Journal of Social and Scientific Education, Vol. 3 No. 3 (2026) : 587-597 ISSN 3047-0684
Available online at: https://doi.org/10.58230/josse.v3i3.949

Pengaruh Model Two Stay Two Stray dengan Metode Gallery Walk terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

[1]Siti Rahma Yani, [2]Dina Fadilah, [3]Arif Rahman Hakim, [4]Iwan Usma Wardani
Universitas Hamzanwadi, Indonesia
[1]rahmayanis078@gmail.com, [2]dinafadilah@hamzanwadi.ac.id, [3]arifpd@hamzanwadi.ac.id, [4]iwanusmawardani@hamzanwadi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Two Stay Two Stray (TSTS) learning model combined with the Gallery Walk method on the cognitive and affective learning outcomes of fifth-grade students in mathematics at MIS NWDI 2 Pancor. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental research design using a one-group pretest-posttest design. The population and sample consisted of 20 students selected using a saturated sampling technique. Data were collected through written tests, observations, and questionnaires. Data analysis was conducted using instrument validity and reliability tests, the Shapiro-Wilk normality test, a paired-samples t-test, and N-Gain analysis. The results showed that the mean cognitive score increased from 8.95 on the pretest to 15.45 on the posttest. The hypothesis test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant effect on students' cognitive learning outcomes. In the affective aspect, the mean questionnaire score was 63.00, which was categorized as fairly good, and the hypothesis test also showed a significance value of 0.000 (<0.05). The mean N-Gain score was 42.8110, which fell into the medium category. These findings indicate that the integration of the TSTS learning model and the Gallery Walk method can make a positive and significant contribution to students' mathematics learning outcomes through discussion activities, information exchange, presentation of group work, cooperation, and appreciation of the learning outcomes of other groups.

Keywords: Two Stay Two Stray (Tsts), Gallery Walk, Learning Outcomes, Mathematics, Fifth Grade

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) dengan penerapan metode Gallery Walk terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MIS NWDI 2 Pancor. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental dan desain one group pretest-posttest. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 20 siswa dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, observasi, dan angket. Analisis data dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas Shapiro-Wilk, paired-samples t-test, serta analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kognitif meningkat dari 8,95 pada pretest menjadi 15,45 pada posttest. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif. Pada aspek afektif, rata-rata skor angket sebesar 63,00 dengan kategori cukup baik dan hasil uji hipotesis juga menunjukkan signifikansi 0,000 (<0,05). Rata-rata N-Gain sebesar 42,8110 berada pada kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi TSTS dan Gallery Walk dapat memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika melalui aktivitas diskusi, pertukaran informasi, penyajian hasil kerja kelompok, kerja sama, serta apresiasi terhadap hasil belajar kelompok lain.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
*Copyright (c) 2026 **Siti Rahma Yani, Dina Fadilah, Arif Rahman Hakim, Iwan Usma Wardani**

Kata Kunci: Two Stay Two Stray, Gallery Walk, Hasil Belajar, Matematika, Kelas V

Corresponding Author: [2]Dina Fadilah - [2]dinafadilah@hamzanwadi.ac.id

How to cite : Yani, S. R., Fadilah, D., Hakim, A. R., & Wardani, I. U. (2026). Pengaruh Model Two Stay Two Stray dan Gallery Walk terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Social and Scientific Education, 3*(3), 587-597. https://doi.org/10.58230/josse.v3i3.949

