

**PENGARUH PENERAPAN METODE *GALLERY WALK* BERBANTUAN
MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 3 MAJENE**



Oleh:

NIRWANA T.

NIM. H0321526

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENERAPAN METODE *GALLERY WALK* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 3 MAJENE

NIRWANA T


H0321526

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA
Tanggal: 13 Maret 2026

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Jirana, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Syamsiara Nur, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Alexander Kurniawan Sariyanto Putera, S.Si., M.Si.	(.....)

Majene, 16 April 2025
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat


Dekan
Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nirwana T
NIM : H0321526
Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 6 Maret 2026

Yang membuat pernyataan



Nirwana T
H0321526

SURAT PERYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Nirwana T
NIM : H0321526
Program Studi : Pendidikan Biologi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Universitas Sulawesi Barat **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas skripsi yang berjudul :

PENGARUH PENERAPAN METODE *GALLERY WALK* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 3 MAJENE

berserta instrumen penelitian yang ada (jika diperlukan). Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dan bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Majene, 6 April 2026

Yang menyatakan



Nirwana T

NIM. H0321526

ABSTRAK

NIRWANA T: Pengaruh Penerapan Metode *Gallery Walk* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMAN 3 Majene. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Motivasi dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, serta kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum disertai umpan balik yang optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berfokus pada keaktifan siswa, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall*. Metode ini menekankan keterlibatan siswa secara aktif melalui kegiatan kerja kelompok, presentasi, serta diskusi antarkelompok, yang didukung oleh penggunaan media *Wordwall* sebagai sarana evaluasi dan penguatan pemahaman materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen serta desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X di SMAN 3 Majene semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 3 kelas, dengan teknik penentuan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas X Merdeka 3 sebagai kelas eksperimen dan X Merdeka 5 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen dengan penggunaan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* memperoleh rata-rata *posttest* motivasi belajar sebesar 84,09 dan hasil belajar sebesar 79,87, sedangkan kelas kontrol tanpa penggunaan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* dengan nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 79,87 dan hasil belajar sebesar 58,60. Analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial yang meliputi tiga tahapan, yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis motivasi dan hasil belajar melalui uji-t (*independent sample t-test*) diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* juga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall*, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT

NIRWANA T: *The Effect of Applying the Gallery Walk Method Assisted by Wordwall Media on the Motivation and Learning Outcomes of Grade X Students at SMAN 3 Majene. Undergraduate Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2025.*

Student motivation and learning outcomes are still relatively low, influenced by a learning process that is still dominated by lecture methods, as well as learning activities that lack variety and are not accompanied by optimal feedback. These conditions indicate the need to apply more innovative learning methods that focus on student activity. One alternative that can be applied is the Gallery Walk method assisted by Wordwall media. This method emphasizes active student involvement through group work, presentations, and intergroup discussions, supported by the use of Wordwall media as a means of evaluation and reinforcement of material understanding. The purpose of this study was to determine the effect of the Gallery Walk method assisted by Wordwall media on the motivation and learning outcomes of 10th grade students at SMAN 3 Majene. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type and a non-equivalent control group design. The research population consists of all tenth-grade classes at SMAN 3 Majene in the odd semester of the 2025/2026 academic year, comprising three classes, with purposive sampling used as the sampling technique. The research sample consisted of two classes, namely class X Merdeka 3 as the experimental class and class X Merdeka 5 as the control class. Data collection was carried out using a learning motivation questionnaire and a learning outcome test. Data analysis was conducted descriptively and inferentially. The results of the descriptive analysis showed that students in the experimental class who used the Gallery Walk method assisted by Wordwall media obtained an average posttest learning motivation score of 84.09 and learning outcomes of 79.87, while the control class without the use of the Gallery Walk method assisted by Wordwall media obtained an average learning motivation score of 79.87 and learning outcomes of 58.60. Data analysis was performed using inferential statistics, which included three stages, namely normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of testing the hypothesis of motivation and learning outcomes through the t-test (independent sample t-test) obtained a sig. value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that the application of the Gallery Walk method assisted by Wordwall media has a significant effect on student learning motivation. In addition, the Gallery Walk method assisted by Wordwall media has a significant effect on student learning outcomes.

Keywords: *Gallery Walk method assisted by Wordwall media, learning motivation, learning outcomes*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa dengan mendorong pengembangan keterampilan, meningkatkan kualitas hidup, dan memajukan martabat manusia. Peran ini dapat ditingkatkan melalui berbagai lembaga atau badan pendidikan, termasuk lembaga pendidikan formal seperti sekolah (Moto, 2019). Berbagai persoalan seperti rendahnya efektivitas, kurangnya efisiensi, serta belum optimalnya standarisasi pembelajaran masih menjadi tantangan mutu pendidikan di Indonesia, sehingga tujuan pendidikan nasional belum sepenuhnya tercapai (Elvira, 2021). Kondisi ini juga dipengaruhi oleh minimnya perhatian guru pada kebutuhan esensial, minat, maupun bakat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal tersebut, sekolah mempunyai peranannya yang strategis dalam memastikan terselenggaranya pendidikan yang berkualitas. Khairana et al. (2024) juga berpendapat bahwasanya teknik pengajaran yang kurang beragam dan masalah komunikasi antara pendidik dan siswa menjadi faktor lain yang turut menghambat efektivitas proses pembelajaran.

