

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aspek pendidikan terpenting bagi manusia di dalam kehidupannya adalah dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan potensi dirinya sebagai manusia yang sangat berperan di muka bumi ini, terutama sebagai khilafah atau pemimpin di masa yang akan datang. Pendidikan mempunyai manfaat yang besar bagi kehidupan manusia, baik itu bagi diri kita sendiri ataupun bagi bangsa dan negara. Sebab, pendidikan akan melahirkan generasi baru yang mempunyai kualitas unggul untuk menjadi penerus bangsa dan negara. (Alpian dkk., 2019: 67).

Berdasarkan pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia, maka banyak didirikan lembaga-lembaga pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi untuk terus mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak itu sendiri. Tujuan pendidikan formal adalah merencanakan perubahan dalam diri individu melalui pembelajaran di sekolah. Adapun fungsi dari pendidikan formal ini adalah mempertahankan, memelihara dan mengembangkan ketertiban sosial dan kontrol sosial melalui program atau kurikulum yang diberikan. (Nofijantie, 2014: 2).

Salah satu ilmu pengetahuan yang mesti dipelajari oleh siswa yaitu mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika di sekolah merupakan mata pelajaran yang segala sesuatunya dipelajari secara rasional dan sistematis, sehingga matematika dianggap mempunyai peranan yang sangat penting untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga berperan sebagai mata pelajaran yang wajib di tempuh selama 12 tahun pada masa pendidikan di Indonesia. (Gazali, R., 2016: 184). Tujuan Pendidikan Matematika yang dimaksudkan adalah tujuan pembelajaran matematika secara berkelanjutan yang pada umumnya diajarkan di sekolah. Selain itu, juga dikemukakan kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat

dicapai dalam belajar matematika di berbagai jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan SD/MI sampai dengan SMA/MA. (Susanah, 2008: 1.30)

Adiyanti & Noor (2019: 560) mengatakan bahwa matematika menjadi dasar dari pelajaran-pelajaran yang lainnya. Karena inti dari segala ilmu terdapat pada matematika, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa matematika disebut sebagai Ratu Ilmu Pengetahuan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan fakta di Indonesia hasil belajar matematika siswa dikategorikan rendah (Eliza dkk., 2023: 83) dan dari laporan hasil *The Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS), Indonesia berada di peringkat 41 dari 45 peserta. (Saputri dkk., 2017) menyatakan bahwa salah satu faktor rendahnya hasil TIMSS yang dicapai oleh Indonesia dikarenakan kurang terlatihnya siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut penalaran. (Marfu'ah dkk., 2022: 51) mengemukakan bahwa penalaran sebagai proses berpikir yang berupaya untuk menghubungkan beberapa fakta yang diketahuinya untuk menjadi sebuah kesimpulan. Sejalan dengan hal itu (Shadiq, 2004: 3) berpendapat bahwa penalaran matematis merupakan suatu proses, atau kegiatan berfikir untuk membuat pernyataan yang baru berdasarkan pernyataan tertentu yang kebenarannya sudah dibuktikan sebelumnya.

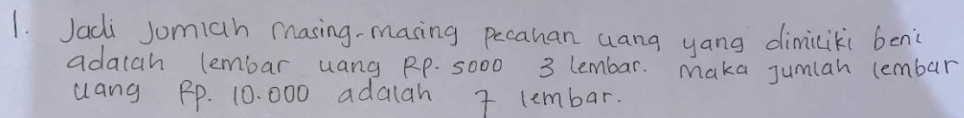
Pentingnya kemampuan penalaran matematis dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah supaya siswa dapat lebih mudah untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan yang dianggap sulit. Namun fakta di lapangan menyatakan bahwa kemampuan penalaran matematis masih rendah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Yuliani, 2019) menunjukkan lemahnya kemampuan peserta didik dalam penalaran matematis. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan penalaran matematis peserta didik rata-rata masih dinilai rendah dengan persentase 26,41% (Rahmiati et al., 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MTs An-Nur yang terdiri dari tiga pertanyaan uraian untuk mengetahui kemampuan penalaran matematis siswa, diperoleh hasil respon beberapa siswa berada dibawah rata-

rata, hal ini membuat kemampuan penalaran matematis siswa masih perlu ditingkatkan. Berikut ini soal dan hasil jawaban siswa terkait pemahaman konsep matematis serta analisis dari peneliti.

