



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

**EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi**

ISSN: E-ISSN: 2549-4284

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII MIPA di SMAIT Ihsanul Fikri**

**Shinta Nurfaizah<sup>1\*</sup>, Karunia Galih Permadani<sup>2</sup>, Ericka Darmawan<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Tidar, Magelang, 56116, Indonesia

<sup>2,3</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Tidar

Diterima: 20 Agustus 2023, Disetujui: 16 September 2023, Dipublikasikan: 30 Januari 2024

**Korespondensi: [shintanurfaizah7@gmail.com](mailto:shintanurfaizah7@gmail.com)**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih belum maksimalnya hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik kelas XII SMAIT Ihsanul Fikri dalam mempelajari materi Evolusi. Selain itu model pembelajaran yang digunakan masih kurang bisa mengoptimalkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi Evolusi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasy experiment* tipe *the nonequivalent control group design* melalui tes tertulis dan skala motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi hasil belajar kognitif sebesar 0,001 yang berarti terdapat pengaruh model belajar terhadap hasil belajar kognitif. Sementara nilai signifikansi motivasi belajar sebesar 0,000 yang berarti terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar pada peserta didik.

**Kata Kunci:** Model gallery walk berbantuan crossword puzzle, Hasil belajar kognitif, Motivasi belajar, Materi evolusi.

### **ABSTRACT**

The background of this research is that the cognitive learning outcomes and learning motivation of class XII SMAIT Ihsanul Fikri students in learning Evolution material are still not optimal. In addition, the learning model used is still not able to optimize the cognitive learning outcomes and learning motivation of students.

This study aims to determine the effect of the Gallery Walk learning model assisted by Crossword Puzzle on

the cognitive learning outcomes and learning motivation of students on Evolution material. This type of research is quantitative research using the quasi-experimental method with the nonequivalent control group design through written tests and a scale of learning motivation. The results showed that the significance value of cognitive learning outcomes was 0.001, which means that there was an influence of the learning model on cognitive learning outcomes. While the significance value of learning motivation is 0.000, which means there is an influence on learning motivation. The conclusion from this study is that there is an influence of the Gallery Walk learning model assisted by Crossword Puzzle on cognitive learning outcomes and learning motivation in students.

**Keywords:** Gallery walk model with the help of crossword puzzles, cognitive learning outcomes, learning motivation, evolutionary material.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang efektif untuk mencapai perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif (Kurniawan, 2015). Pendidikan berfungsi untuk membentuk diri yang baik dari kemampuan, keahlian, etika, dan akhlak untuk menjadikan pribadi yang lebih baik, membekali diri dalam menghadapi dunia bermasyarakat (Ihsan, 2005). Penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah peranan dari guru. Guru berperan sebagai penyusun model pembelajaran sesuai dengan kondisi di kelas agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Hamdani, 2017). Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dengan motivasi belajar yang baik dapat menumbuhkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran biologi merupakan bagian dari sains yang dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu objek yang berupa makhluk hidup dan alam sekitar yang merupakan bagian penting dan hampir setiap saat (Olson, 2013). Mata pelajaran biologi dianggap sulit dipelajari oleh peserta didik karena beberapa materi biologi tidak dapat diamati secara langsung dan bersifat abstrak (Raida, 2018). Salah satu materi biologi yang dianggap sulit adalah materi evolusi (Priyayi, 2018).

Materi evolusi merupakan salah satu materi yang memiliki konsep luas, banyak hafalan, dan memerlukan penjelasan yang betul. Selain itu, materi evolusi juga penting untuk diajarkan kepada peserta didik karena materi evolusi memiliki banyak cakupan dan mengajarkan bagaimana makhluk hidup dapat beradaptasi dan berevolusi di lingkungannya. Menurut Sinatra (2003) materi evolusi merupakan salah satu konsep yang sulit untuk dipelajari berkaitan dengan kompleksitas dari teori evolusi itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan di SMAIT Ihsanul Fikri pada hari Senin tanggal 26 Desember 2022, didapatkan hasil observasi awal bahwa SMAIT Ihsanul Fikri merupakan sekolah berasrama yang memiliki batasan dalam penggunaan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran materi biologi. Selain media pembelajaran yang terbatas, kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran biologi masih dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang masih konvensional.