Di lapangan masih tampak adanya perbedaan antara kondisi nyata dan tujuan yang diharapkan. Padahal, siswa dituntut guna menguasai berbagai pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pada masa mendatang. Permasalahan belajar yang dialami siswa sangat beragam mulai dari yang rendah sampai yang berat. Salsabila & Prasetya (2023) menyatakan bahwasanya faktor internal dan eksternal memengaruhi permasalahan belajar siswa, dengan satu dari sekian faktor utama yaitu tingkat motivasi belajar mereka. Motivasi belajar adalah faktor penting dalam menentukan hasil belajar siswa, namun sering kali menjadi permasalahan utama dalam dunia pendidikan akibat lingkungan belajar yang minim dukungan, metode pengajarannya yang tidak menarik, atau minimnya dorongan dari orang tua dan guru. Putri et al. (2022) & Sudarmono (2022) menyatakan bahwasanya motivasi belajar yang rendah dapat berdampak negatif pada siswa, karena dapat menyebabkan motivasi belajar yang rendah yang pada gilirannya dapat merusak hasil belajar siswa.

Keberhasilan proses pendidikan di sekolah umumnya dinilai melalui capaian hasil belajar sebagai indikator utamanya. Susanti et al. (2021) menyatakan jika hasil belajar menggambarkan sampai di mana siswa mampu memahami materi, menguasainya, maupun mengimplementasikannya dalam permasalahan yang relevan. Tingkatan pencapaian tersebut dipengaruhi dari sejumlah variabel, di antaranya kemampuan dasar yang dimiliki siswa, metode pembelajaran yang diterapkan guru, serta kelengkapan sarana maupun prasarana pendukung pendidikan. Penelitian oleh Faizma et al. (2024) mengungkapkan bahwasanya hasil belajar yang optimal tidak hanya ditentukan oleh kehadiran siswa di kelas, tetapi juga oleh efektivitas interaksi di antara guru maupun siswa. Peningkatan kualitas pengajaran maupun pengelolaan kelas yang baik untuk itu, sangat diperlukan untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Hasil observasi dan wawancara pada hari Rabu, 23 Juli 2025 dengan guru kelas X di SMAN 3 Majene didapatkan informasi bahwasanya masih ada sejumlah siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah, hal tersebut tercermin dari minimnya keterlibatan aktif dalam diskusi kelas dan capaian hasil belajarnya yang belum mencapai standar yang ditentukan. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa tampak pasif dalam bertanya maupun merespon pertanyaan guru, sehingga kegiatan belajar cenderung berlangsung satu arah. Aktivitas di luar kelas siswa juga lebih banyak didominasi oleh penggunaan ponsel untuk menonton video atau bermain game, sehingga interaksi yang berkaitan dengan kegiatan belajar seperti diskusi pelajaran atau membaca buku jarang terlihat.

Rendahnya motivasi belajar turut berdampak pada capaian hasil belajar kognitif siswa. Sebagaimana rekapitulasi nilai pada salah satu kelas X, proporsi siswa yang berhasil mencapai standar ketuntasan hanya 17%, sedangkan sebagian besar lainnya, yakni 83%, masih ada di bawah ambang yang ditentukan (Lampiran 2). Guru juga menjelaskan jika topik bakteri umumnya menjadi tantangan bagi siswa karena memuat konsep yang abstrak maupun mengharuskan pendalaman pemahaman dengan lebih komprehensif. Guru juga menyatakan bahwasanya metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang mendorong interaksi aktif siswa, sehingga pembelajaran cenderung teoritis dan

monoton. Media pembelajaran yang digunakan juga belum bervariasi sehingga belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran yang menarik.

Penggunaan metode pembelajaran yang kurang beragam serta media yang kurang menarik menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Hasriadi (2022) menyatakan bahwasanya metode pembelajaran yang inovatif mampu mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Penerapan metode yang tepat akan menambah tingkatan motivasi belajar siswa, yang akan mendorongnya memahami materi pelajaran, terlibat dalam diskusi, serta mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal. Menemukan penerapan metode pembelajaran yang mampu memperbaiki motivasi maupun hasil belajar pada saat yang bersamaan sangatlah penting.