Soal Nomor 1

Beni memiliki sejumlah uang yang terdiri dari pecahan Rp. 5.000 dan Rp. 10.000 jumlah uang yang dimiliki Beni adalah Rp. 85.000. Jika jumlah lembar uang Rp. 5.000 adalah 3 lembar lebih banyak dari jumlah lembar uang Rp. 10.000, ajukan dugaan berapa jumlah masing-masing pecahan uang yang dimiliki Beni ?



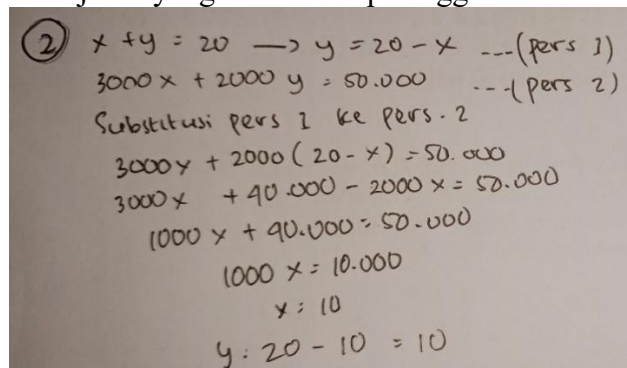
1. Jadi jumlah masing-masing pecahan uang yang dimiliki Beni adalah lembar uang Rp. 5000 3 lembar. maka jumlah lembar uang Rp. 10.000 adalah 7 lembar.

Gambar 1.1 Contoh Jawaban Siswa Nomor 1

Pada Gambar 1.1 disajikan salah satu jawaban siswa yang tidak memenuhi indikator dalam mengajukan dugaan. Siswa menuliskan kesimpulan akhir tanpa adanya langkah-langkah untuk mendapatkan jawaban tersebut. Seharusnya dalam menyelesaikan soal ini siswa dapat mengajukan dugaan dengan tepat. Siswa bisa mengajukan dugaan awal, menyelesaikan persamaan, dan hasil dari persamaan tersebut diselesaikan dengan cara substitusi. Jawaban tersebut memperlihatkan sebesar 84% siswa belum memenuhi indikator mengajukan dugaan.

Soal Nomor 2

Seorang penjual memiliki dua jenis buah, yaitu buha apel dan buah jeruk. Harga satu buah apel adalah Rp. 3.000 dan harga satu buah jeruk adalah Rp. 2.000. Jika total jumlah buah yang dibeli oleh seorang pelanggan adalah 20 buah dan total harga yang dibayar adalah Rp. 50.000, tentukan berapa banyak buah apel dan buah jeruk yang dibeli oleh pelanggan tersebut?



$$\begin{aligned}
 (2) \quad & x + y = 20 \rightarrow y = 20 - x \quad \text{--- (pers 1)} \\
 & 3000x + 2000y = 50.000 \quad \text{--- (pers 2)} \\
 & \text{Substitusi pers 1 ke pers. 2} \\
 & 3000x + 2000(20 - x) = 50.000 \\
 & 3000x + 40.000 - 2000x = 50.000 \\
 & 1000x + 40.000 = 50.000 \\
 & 1000x = 10.000 \\
 & x = 10 \\
 & y = 20 - 10 = 10
 \end{aligned}$$

