* berhasil meningkatkan standar pembelajaran siswa dan membuat proses pendidikan lebih menyenangkan. Metode *Gallery Walk* adalah cara terbaik untuk belajar karena bersifat kooperatif dan aktif (Pancawati, 2022).

4. Respon Siswa

Mayoritas siswa memiliki reaksi yang baik terhadap pendekatan Gallery Walk ketika digunakan untuk poster proyek di kelas Biologi dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan ketuntasan belajar. Dari sampel 34 siswa yang berpartisipasi, sekitar 87,2% siswa menyatakan setuju (kategori "Sangat Baik" dan "Baik"), menandakan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap keberhasilan metode tersebut dalam menggalang kreativitas serta pencapaian belajar siswa, khususnya dalam pemahaman materi sirkulasi darah pada manusia.

Secara keseluruhan, respons siswa menunjukkan penerimaan yang baik terhadap metode *Gallery Walk*. Dengan demikian, diperkirakan bahwa metode *Gallery Walk* dengan tugas karya Poster mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta pencapaian siswa dalam mata pelajaran Biologi. Oleh karena itu, upaya untuk memperhatikan respon siswa dan melakukan penyesuaian yang tepat sangatlah penting dalam konteks optimalisasi pengalaman pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian didapatkan hasil simpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode *Gallery Walk* dengan pembuatan karya poster dapat melatih kreativitas siswa pada pembelajarann biologi di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya dengan rata – rata nilai sebesar 3,54 yang menunjukkan hasil kreativitas peserta didik pada kategori ”Sangat Kreatif”.
2. Ada perbedaan ketuntasan belajar siswa kelas X 3 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya setelah penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada materi sirkulasi darah pada manusia yang ditunjukkan dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 dengan kategori ”Sangat Tinggi” .
3. Penerapan metode *Gallery Walk* dengan tugas kaya poster dalam melatih kreativitas dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 1 terlaksana dengan modus kategori sangat baik.
4. Penerapan metode *Gallery Walk* dengan tugas kaya poster dalam melatih kreativitas dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya mendapat respon sangat baik dari peserta didik dengan presentase sebesar 87,2% .

REFERENSI

- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara* (Vol. 12, Issue 4).
- Mulyana Ridwan. (2021). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islamdalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sma Negeri 25 Bone*.
- Yohana Agatha Kembaren Gamal Kartono, M. (2020). *Fotografi Dalam Aplikasi Poster Sebagai Media Komunikasi Tentang Masalah Pathologi Sosial Di Surakarta Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Ratnafuri, I. (2020). *Efektifitas Pelatihan Self Regulated Learning dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19*. www.jhargis.com
- Safrizal. (2021). *Pembelajaran Ekonomi dengan Metode Gallery Walk di MA Qamarul Huda*

Bagu. 4, 1–23.

Sari, P. M., & Sumarli, S. (2019). Optimalisasi Pemahaman Konsep Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Gallery Walk (Sebuah Studi Literatur). *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 69. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1859>

Wikanta, W., Suharti, P., & Asy'ari, A. (2023). Development of practicum-based mobile augmented reality through the group investigation model to improve students' creative thinking. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(2), 145–166. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v9i2.26316>