Metode pembelajaran aktif yang efektif salah satunya yakni metode *Gallery Walk*. Metode ini mengikutsertakan siswa agar berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan menghasilkan sebuah karya atau konsep yang kemudian dipamerkan di dalam kelas. Dorongan terhadap interaksi yang produktif dan pertukaran ide-ide dilakukan dengan membimbing siswa meninggalkan tempat duduk mereka, mengunjungi kelompok lain, dan mendapatkan informasi secara langsung. Mansur et al. (2023) melaporkan bahwasanya pendekatan *Gallery Walk* mampu meningkatkan motivasi belajar karena memperbaiki kecepatan dan ketepatan siswa dalam menangkap materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Hatimakausarina et al. (2022) juga menunjukkan jika pengimplementasian metode *Gallery Walk* berdampak positif terhadap motivasi serta hasil belajar melalui keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya berfokus pada metode yang dipergunakan, melainkan juga pada penggunaan media yang tepat. Media pembelajaran berbasis digital, seperti *Wordwall* menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Mardhiyah (2023) menyatakan bahwasanya *Wordwall* merupakan platform digital yang menawarkan beragam permainan edukatif, seperti teka-teki dan kuis, yang mampu dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Penelitian Sadipun & Kaharuddin (2024) mengungkapkan bahwasanya penerapan media *Wordwall* mempunyai

kontribusinya dalam menumbuhkan antusiasme belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep siswa, sehingga berdampak nyata maupun signifikan pada peningkatan capaian hasil belajar.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat masih rendahnya motivasi maupun partisipasi aktif siswa dalam pembelajarannya, banyak siswa yang memperoleh hasil akademik yang belum optimal, sebagian besarnya dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional, teoritis, dan minim interaksi. Kondisi ini memperlihatkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta berfokus pada siswa, satu dari sekian pendekatan yang mampu diterapkan adalah metode *Gallery Walk* yang dipadukan dengan media digital interaktif seperti *Wordwall*. Penerapan metode dan media ini dapat mengarahkan siswa untuk bergerak, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi secara aktif dalam kelompok, memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan semangat belajar, menghadirkan suasana pembelajarannya yang lebih menarik maupun menyenangkan serta menyesuaikan dengan karakteristik siswa masa kini yang lekat dengan teknologi. Penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* tidak hanya memotivasi siswa agar belajar secara aktif maupun mandiri, tetapi juga melibatkan mereka secara langsung dalam proses berpikir, berlatih, bekerja sama, dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana uraian latar belakang tersebut, terdapat sejumlah masalah yang perlu diidentifikasi dalam penelitian ini.

1. Rendahnya partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
2. Proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah akibat kurangnya fokus belajar siswa.
3. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif maupun interaktif yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa mudah bosan karena pembelajaran yang kurang menarik.

5. Capaian hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar yang ditetapkan, karena pembelajaran yang monoton.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini di antaranya:

- a. Fokus penelitian adalah pada penerapan metode *Gallery Walk* yang dibantu dengan media *Wordwall*.
- b. Pengukuran motivasi belajar ini didasarkan pada beberapa aspek utama, yaitu adanya dorongan dalam mencapai keberhasilan, kebutuhan internal pada kegiatan belajar, apresiasi dalam proses pembelajaran, aktivitas belajar yang menarik, serta terciptanya lingkungan yang mendukung sehingga siswa mampu belajar secara efektif
- c. Penelitian ini berfokus pada pengukuran hasil belajar kognitif siswa pada materi bakteri.
- d. Adapun objeknya yaitu siswa kelas X SMAN 3 Majene semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

2. Rumusan Masalah

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah ini meliputi:

- a. Apakah penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene?
- b. Apakah penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene.

2. Mengetahui pengaruh penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene.

E. Manfaat Penelitian

Hasil temuan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan maupun pengalaman serta memperdalam pemahaman guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan metode *Gallery Walk* berbasis *Wordwall*, sehingga mampu memberikan dorongan peningkatan motivasi maupun capaian hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak.

a. Bagi Siswa

Diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif maupun mudah dipahami melalui penerapan metode serta media yang sesuai, sehingga siswa dapat menguasai materi dengan lebih optimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini mampu menjadi sumber inspirasi dalam menyusun desain pembelajaran yang lebih variatif dan berdampak, sehingga mampu memberikan dorongan bagi peningkatan motivasi sekaligus capaian belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan gambaran mendalam mengenai efektivitas penerapan metode *Gallery Walk* berbasis media *Wordwall* pada motivasi dan hasil belajar siswa.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilaksanakan Saidah (2023) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Gallery Walk* pada Materi Virus Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa di SMAN 1 Lelea”. Rerata nilai pada kelas yang menerapkan metode *Gallery Walk* mencapai 81,08%, sedangkan kelas yang mengadopsi

metode diskusi hanya mendapatkan 53,88%, sehingga menegaskan adanya perbedaan capaian hasil belajar. Selain itu, minat belajar pada kelas dengan metode *Gallery Walk* meningkat dengan persentase rerata 85% dan berada pada kategori sangat tinggi. Kajian relevan tersebut mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yakni mengadopsi metode *Gallery Walk* guna menambah tingkatan minat serta hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada temuan Saidah yang tidak mengombinasikan metode tersebut dengan media *Wordwall*, serta adanya perbedaan materi, subjek, maupun lokasi penelitian.