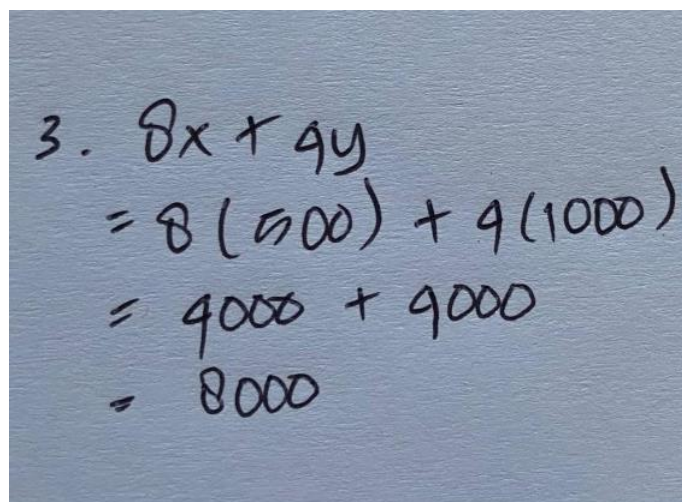
Gambar 1.2 Contoh Jawaban Siswa Nomor 2

Pada Gambar 1.2 siswa diharapkan dapat melakukan manipulasi matematika. Berdasarkan gambar 1.2 merupakan salah satu hasil jawaban siswa yang belum memenuhi indikator melakukan manipulasi matematika. Pada hasil jawaban siswa, dapat dilihat bahwa siswa sudah mampu menjawab soal dengan benar akan tetapi jawaban tersebut kurang tepat, tidak memisalkan terlebih dahulu atau memanipulasi salah satu variabel yang diberikan dan tidak ada kesimpulan di akhir jawaban. Seharusnya dalam menyelesaikan soal tersebut siswa dapat memisalkan terlebih dahulu atau memanipulasi salah satu variabel yang diberikan dan memberikan kesimpulan di akhir jawaban.

Hasil dari analisis jawaban peserta didik diperoleh bahwa siswa yang menjawab soal sesuai dengan indikator sebanyak 8 siswa atau dalam bentuk persentase sebesar 32%, sedangkan siswa yang menjawab soal belum sesuai dengan indikator sebanyak 17 siswa atau dalam bentuk persentase sebesar 68%. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab soal belum sesuai dengan indikator lebih banyak daripada siswa yang menjawab soal sesuai dengan indikator. Sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik belum mampu mencapai aspek indikator melakukan manipulasi data.

Soal Nomor 3

Seorang pedagang menjual dua jenis permen, yaitu permen rasa stroberi dan permen rasa coklat. Harga satu permen stroberi adalah Rp. 500 dan harga satu permen coklat adalah Rp. 1.000. Jika seorang pelanggan membeli 8 permen stroberi dan 4 permen coklat, berapa total harga yang dibayar oleh pelanggan tersebut?



Handwritten student solution for Soal Nomor 3:

$$\begin{aligned}
 3. & \quad 8x + 4y \\
 & = 8(500) + 4(1000) \\
 & = 4000 + 4000 \\
 & = 8000
 \end{aligned}$$

Gambar 1.3 Salah Satu Hasil Jawaban Siswa Nomor 3

Pada soal nomor 3 siswa diharapkan dapat melakukan menarik kesimpulan, mengumpulkan bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi. Gambar 1.3 merupakan salah satu hasil jawaban siswa yang belum memenuhi indikator melakukan menarik kesimpulan, mengumpulkan bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi. Pada hasil jawaban siswa, dapat dilihat bahwa siswa sudah mampu menjawab soal dengan benar akan tetapi jawaban tersebut kurang tepat. Jawaban tersebut hanya memberikan jawabannya saja tanpa memberikan bukti dan tidak menarik kesimpulan. Seharusnya dalam menyelesaikan soal tersebut siswa dapat menentukan variabel, menyusun persamaan berdasarkan permasalahan pada soal tersebut, memanipulasi matematika dan dapat memberikan kesimpulan dengan tepat disertai bukti dan alasan terhadap solusi tersebut.

Hasil dari analisis jawaban peserta didik diperoleh bahwa siswa yang menjawab soal sesuai dengan indikator sebanyak 11 siswa atau dalam bentuk persentase sebesar 44%, sedangkan siswa yang menjawab soal belum sesuai dengan indikator sebanyak 14 siswa atau dalam bentuk persentase sebesar 56%. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab soal belum sesuai dengan indikator lebih banyak daripada siswa yang menjawab soal sesuai dengan indikator. Sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik belum mampu mencapai aspek indikator menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberi alasan terhadap kebenaran solusi.

Mengacu pemaparan hasil siswa dalam menyelesaikan soal studi penahuluan yang terdiri dari indikator penalaran matematis, wawancara dengan siswa, dan menurut beberapa jurnal tentang penalaran matematis siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari (Adiyanti & Noor, 2019: 566) dari hasil penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa tingkat kategorisasi tentang kemampuan penalaran matematis siswa kelas IX A di SMP Islam Karawang tergolong kedalam kategori rendah. Sehingga jawaban siswa masih belum benar dan indikator kemampuan memanipulasi masalah matematika belum tercapai. Maka tujuan dari kemampuan penalaran matematis siswa juga belum sesuai dengan keinginan. Selanjutnya hasil penelitian dari (Cahya & Warmi,

2019: 608–609) dari hasil penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa pada umumnya siswa kurang mampu dalam menyelesaikan permasalahan pada instrumen tes kemampuan penalaran matematis karena rata-rata dari keseluruhan indikator mencapai persentase sebesar 49.41%. Hal ini dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan penalaran matematis siswa termasuk kedalam kategori rendah. Hal itu disebabkan karena siswa tidak terbiasa menyelesaikan permasalahan matematika non rutin berkaitan dengan penalaran (Wanti edkk., 2017).