Berdasarkan keterangan guru pengampu mata pelajaran Biologi kelas 12 menyatakan bahwa

pembelajaran yang dilaksanakan masih sering menggunakan satu macam model pembelajaran yaitu model pembelajaran *teacher centered learning*. Sehingga kondisi kelas pun terlihat bahwa peserta didik masih belum sepenuhnya ikut andil dalam kegiatan pembelajaran, bertanya, dan menyampaikan pendapatnya. Menyelesaikan materi dan menganggap peserta didik sudah paham materi yang disampaikan menjadi fokus utama guru. Namun, sebenarnya peserta didik belum memahami dengan baik atas materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, menggambarkan bahwa variasi model pembelajaran di sekolah tersebut sangat dibutuhkan karena hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik belum maksimal. Terutama permasalahan yang berkaitan dengan model pembelajaran yang masih monoton dan kurang menarik. Peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* karena karakteristik model pembelajaran tersebut melibatkan secara aktif peserta didik, menjadikan peserta didik lebih mandiri dan tidak hanya bergantung pada guru. Selain itu peneliti juga menggunakan bantuan *crossword puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran yang berperan sebagai *games* pada pembelajaran. Bukan hanya sebagai *games* saja namun *crossword puzzle* juga berperan untuk mengasah kemampuan pengetahuan peserta didik mengenai materi evolusi secara umum.

Seperti yang telah dipaparkan pada uraian yang ada maka peneliti hendak melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII MIPA di SMAIT Ihsanul Fikri”.

## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMAIT Ihsanul Fikri, di Jalan Pabelan I, Pabelan, Mungkid, Kabupaten Magelang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023 yaitu pada bulan Maret. Rancangan penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian *quasy experiment*. Menurut Sugiono (2013) penelitian *quasy experiment* merupakan penelitian yang mendekati penelitian sesungguhnya. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa tes dan skala motivasi belajar, analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Desain pada penelitian ini adalah *pretest post-test nonequivalent control group design*. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *post-test*, pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional.

Penelitian dilakukan pada kelas XII di SMAIT Ihsanul Fikri pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, dari bulan Februari sampai Maret 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII MIPA SMAIT Ihsanul Fikri, terdapat 6 kelas dengan jumlah 187 peserta didik. Sampel penelitian terdiri atas peserta didik kelas XII MIPA 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 dan XII MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 32. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan metodologi pengambilan sampel secara acak dimana sampel diambil dengan adanya pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Adapun

pertimbangan pengambilan sampel pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif peserta didik.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes dan skala motivasi. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda. Tes yang digunakan meliputi ranah kognitif berupa C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi). Sedangkan skala motivasi belajar berisikan pernyataan tertulis kepada peserta didik yang dibuat berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada indikator motivasi belajar. Adapun indikator motivasi belajar berupa menunjukkan minat, adanya hasrat dan keinginan berhasil, lebih senang bekerja mandiri, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan tekun menghadapi tugas. Skala diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui pendapat atau tanggapan subjek yang diteliti.

Hasil prasyarat analisis menggunakan bahan data berdistribusi normal dan homogen yang didapatkan melalui uji normalitas dan homogenitas. Sehingga uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran yang digunakan terhadap variabel yang diukur atau tidak (Sugiyono, 2017). Sedangkan deskripsi data yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajar *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* dalam bentuk persebasi dari setiap indikator berdasarkan jawaban peserta didik dengan rumus yang bersumber Arikunto (2013).

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

Keterangan:

P : Angka presentasi

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Hasil perkalian dari jumlah sampel dan nilai jawaban.

Setelah mendapatkan hasil presentase skala motivasi belajar peserta didik, selanjutnya diberikan makna dengan metode yang bersumber pada Arikunto (2013) seperti pada tabel 1.