2. Kajian Asriani et al. (2024) dengan judul “Penerapan Metode *Gallery Walk* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 5 Makassar” mengungkapkan peningkatan motivasi belajar siswa tercatat 12,6% setelah diterapkannya metode *Gallery Walk*, yang terlihat dari hasil angket pada siklus I sebesar 68,6% dan naik menjadi 81,2% pada siklus II. Adapun kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan metode *Gallery Walk* sebagai strategi guna mendorong motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Asriani tidak menggunakan media *Wordwall*, penelitiannya hanya berfokus pada peningkatan motivasi belajar tanpa mengukur hasil belajar siswa, perbedaan subjek dan lokasi penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siburian et al. (2022) dengan judul “Pengaruh Metode *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel di Kelas XI SMA Swasta Tamansiswa Pematang Siantar” temuan ini mengungkapkan hipotesis memperlihatkan $\text{sig.} < 0,05$ sehingga ditolaknya H_0 maupun diterimanya H_a , yang memberikan indikasi bahwasanya pengimplementasian metode *Gallery Walk* dalam pembelajaran mempunyai dampaknya pada peningkatan hasil belajar siswa. Kesamaan penelitian ini dengan studi yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan metode *Gallery Walk* sebagai strategi guna menambah tingkatan hasil belajar. Perbedaannya terdapat pada penelitian Siburian yang tidak memadukan media *Wordwall*, adanya variasi materi, subjek, serta lokasi penelitian, dan fokus kajian yang hanya menilai hasil belajar tanpa mengukur motivasi belajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah et al. (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII MIPA pada Materi Evolusi di SMAIT Ihsanul Fikri” temuan tersebut menegaskan jika pengimplementasian model *Gallery Walk* yang dikombinasikan dengan media *Crossword Puzzle* memberikan kontribusinya pada peningkatan motivasi sekaligus capaian belajar siswa. Hasil analisa memperlihatkan sig. pada ranah kognitif 0,001 yang menegaskan ada pengaruhnya dari model pada hasil belajar, sedangkan nilai sig. motivasi 0,000 mengindikasikan dampaknya pada motivasi siswa. Kesamaan penelitian ini dengan studi yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan metode *Gallery Walk* dengan tujuan menambah tingkatan motivasi maupun hasil belajar. Adapun perbedaannya berada pada variasi media pembelajaran, materi yang diajarkan, subjek penelitian, serta lokasi pelaksanaannya.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Minarta dan Pamungkas (2022) dengan judul “Efektivitas Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan” memperlihatkan jika sig.(2-t ailed) 0,001 pada uji Wilcoxon menegaskan penggunaan *Wordwall* memberikan dampaknya pada peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut juga tercermin dari skor n-Gain 0,51 yang ada pada kategori sedang, menandakan adanya kemajuan capaian belajar yang cukup berarti. Kesamaan penelitian ini dengan studi yang akan dilaksanakan terletak pada pemanfaatan media *Wordwall* guna menambah tingkatan hasil belajar. Perbedaannya terdapat pada penelitian Minarta dan Pamungkas yang tidak menerapkan metode *Gallery Walk*, serta adanya perbedaan materi, subjek, lokasi penelitian, dan fokus kajian yang hanya menilai hasil belajar tanpa mengukur motivasi belajar siswa.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Wildayani et al. (2018) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Gallery Walk* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa pada Materi Animalia Kelas X SMAN 3 Makassar” bahwasanya metode *Gallery Walk* terbukti memberikan pengaruhnya dengan signifikan pada motivasi maupun hasil belajar siswa pada berbagai tipe gaya belajar, baik auditori, visual, kinestetik, maupun kombinasi visual-kinestetik.

Kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan metode *Gallery Walk* guna memberikan dorongan peningkatan motivasi dan capaian hasil belajar. Perbedaannya terdapat pada penelitian Wildayani yang tidak mengintegrasikan media *Wordwall*, serta adanya variasi materi, subjek, dan lokasi penelitian.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Seprianto et al. (2020) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Gallery Walk* terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu” jika metode *Gallery Walk* terbukti memberikan dampaknya yang besar pada peningkatan hasil belajar IPA terpadu pada siswa kelas VIII MTsN 3 Kerinci. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan studi yang akan dilaksanakan yakni pengaplikasian metode *Gallery Walk* guna menambah tingkatan capaian belajar siswa. Perbedaannya terletak pada penelitian Seprianto yang tidak mengintegrasikan media *Wordwall*, serta adanya variasi materi ajar, subjek, lokasi penelitian, maupun fokus yang hanya menilai hasil belajar tanpa mengkaji motivasi belajar siswa.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Luzyawati et al. (2020) dengan judul “Implementasi Metode *Gallery Walk* terhadap Minat dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Virus” menunjukkan hasil bahwasanya pada materi virus, penggunaan metode *Gallery Walk* terbukti menambah tingkatan aspek kognitif sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa hingga ada pada kategori sangat tinggi. Adapun kesamaan dengan kajian yang akan dilaksanakan terletak pada pengimplementasian metode *Gallery Walk* sebagai strategi guna memberikan dorongan peningkatan minat maupun capaian hasil belajar siswa. Perbedaan pada penelitian Luzyawati yaitu tidak menggunakan media *Wordwall*, perbedaan materi pelajaran, serta subjek dan lokasi.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah et al. (2024) dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Materi Tata Surya dan Bumi melalui *Gallery Walk*” menunjukkan hasil bahwasanya penerapan model tersebut mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan metode *Gallery Walk* untuk menambah tingkatan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu pada penelitian Hasanah tidak menggunakan media