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep, menerapkan pengetahuan, berkomunikasi, dan bekerja sama. Dalam pembelajaran matematika, penguasaan terhadap kemampuan matematis sangat penting agar siswa dapat mewujudkan potensi dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Hasyari et al., 2025). Keterlibatan siswa menjadi penting karena pembelajaran yang berpusat pada guru dapat membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, menjelaskan gagasan, dan bertukar informasi. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan ruang interaksi yang lebih besar bagi siswa (Kadek & Arthaningsih, 2021). Permasalahan serupa ditemukan pada pembelajaran matematika kelas V MIS NWDI 2 Pancor. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Kesempatan siswa untuk bekerja dalam kelompok dan bertukar informasi juga masih terbatas. Kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar awal yang belum optimal. Data awal menunjukkan bahwa 7 dari 20 siswa (35%) telah mencapai KKM, sedangkan 13 siswa (65%) belum mencapai KKM. Nilai terendah sebesar 45 dan rata-rata kelas sekitar 69. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang mendorong partisipasi, interaksi, dan keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, guru perlu memperhatikan ketepatan pemilihan metode pembelajaran, kesesuaiannya dengan perkembangan psikologis dan kognitif peserta didik, serta dukungan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Metode pembelajaran merupakan prosedur yang disusun secara sistematis untuk membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berlaku (Ramdani et al., 2023). Model *Two stay Two Stray* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang membagi siswa kedalam kelompok kecil yang terdiri dari empat orang (Putri et al., 2025). Dalam penerapannya, dua anggota kelompok bertugas tinggal untuk menjelaskan hasil kerja kelompok, sedangkan dua anggota lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk memperoleh informasi. Setelah kegiatan kunjungan, anggota kelompok kembali dan menyampaikan informasi yang diperoleh. Mekanisme tersebut dapat mendorong kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Sedangkan metode *gallery walk* atau galleri belajar adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema sesuai hal-hal apa yang ditemukan atau diperoleh pada saat diskusi yang dilakukan di setiap kelompok belajar (Pancawati, 2022).

Gallery walk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa dalam menghasilkan, memamerkan, mengamati, dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja. Dalam penelitian ini, hasil diskusi kelompok dituangkan dalam bentuk karya atau poster, kemudian dipajang dan dipresentasikan melalui kegiatan kunjungan antarkelompok. Dengan

demikian, *Gallery Walk* tidak berdiri sendiri, tetapi digunakan sebagai metode yang mendukung sintaks TSTS sehingga pertukaran informasi menjadi lebih konkret dan menarik (Susiatun, 2020). Kombinasi TSTS dan *Gallery Walk* memberikan struktur interaksi dan aktivitas visual dalam pembelajaran. TSTS mengatur pertukaran informasi antarsiswa, sedangkan *Gallery Walk* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan mendiskusikan hasil kerja kelompok lain. Aktivitas tersebut melibatkan proses menjelaskan, mendengarkan, membandingkan, dan memberikan tanggapan. Ketika peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, mereka dapat menjadi lebih tertarik terhadap materi yang dipelajari. Partisipasi dan keterlibatan aktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman baru serta memahami hubungan antara materi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (Nisak et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan TSTS memberikan konstribusi positif terhadap proses dan hasil belajar melalui intraksi serta kerja sama antarsiswa dalam kelompok. Model TSTS memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa (Pilomali et al., 2024; Purnama et al.,2020). Penelitian lain mengenai *Gallery Walk* juga menunjukkan bahwa metode tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ikhlas, 2022). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa TSTS maupun *Gallery Walk* memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Namun demikian, penelitian yang dirujuk tersebut lebih banyak membahas penerapan TSTS dan *Gallery Walk* secara terpisah. Penelitian tentang TSTS lebih menekankan pada proses pertukaran informasi melalui kegiatan tinggal dan berkunjung, sedangkan penelitian *Gallery Walk* lebih menekankan pada aktivitas mengamati, mempresentasikan, dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengombinasikan TSTS dengan *Gallery Walk* dalam pembelajaran matematika siswa kelas V pada konteks MIS NWDI 2 Pancor belum menjadi fokus penelitian yang dirujuk. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian untuk menguji penerapan kombinasi kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan untuk mengisi ruang tersebut dengan menerapkan TSTS berbantuan *Gallery Walk* dan menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, baik pada aspek kognitif maupun afektif.

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penerapan TSTS dengan metode *Gallery Walk* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIS NWDI 2 Pancor. Hasil belajar yang dikaji mencakup aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif diukur melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan aspek afektif diukur melalui angket yang mencakup minat, motivasi, keaktifan, kerja sama, kepercayaan diri, dan sikap positif terhadap matematika.

Secara khusus, penelitian ini menganalisis pengaruh TSTS dengan *Gallery Walk* terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa kelas V. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran matematika yang aktif dan kolaboratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental* dan desain *one-group pretest–posttest*. Metode penelitian eskperimental digunakan untuk menguji

hubungan sebab-akibat melalui pemberian perlakukan dan pengamatan terhadap hasil yang diperoleh. Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk mengkaji perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode *Gallery Walk.* Satu kelompok siswa diberi pengukuran awal (*pretest*), perlakuan, kemudian pengukuran akhir (*posttest*) (Hananto & Melini, 2023). Desain ini dipilih karena kelas V di MIS NWDI 2 Pancor hanya terdiri atas satu kelas sehingga penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol. Pola desain dituliskan O_1–X–O_2, dengan O_1 sebagai *pretes*t, X sebagai penerapan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode *Gallery Walk*, dan O_2 sebagai posttest.