Selaras dengan temuan tersebut, kondisi di lapangan berdasarkan analisis respons siswa terhadap ketiga soal menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga belum mencapai sesuai dengan indikator kemampuan berpikir matematis yang ingin dicapai. Hal ini disebabkan siswa tidak biasa mengemukakan ide dan konsep yang berbeda. Selain dianggap materi pelajaran matematika sukar oleh siswa, faktor metode pelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa (Rofiati dkk., 2014) karena kemampuan bernalar dapat mempermudah siswa dalam memecahkan masalah di kehidupannya (Widiastuti dkk., 2025). Sehingga diperlukan metode yang dapat menunjang peningkatan penalaran matematis, salah satunya metode *Gallery Walk*.

Metode *Gallery Walk* diterapkan melalui kerja kelompok yang memberikan ruang bagi setiap siswa untuk berperan aktif, baik dalam menyampaikan ide maupun mendengarkan pendapat peserta lain, sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa saling mengoreksi jika ditemukan ide atau perspektif yang berbeda (Dengo, 2018b). Ciri khas metode pembelajaran *gallery walk* terletak pada kegiatan memajang hasil kerja kelompok seperti galeri yang kemudian diamati secara bergiliran oleh kelompok lain untuk diberi tanggapan, pertanyaan, atau masukan. Dalam proses ini, siswa berperan sebagai penyaji sekaligus pengamat sehingga tercipta interaksi multi arah dan suasana belajar yang aktif serta kolaboratif dapat tercapai. Menurut Silberman (2013), *gallery walk* merupakan salah satu strategi *active learning* yang mendorong siswa untuk bergerak,

berdiskusi, dan saling memberi umpan balik terhadap hasil kerja temannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna.

Metode *gallery walk* berpotensi guna meningkatkan penalaran siswa karena memberi ruang siswa untuk diskusi, mempertanyakan, dan menyampaikan ide. Siswa akan berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar di kelas melalui diskusi, pengoreksi pemahaman, dan presentasi. Selain itu, setiap kelompok melakukan presentasi, guru memberikan penjelasan, dan berkumpul untuk memastikan konsep yang dipahami siswa sudah benar (Sari & Sumarli, 2019: 70).

Selain pemilihan metode pembelajaran yang tepat, upaya pemanfaatan teknologi juga dilakukan supaya pemaparan materi menjadi lebih interaktif. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*. *Wordwall Game* adalah aplikasi browser yang menarik untuk edukasi. Siswa diharapkan dapat menggunakan aplikasi ini sebagai sumber pembelajaran, alat media, dan alat penilaian yang menyenangkan. Siswa dapat memainkan game diperangkat yang mereka punya. Aplikasi ini memiliki tampilan interaktif yang dapat menarik minat siswa. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena game ini memungkinkan mereka bersaing. (Dwi Lestari, 2020: 2).

Salah satu alasan memilih aplikasi *Wordwall* ini karena media tersebut menampilkan fitur-fitur berupa permainan yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Oleh karena itu, pembelajaran dapat diciptakan secara lebih menyenangkan dan variatif, agar siswa tidak menganggap matematika sebagai materi yang sukar. Dalam penelitian ini, inovasi dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall* melalui salah satu template yang dikembangkan menjadi permainan kuis interaktif berisi soal penyajian data.

Mengacu pada hasil-hasil penelitian terdahulu serta permasalahan yang ditemukan, peneliti memanfaatkan penggunaan teknologi berbasis aplikasi pembelajaran guna meningkatkan penalaran matematis. Oleh sebab itu, judul penelitian ini yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini ialah:

1. Apakah peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa antara siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan siswa pembelajaran konvensional berdasarkan Pengetahuan Awal Matematika (PAM)?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran (*Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* dan pembelajaran konvensional) dan tingkat Pengetahuan Awal Matematika (PAM) (tinggi, sedang, dan rendah) terhadap pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk:

1. Mengkaji peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran Konvensional.
2. Mengetahui perbedaan pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan pembelajaran Konvensional berdasarkan Pengetahuan Awal Matematika (PAM).
3. Mengetahui interaksi antara metode pembelajaran (*Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* dan pembelajaran konvensional) dan tingkat Pengetahuan Awal Matematika (PAM) (tinggi, sedang, dan rendah) terhadap pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa.
4. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bisa memberikan inspirasi untuk tujuan meningkatkan minat siswa dalam matematika. Selain itu, supaya bermanfaat sebagai masukan dan bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan bisa memberikan rekomendasi untuk penelitian lain dan pengalaman baru untuk menemukan alternatif dalam pembelajaran serta upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa.