Wordwall, perbedaan materi pelajaran, subjek dan lokasi penelitian serta penelitiannya yang berfokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar

10. Penelitian yang dilakukan oleh Padilah (2024) dengan judul “Pengaruh *Gallery Walk* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 134 Rejang Lebong” menunjukkan hasil bahwasanya implementasi metode *Gallery Walk* terbukti berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, yang tercermin dari perbandingan rerata nilai *posttest* pada kedua kelas. Kesamaan penelitian ini dengan studi yang akan dilaksanakan terletak pada pemanfaatan metode *Gallery Walk* sebagai upaya menambah tingkatan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Padilah tidak menggunakan media *Wordwall*, perbedaan terletak pada materi pelajaran, subjek dan lokasi penelitian serta penelitiannya yang hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar tanpa mengukur motivasi belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 3 Majene.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mempertimbangkan penerapan metode *Gallery Walk* berbantuan media *Wordwall* serta pemenuhan fasilitas pembelajaran yang memadai untuk mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan metode *Gallery Walk* berbantuan media *wordwall* sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran karena metode ini mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji penerapan metode *Gallery Walk* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta menambahkan variabel lain yang belum diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., Nelly, Suharto, Retnoningsih, Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., Aimi, Aryanti, N., Wibowo, A. A. H., Meirani, W., Hidayati, U., Nurjanah, Hariyono, & Yunus, M. (2024). Buku ajar teori pembelajaran. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=UQMREQAAQBAJ>
- Adini, N. A. S. (2021). Metode bermain peran; Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. DOTPLUS Publisher.
<https://books.google.co.id/books?id=YIJTEAAAQBAJ>
- Adirinekso, G. P., Kusumastuti, S. Y., Permana, D., & Susiang, M. I. N. (2024). Metodologi penelitian kuantitatif (teori komprehensif dan referensi wajib bagi peneliti). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=pkkREQAAQBAJ>
- Agustia, N., Kumbara, D. B., Siburian, E., Tasali, F., Septia, A. K. T., & Nababan, E. (2025). Inovasi strategi pembelajaran bahasa indonesia. Yayasan tri edukasi ilmiah. <https://books.google.co.id/books?id=pEdeEQAAQBAJ>
- Amalia, A. N., Suyono, & Arthur, R. (2023). Penyusunan instrumen penelitian : konsep, teknik, uji validitas, uji realibilitas, dan contoh instrumen penelitian. Nasya Expanding Management (NEM).
<https://books.google.co.id/books?id=rx3JEAAAQBAJ>
- Amin & Sumendap, L. Y. S. (2022). 164 model pembelajaran kontemporer. LPPM.
<https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ>
- Anjani, S., Subhi, M. R., & Anekasari, R. (2025). Analisis integrasi metode pembelajaran konvensional dan modern. Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah, 19(1), 657-664.
<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/6837>
- Ardila, I., Jamil Nuryasin, M., Cahya, N., Afro Nida, N., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas. Stevany Afrizal INNOVATIVE: Journal of Social Science Research, 3, 7247-7258. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Asriani, A., Anwar, M., & Wibowo, A. (2024). Penerapan metode gallery walk untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas vii smpn 5 makassar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan, 6(2), 774-781. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1123>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran biologi: fase e - fase f untuk SMA/MA/program paket c. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/17.%20CP%20Biologi.pdf>

- Budi, G. S. (2022). Penerapan berbagai model dan metode pembelajaran dalam praktik pengalaman lapangan mahasiswa program. Gue Pedia. <https://books.google.co.id/books?id=iu9ZEAAAQBAJ>
- Damanik, B. E., Irawan, E., Saifullah, Suhendro, D., & Kirana, I. O. (2022). Macam variabel yang mempengaruhi motivasi belajar (kompetensi, fasilitas, lingkungan belajar). CV Adanu Abimata. <https://books.google.co.id/books?id=dyekEAAAQBAJ>
- Dwiyanti (2022). Penerapan model pembelajaran information search untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas X SMA Negeri 2 Ndosu. *Jurnal Cross-border*, 5(1), 167-178. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1054>
- Elvira. (2021). Faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan dan cara mengatasinya (studi pada : sekolah dasar di desa Tonggolobibi). *IQRA : Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 16(2), 93-98. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/1602>
- Erna. (2022). Permainan dalam pembelajaran sebagai motivasi belajar di era new normal. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=5z-DEAAAQBAJ>
- Faizma, Hamka, & Yusuf. (2024). Pengaruh interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *BEGIBUNG : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 17-24. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.84>
- Hamdi, A. S., Rahmat, A., & Indupurnahayu. (2023). Metode penelitian kuantitatif ekonomi syariah. Ideas Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=GA7tEAAAQBAJ>
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). Media pembelajaran: teori perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris. CV Azka Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=Bc9qEAAAQBAJ>
- Hasanah, U. U., Sudirman, A., Marwati, S., & Syafiq, A. (2024). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik materi tata surya dan bumi melalui gallery walk. *Research in Science and Mathematics Education*, 1(02), 70-80. <https://doi.org/10.62385/riseme.v1i02.129>
- Hasihah, U., Iswantir, M., Aprison, W., & Wati, S. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe gallery walk terhadap motivasi belajar PAI siswa di SD Negeri 04 Setia, kecamatan Dua Koto, kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(8), 1287-1296. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/download/329/270/620>
- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Hatimakausrina, N., Mei Indra Jayanti, & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan metode gallery walk terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas

- VIII SMP Islam Al-Faat Bara tahun pelajaran 2022/2023. JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 1(3), 18-24.
<https://doi.org/10.57218/jupenji.vol1.iss3.247>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. Seminar Nasional Paedagoria, 3, 527-532.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858>
- Ibda, H., Aniqoh, Muntakhib, A., Maratussolichah, Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA. Mata Kata Inspirasi. <https://books.google.co.id/books?id=6dzqEAAAQBAJ>
- Ibrohim. (2021). Meningkatkan daya serap siswa dalam pembelajaran melalui metode gallery walk increasing student absorption in learning through the gallery walk method. Action Research Journal Indonesia, 3(1), 78-86.
<http://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view/34>
- Jamaluddin, Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Melatih berpikir tingkat tinggi dengan model pembelajaran GO CAR. CV Jejak. <https://books.google.co.id/books?id=1AkREAAAQBAJ>
- Julianti, U. F. (2022). Prestasi belajar mahasiswa: Kaitannya dengan kualitas pengajaran dosen. Penerbit NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=N1BsEAAAQBAJ>
- Khairana, C., Rahmania, F., Taqwima, A., Fahmi, A. H. (2024). Permasalahan pendidikan dalam praktek pendidikan. Journal of Science and Research, 5(3), 714-719. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>
- Kurniawan, H. (2021). Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian. CV. Budi Utama. <https://books.google.co.id/books?id=-bM-EQAAQBAJ>
- Kurniawan H., Rusmayadi, G., Achjar, K. A. H., Merliza, Suprayitno, D., Subiyantoro, Kusumastuti, Y., Heirunissa, Nengsih, T. A., Hutabarat, I. M., Nurhayati, & Noorzaman, S. (2024). Buku ajar statistika dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=FXD7EAAAQBAJ>
- Lestari, D. I., Prasetya, S. P., & Prasetyo, K. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif gallery walk terhadap motivasi belajar dan kemampuan kerjasama pada pembelajaran IPS. Jurnal Dialektika Pendidikan IPS, 4(3), 165-178.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>
- Luzyawati, L., Hamidah, I., & Febrianti, L. (2020). Implementasi metode gallery walk terhadap minat dan kemampuan kognitif siswa pada materi virus. Jurnal Bio Education, 5(2), 1-9.
<https://www.neliti.com/publications/378774/implementasi-metode-gallery-walk-terhadap-minat-dan-kemampuan-kognitif-siswa-pad>
- Mansur, S. I., Amirullah, & Nurhaedah. (2023). Penerapan metode gallery walk untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah peminatan siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Enrekang. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, 5(2), 748-753.

<https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/559/441>

- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa pendidikan agama islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481-488.
<https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). Bukan kelas biasa: Teori dan praktik berbagai model dan metode pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif. Kekata Group.
<https://books.google.co.id/books?id=JKJoDwAAQBAJ>
- Marteja, S. (2020). Model pembelajaran gallery walk pada mata pelajaran jurnal khusus perusahaan dagang di SMAN 1 Rejang Lebong. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 18-25. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2860>
- Masfaratna. (2023). Model pembelajaran inkuiri berbantuan simulasi media phet meningkatkan hasil belajar. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=MeKtEAAAQBAJ>
- Mayzura, & Limbong, I. E. (2025). Strategi dalam meningkatkan pemahaman dasar bagi peserta didik di desa Belawan Sicanang. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(3), 332-343. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17394297>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189-199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mulyana, A., Susilawati, E., Fransisca, Y., Arismawati, M., Madrapriya, F., Phety, D. T. O., Putranto, A. H., Fajriyah, E., Kurniawan, R., Asri, Y. N., Milasari, L. A., & Sumiati, I. (2024). Metode penelitian kuantitatif. Tohar Media. <https://books.google.co.id/books?id=axwnEQAAQBAJ>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran konvensional dan game terhadap pembelajaran KWU dalam meningkatkan minat belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1), 115-124. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Novianti, C., Sadipun, B., Balan, J. M. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, 3(2), 57-75. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nugroho, A. G., Nanda, I., Zaharah, Kurniawan, D. D., Rihan, E. K., Irayanti, I., Purba, S., Siregar, T., Sutiyono, Prasetyo, D., Rusli, M., Yulistiyono, A., Gazi, Abdurrohman, Ridho, A., Sumianto, Sina, B., Posangi, S. S., & Alimatussa'diyah. (2021). Mewujudkan kemandirian indonesia melalui inovasi dunia pendidikan. Penerbit Insania. <https://insaniapublishing.com>
- Nuramini, A., Suri, D. R., Sofiani, I. K., Mudatsir, Rintonga, S., Robiah, Munawarah, S., Anggia, D., Ulfa, M., Sulaiman, Kurniati, Karuru, P.,