**Tabel 1. Skor Penilaian Skala Motivasi Belajar**

| Persentase batas kelas | Kategori penilaian |
|------------------------|--------------------|
| 0-20                   | Sangat rendah      |
| 21-40                  | Rendah             |
| 41-60                  | Sedang             |
| 61-80                  | Tinggi             |
| 81-100                 | Sangat tinggi      |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan pada penelitian ini berupa hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan perlakuan pada kedua kelas. Adapun deskripsi statistik hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Deskripsi Statistik**

| Data Statistik       | <i>Pretest</i> |         | <i>Post-test</i> |         |
|----------------------|----------------|---------|------------------|---------|
|                      | Eksperimen     | Kontrol | Eksperimen       | Kontrol |
| Nilai Terendah       | 48             | 48      | 76               | 68      |
| Nilai Tertinggi      | 72             | 68      | 96               | 92      |
| Rata-rata            | 59.87          | 57.73   | 86.375           | 78.26   |
| <i>Median</i>        | 60             | 56      | 88               | 78      |
| <i>Modus</i>         | 56             | 52      | 84               | 80      |
| Jumlah peserta didik | 32             | 30      | 32               | 30      |

Berdasarkan Tabel 2 pada hasil penelitian, menunjukkan bahwa rata-rata, nilai terendah, nilai tertinggi, median, dan modus *post-test* kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih besardibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut berarti kelas yang menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *Gallery Walk* berperan untuk melibatkan peserta didik secara aktif untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Francek (2003) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Gallery Walk* merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik keluar dari tempat duduk mereka dan aktif dalam mengumpulkan materi penting dengan menulis, berbicara di depan umum untuk berinteraksi. Hal ini dapat mencerminkan bahwa model pembelajaran tersebut menekankan kerjasama antar peserta didik.

Berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang menerapkan model pembelajaran lebih terfokus pada guru saja. Dimana guru hanya memberikan umpan balik kepada peserta didik melalui pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik tidak diajarkan mandiri untuk menemukan pemahamannya sendiri. Sejalan dengan Suantini (2013) yang menyatakan bahwa peran peserta didik dalam model pembelajaran konvensional adalah sebagai penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik menerima pengetahuan dari guru dan kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada hasil daripada proses.

Adanya perbedaan nilai rata-rata, modus, median, nilai maksimal, dan nilai minimal peserta didik yang diperoleh pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* lebih aktif dan peserta didik tidak terlihat bosan. Hal tersebut sejalan dengan penggunaan model pembelajaran dan adanya bantuan *games Crossword Puzzle* dimana menurut Maryati (2017) bahwa *Crossword Puzzle* merupakan permainan klasik yang dapat mengasah otak dan dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran di kelas dalam rangka menguji kemampuan peserta didik.

Proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* mampu menerapkan konsep Evolusi. Hal tersebut dapat dilihat pada sintaks elaborasi, dimana peserta didik dituntut untuk menuangkan hasil analisis topik pada *gallery* kelompoknya yang nantinya akan ditempel dan dipamerkan kepada kelompok lain. Sehingga setiap kelompok dapat menjelaskan gambar tersebut. Situasi demikian membuat peserta didik lebih aktif bertanya dan memperhatikan ketika temannya sedang menjelaskan hasil gambar kelompoknya masing-masing. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & Raehang (2020) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang menerapkan model *Gallery Walk* menuntut

peserta didik diminta untuk membuat karya yang sesuai dengan materi yang didapatkan baik berupa gambar, peta konsep, dan yang lainnya sehingga kegiatan tersebut dapat digunakan untuk proses menerapkan pengetahuan yang telah didapat.

Selain itu, pengetahuan yang diperoleh kemudian disampaikan kembali pada anggota kelompok masing-masing melalui kegiatan diskusi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik dapat meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok, serta saling memberikan pendapat dan komentar saat mengunjungi kelompok lain. Berbeda dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional yang mendapatkan hasil belajar kognitif lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Artinya model pembelajaran konvensional tidak lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *Gallery Walk*. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran konvensional lebih membosankan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah (2021) bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan untuk bertanya dan memberikan pendapat saat kegiatan diskusi sehingga dapat menghasilkan pemahaman materi yang lebih kuat. Selain hasil belajar kognitif peserta didik menjadi variabel yang diukur, motivasi belajar peserta didik juga diukur dalam penelitian ini. Data motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Deskriptif Nilai Motivasi Belajar**

|                  | <i>Descriptive Statistic</i> |         |         |       |
|------------------|------------------------------|---------|---------|-------|
|                  | N                            | Minimum | Maximum | Mean  |
| Awal Eksperimen  | 32                           | 31      | 38      | 35,06 |
| Akhir Eksperimen | 32                           | 72      | 75      | 73,31 |
| Awal Kontrol     | 30                           | 33      | 39      | 35,03 |
| Akhir Kontrol    | 30                           | 45      | 56      | 48,53 |

Indikator motivasi belajar peserta didik yang diukur berupa menunjukkan minat, adanya hasrat dan keinginan berhasil, lebih senang bekerja mandiri, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan tekun menghadapi tugas. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai motivasi belajar pada keadaan awal yang sama namun setelah diberikan perlakuan kelas eksperimen memiliki motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih rata-rata sebesar 24,48. Artinya motivasi belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat Djamarah (2011) motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang dapat dilihat dari keinginan berhasil peserta didik akan hal yang ingin diketahui tinggi.

Pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle*, peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan saling berinteraksi antar peserta didik sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu, perhatian akan materi yang dijelaskan, sesuai dengan indikator motivasi belajar. Selain itu motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam bertanya saat proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran menunjukkan rasa senang dan ceria dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi Evolusi.

Berbeda dengan kelas kontrol, peserta didik lebih banyak diam, kurang aktif dalam pembelajaran, dan beberapa peserta didik memilih untuk tidur. Peserta didik kelas eksperimen terlihat bersemangat untuk mengulik galeri kelompok lain. Sejalan dengan pendapat Kahayun dan Ekwandari (2015) berdasarkan dengan penelitian yang dilakukannya bahwa kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* adalah peserta didik saling bertukar informasi dalam memahami materi, dimana peserta didik secara berkelompok mengoreksi hasil diskusi kelompok lain sehingga muncul kegiatan diskusi di setiap stan diskusi dan berkomentar, mempersentasikan hasil diskusi serta mengaktifkan fisik siswa sehingga siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan *Crossword Puzzle* pada materi evolusi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SMAIT Ihsanul Fikri. Selain itu motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adealila, N. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Gallery Walk sebagai Media Komunikasi Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa MAN Batam*. (Doctoral dissertation, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam).
- Adhi, S. B., & Puspitorini, I. (2020). Pengembangan Program Aplikasi Permainan Bahasa Berjudul Teka-Teki Mencari Kata Menggunakan Turbo Pascal 5.5. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 5(4), 156-167.
- Adiko, R. G. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Student Centered Learning Dengan Media Daring Pada Mata Kuliah Auditing (Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Potensi Utama). *Accumulated Journal (Accounting and Management Research Edition)*, 4(1), 17-29.
- Awal, R., & Sari, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Berbantuan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 172-182.
- Bashoor, K., & Supahar, S. (2018). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Asesmen Kinerja Literasi Sains Pelajaran Fisika berbasis STEM. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*, 22(2), 219-230.
- Kahayun, I., Ekwandari, Y.S. 2015. *Pengaruh Gallery Walk Terhadap minat belajar sejarah di SMAN 1 Natar Bandar Lambung*: Lembaga Penelitian.
- Fitriani, F., & Raehang, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Metode *Gallery Walk* Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 4 Kendari. *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 88-95.
- Hafni. (2010). *Media Teka-Teki Silang*. Jakarta: Kencana

- Karyatin, K. (2016). Penerapan Modified Problem Based Learning (PBL) dengan *Gallery Walk* (GW) untuk Meningkatkan Keterampilan Menyusun Peta Pikiran dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(2), 42-51.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online dalam Matakuliah Neurosains untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal (RA). *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 124-138.
- Noviyanti, D. (2017). *Pengaruh Metode Gallery Walk terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang* (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Setiawan, W., & Nuraisah, H. (2018). Galery Walk dalam Aktivitas Belajar: Penelitian Tindakan Kelas di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 35-37
- Suantini, N. L. Y., Jampel, I. N., & Widiana, I. W. (2013). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CIRC terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV di gugus II kecamatan Gerokgak*. MIMBAR PGSD Undiksha, 1(1).
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami, W. N., Waluya, S. B., & Mashuri, M. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis *Gallery Walk* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(2). 83-86
- Utari, P. D. (2014). *Peningkatan Motivasi Belajar pada Materi Al-Khulafau Ar-Rasyidun dengan Menggunakan Strategi Crossword Puzzle Siswa Kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Zaiturrahmi, F. (2020). Analisis Tingkat Berpikir Kognitif Pada Buku Bahasa Inggris Kelas XI. *Jurnal Real Riset*. 2(1), 37-39