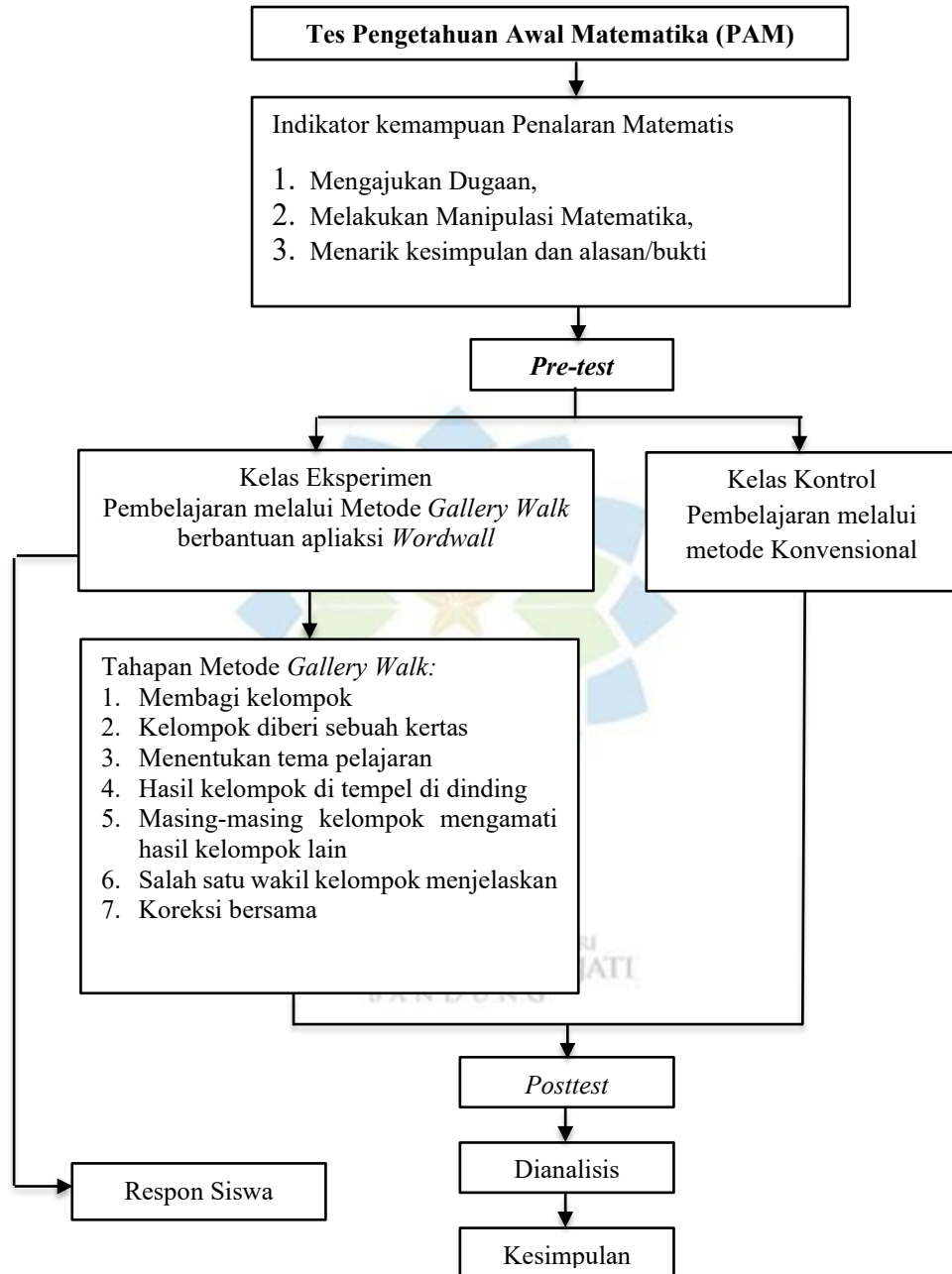
E. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini terfokus pada penalaran matematis siswa. Penalaran matematis adalah kebiasaan berpikir yang memerlukan pengembangan secara terus-menerus agar dapat diterapkan dalam berbagai situasi. Memahami penalaran adalah komponen penting dalam matematika yang memungkinkan seseorang untuk sampai pada kesimpulan dalam proses pembelajaran matematika (Cahya & Warmi, 2019: 603).