- Kabanga', T., & Asyura, I. (2024). Metode pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=QeP8EAAAQBAJ>
- Nurfaizah, S., Permadani, K. G., & Darmawan, E. (2024). Pengaruh model pembelajaran gallery walk berbantuan crossword puzzle terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik kelas XII MIPA pada materi evolusi di SMAIT Ihsanul Fikri. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 29-36. <https://doi.org/10.30631/edu-bio.v7i1.67>
- Nurhayati, S., Haluti, F., Nurteti, L., Pilendia, D., Haryono, P., Hiremawati, A. D., Afrizawati, Nurmiati, Saidah, E. M., Bariah, S., Indiati, I., Sembiring, D. A. K., Herlina, N. H., & Sulaiman. (2024). Buku ajar teori belajar dan pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=tekEEQAAQBAJ>
- Padilah, L. Y. (2024). Pengaruh gallery walk terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 134 Rejang Lebong [Skripsi sarjana, IAIN Curup]. IAIN Curup Repository.
<https://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/7175>
- Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). Media pembelajaran digital. CV. Tohar Media.
<https://books.google.co.id/books?id=avoXEQAAQBAJ>
- Pancawati, E. (2022). Implementasi metode pembelajaran gallery walk untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran PPKn materi kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 di kelas X-1 SMAN 4 Kota Bima I semester I tahun pelajaran 2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 56-66.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.169>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). Belajar dan pembelajaran. PT. RajaGrafindo Persada.
<https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi penggunaan media wordwall pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>
- Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S. M., Saragih, K. F., Srirahmawati, I., Mahmudi, M A., Zega, N. A., & Fatmawati. (2024). Media pembelajaran. Penerbit Lakeisha.
<https://books.google.co.id/books?id=C60MEQAAQBAJ>
- Priyatno, D. (2024). Teknik dasar untuk analisis data menggunakan SPSS. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=4L0eEQAAQBAJ>
- Puteri, S. A. O., Astutik, S., Apriyanto, B., Mujib, M. A., & Nurdin, E. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis berbasis aplikasi canva pada materi konsep dasar geografi siswa SMA. *Jurnal*

- Pendidikan Geografi Undiksha, 12(2), 278-286.
<https://doi.org/10.23887/jjpg.v12i02.75509>
- Putri, B. C., Aldila, F. T., & Matondang, M. M. (2022). Hubungan antara karakter motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Integrated Science Education Journal*, 3(2), 45–49. <https://doi.org/10.37251/isej.v3i2.252>
- Putri, S., Rosyida, N., & Mulyantoro, P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar pendidikan pancasila keragaman budaya indonesia melalui model pjbl siswa kelas V SDN Kaliagir. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1), 1838-1844. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2211
- Putri, W. A., & Shafira, D. (2025). The application of exploration , elaboration and confirmation methods in contextual learning strategies to build students ' positive habits. In *Proceedings of International Conference on Education*, 3(1), 361-364. <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ice/article/view/3498>
- Rachmad, Y. E., Rahman, A., Judijanto, L., Pudjiarti, E. S., Runtunuwu, P. C. H., Lestari, N. E., Wulandari, D., Suhirman, L., Rahmawati, F. A., Mukhlis, I. R., Fatmah, Saktisyahputra, Purba, A. E., Nopiah, R., Winarni, A. T., Fanani, A. F., & Mintarsih. (2024). *Integrasi metode kuantitatif dan kualitatif (panduan praktis penelitian campuran)*. PT. Green Pustaka Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=hu4CEQAAQBAJ>
- Rahayu, S. (2024). *Media pembelajaran: konsep dasar, teknologi dan implementasi dalam model pembelajaran*. Pers UMSU. https://books.google.co.id/books?id=Aj_8EAAAQBAJ
- Rahmadhani, A., & Rahmi, L. (2025). Influence of wordwall educational games on learning motivation in elementary pancasila education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 22(4), 2103-2114. <https://ejournal-hipkin.or.id/index.php/jik%0AInfluence>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan: penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=tijKEAAAQBAJ>
- Rustam, R., Syamsudduha, S., & Damayanti, E. (2020). Pengaruh penerapan metode gallery walk terhadap minat belajar peserta didik biologi. *Bioma : Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.32528/bioma.v5i1.3672>
- Sadipun, & Kaharuddin. K. (2024). Penggunaan media word wall untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila. *JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 1–7. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1389>.
- Saidah, I. (2023). Pengaruh metode pembelajaran gallery walk pada materi virus terhadap hasil dan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Lelea. *Journal of Biology Education*, 2(1), 41-50. <https://doi.org/https://ejournal.papanda.org/index.php/jm>