Metode penelitian ini menggunakan *Design Quasi Eksperimen*. Pada penelitian ini peneliti menerapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dimana metode pembelajaran tersebut yaitu metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik di kelas tersebut atau dengan menggunakan metode konvensional.

Metode pembelajaran yang tidak terfokus pada pendidiknya saja salah satunya yaitu metode *Gallery Walk*, karena dengan adanya metode *gallery walk* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajarannya di kelas, memahami materi yang diberikan guru, dan menikmati pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Hal ini menjadi harapan untuk mampu meningkatkan penalaran matematis siswa. Pemilihan aplikasi *Wordwall* ini karena memiliki fungsi untuk menggambarkan proses penerapan metode pembelajaran yang dipadukan antara memberikan pengajaran yang mudah

dipahami dengan memanfaatkan teknologi canggih yang bias dikombinasikan. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini terdapat pada Gambar 1.4.



Gambar 1. 4 Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran yang tidak terfokus pada pendidiknya diantaranya yaitu metode *Gallery Walk*, karena dapat memfasilitasi partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran serta menikmati pembelajaran mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Hal ini menjadi harapan untuk mampu

meningkatkan penalaran matematis siswa. Pemilihan aplikasi *Wordwall* karena memadukan pengajaran yang mudah dipahami dibarengi pemanfaatan teknologi.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional. Hipotesis statistik:

$$H_0 : \mu_A \leq \mu_B$$

$$H_1 : \mu_A > \mu_B$$

Keterangan :

H_0 : Peningkatan kemampuan penalaran matematis yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* tidak lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional.

H_1 : Peningkatan kemampuan penalaran matematis yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional.

μ_A : Skor rata-rata *N-Gain* peningkatan kemampuan penalaran matematis yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall*.

μ_B : Skor rata-rata *N-Gain* peningkatan kemampuan penalaran matematis yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2. Pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional berdasarkan Pengetahuan Awal Matematika (PAM). Hipotesis statistik:

$$H_0 : \mu_A \leq \mu_B$$

$$H_1 : \mu_A > \mu_B$$

Keterangan :

H_0 : Pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* tidak

lebih baik dibandingkan dengan pengajaran Konvensional berdasarkan PAM.

H_1 : Pencapaian kemampuan penalaran matematis siswa yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan pengajaran Konvensional berdasarkan PAM.

μ_A : Skor rata-rata *N-Gain* penalaran matematis yang menggunakan *Gallery Walk* berbantuan aplikasi *Wordwall*.

μ_A : Skor rata-rata *N-Gain* penalaran matematis yang menggunakan pembelajaran konvensional.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan yaitu:

1. Penelitian Zulfa (2023) yang berjudul “Penerapan Metode *Gallery Walk* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas Tinggi (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V MI Nurul Falah)”. Hasil penelitiannya ialah setelah menggunakan metode *Gallery Walk* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian Listiyani (2021) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa Kelas VIII dengan Strategi *Gallery Walk* dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Tepus”. Hasil penelitian ini yakni keterampilan 4C (*Creative, Critical Thinking, Collaboration, and Communication*) dapat ditingkatkan dengan metode *Gallery Walk* saat mengajar matematika.
3. Penelitian Irwandy (2019) yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika SMP” menunjukkan penerapan metode *Gallery Walk* meningkatkan kemampuan komunikasi siswa daripada pembelajaran konvensional, serta memperoleh respon yang sangat positif dari siswa.
4. Penelitian Novita (2023) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Gallery Walk* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Luas di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian

tersebut mengungkapkan metode *Gallery Walk* efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar matematika serta memperoleh respons yang baik dari peserta didik.

5. Penelitian Zulkarnain dan Efendi (2024) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT”. Hasil penelitiannya ialah penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematik peserta didik.