- Salsabila, F., & Prasetya, A. F. (2023). Problematika kesulitan belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Mlati. *Prosiding Seminar Nasional Hasil*, 681-686. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10789>
- Saputra, M. R. A., Chalid, F. I., & Budianto, H. (2023). *Metode ilmiah dan penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan kepustakaan (bahan ajar madrasah riset)*. Nizamia Learning Center. <https://books.google.co.id/books?id=CRvTEAAQBAJ>
- Sari, S. M., Mahlia, Y., Erika, Sari, W. A. K. W., & Jalaluddin. (2022). Manfaat pembelajaran eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi pada tanggung jawab guru. *EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 89-95. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6268>
- Seprianto, Lardiman, H., & Wilymafidini, O. (2020). Pengaruh metode pembelajaran gallery walk terhadap hasil belajar IPA terpadu. *Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 178-184. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/755>
- Siburian, I. E., Situmorang, M. V., & Siagian, G. (2022). Pengaruh metode gallery walk terhadap hasil belajar siswa pada materi sel di kelas XI SMA Swasta Tamansiswa Pematang Siantar. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(4), 205–213. <https://doi.org/10.59086/jkip.v1i4.183>
- Silberman, M. L. (2018). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia. <https://books.google.com/books?id=QxJzEAAAQBAJ>
- Siregar, E. R. (2025). The use of wordwall-based educational games to improve student learning outcomes in islamic education learning at SD Negeri 1205 Silenjang. *Journal of Media and Learning Technology*, 1(1), 45-58. <https://ejournal.mgedukasia.or.id/index.php/jmlt/article/view/30>
- Suciati, I., Hapsan, A., & Rahmawati. (2022). Efikasi diri dan hasil belajar matematika: Suatu kajian meta-analisis. CV. Ruang Tentor. <https://books.google.co.id/books?id=8bm6EAAAQBAJ>
- Sudarmono, S. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Sorolangun. *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)*, 3(4), 93–98. <https://doi.org/10.37251/ijoer.v3i4.575>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sujarwanto. (2022). *Think pair share: Solusi memahami unsur pembangunan cerpen*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=lryjEAAAQBAJ>
- Sulaiman, S., Yendri, O., Suhirman, S., Rachmandhani, S., Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, R., Nurhayati, A., Hustina, L., Ristiani, R., Kurniati, Y., Nursyam, N., Tanjung, D. S., Yuliana, C. S, Lembang, S. T., & Napitupulu, B. (2024). *Metode dan pembelajaran abad 21: Teori, implementasi dan perkembangan*. Green Pustaka Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=qo0HEQAAQBAJ>
- Susanti, S., Lian, B., & Mulyadi (2021). The influence of school facilities and

- motivation on the students' learning outcomes. In International Conference on Education Universitas PGRI Palembang (INCoEPP 2021), 565, 816-819. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/incoepp-21/125958722>.
- Susila, A. A. R., Mutaqin, E. J., & Taofik, D. B. I. (2026). Psikologi pendidikan landasan teoretis dan aplikasi praktis dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dikti Press. <https://books.google.co.id/books?id=1uKuEQAAQBAJ>
- Susilowati, F. (2022). Pengujian statistik dengan SPSS. Pustaka Rumah C1nta. <https://books.google.co.id/books?id=yhuKEAAAQBAJ>
- Syarifuddin & Utari, E. D. (2022). Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital). Penerbitan Media Bening. <https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAAQBAJ>
- Tiala, N., Sabillah, B. M., Supardi, R., Alfiani, A., & Damayanti. (2025). Penerapan metode pembelajaran gallery walk untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 21 Temban Kabupaten Enrekang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 319-326. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29596>
- Umroh, S. (2022). Pengaruh metode mengajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (studi eksperimen dalam mata pelajaran akidah akhlak). *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(4), 166-176. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/index>
- Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya. PT. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=IOqoEAAAQBAJ>
- Wahyuningsih, E. D. (2020). Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. CV Budi Utama. <https://books.google.co.id/books?id=7IBYEQAAQBAJ>
- Wicaksono, A. G. (2020). Belajar dan pembelajaran (konsep dasar, teori, dan implementasinya). UNISRI Press. <https://books.google.co.id/books?id=4LubEAAAQBAJ>
- Widiana, I. W., Gading, K., Teguh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Validasi penyusunan instrumen penelitian pendidikan. PT RajaGrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=aPLfEAAAQBAJ>
- Widyowati P, A., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032-4044. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1243>
- Wildayani, R., Nurhayati, B., & Jumadi, O. (2018). Pengaruh penerapan metode gallery walk terhadap motivasi dan hasil belajar ditinjau dari gaya belajar siswa pada materi animalia kelas X SMAN 3 Makassar. In *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*, 515-520. <https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/viewFile/7214/4194>
- Wulansari, A. D. (2023). Aplikasi statistik nonparametrik dalam penelitian. Thalibul Ilmi Publishing and Education.

<https://books.google.co.id/books?id=iUu5EAAAQBAJ>

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan media wordwall dalam evaluasi pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123-139.
<https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>