Penelitian dilaksanakan di MIS NWDI 2 Pancor, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun 2026. Rangkaian kegiatan penelitian mencakup tahap persiapan, *pretest*, pemberian perlakuan, *posttest*, pengisian angket afektif, dan pengolahan data.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V MIS NWDI 2 Pancor yang berjumlah 20 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh siswa menjadi subjek penelitian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 20 siswa.

Perlakuan mengintegrasikan model TSTS dan metode *Gallery Walk*. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan materi bilangan cacah dan menyusun hasil diskusi dalam bentuk karya atau poster. Dua anggota kelompok berperan sebagai *stay* untuk menjelaskan hasil kerja, sedangkan dua anggota lainnya berperan sebagai *stray* untuk mengunjungi kelompok lain dan memperoleh informasi. Setelah kunjungan, siswa kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi dan refleksi. Model pembelajran ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia peserta didik (Handayani, 2018).

Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar kognitif, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan angket aspek afektif. Tes pilihan ganda disusun berdasarkan materi bilangan cacah dan ranah kognitif C1–C4. Instrumen tes awal terdiri atas 30 butir; hasil uji validitas dalam skripsi menunjukkan 25 butir valid. Dengan demikian, skor mentah tes yang digunakan untuk analisis memiliki skor maksimum 25 (satu poin untuk setiap jawaban benar), sedangkan pelaporan ketuntasan dibandingkan dengan KKM 70 setelah konversi ke skala 0–100. Uji reliabilitas dengan KR-20 memperoleh koefisien 0,894. Angket awal terdiri atas 30 pernyataan; 23 pernyataan dinyatakan valid dan koefisien reliabilitas Alpha Cronbach sebesar 0,910. Lembar observasi digunakan untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengukur aspek afektif siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan angket. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Perlakuan diberikan dalam rangkaian pertemuan pembelajaran, kemudian posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar kognitif. Angket aspek afektif diberikan setelah rangkaian pembelajaran selesai.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan SPSS versi 26. Statistik deskriptif meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Normalitas skor pretest dan posttest diuji dengan *Shapiro–Wilk*. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menguji normalitas data dan sesuaian untuk penelitian ini yang melibatkan sampel sebanyak 20 siswa (Sianturi, 2025). Karena kedua data memenuhi asumsi normalitas, perbedaan skor kognitif

dianalisis menggunakan *paired-samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Peningkatan hasil belajar kognitif juga dianalisis menggunakan *N-Gain*. Untuk data afektif, skripsi melaporkan uji *one-sample t-test*; hasil ini perlu ditafsirkan sesuai nilai pembanding yang digunakan dalam pengujian tersebut.

Tabel 1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Pre-test	Perlakuan (X)	Post-test
O_1	X	O_2

Keterangan: O_1 = *Pre-test* (tes awal sebelum diberikan perlakuan)
X = *Treatment* / Perlakuan (penerapan model *two stay two stray* dengan metode *gallery walk*)
O_2 = *Post-test* (tes akhir setelah diberikan perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar kognitif dan angket untuk mengukur aspek afektif siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian, kedua instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui kelayakan butir instrumen serta konsistensi hasil pengukurannya. Semakin tinggi validitas instrumen, semakin tepat instrumen tersebut dalam mengukur aspek yang diteliti. Sementara itu, instrumen dikatakan realibel apabila menghasilkan pengukuran yang konsisten ketika digunakan secara berulang dalam kondisi yang sebanding (Amanda, 2019). Uji validitas dilakukan untuk mengidentifikasi butir soal dan pernyataan yang memenuhi kriteria validitas, sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan metode yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing instrumen. Tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Kuder–Richardson* 20 (KR-20), sedangkan angket afektif diuji menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Ringkasan hasil pengujian validitas dan reliabilitas kedua instrumen tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Ringkasan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Validitas	Uji reliabilitas	Hasil
Tes hasil belajar	25 dari 30 butir valid	KR-20	0,894 (reliabilitas sangat tinggi)
Angket afektif	23 dari 30 pernyataan valid	Alpha Cronbach	0,910 (reliabilitas sangat tinggi)

Penelitian melibatkan 20 siswa kelas V dengan materi bilangan cacah. Pembelajaran memadukan diskusi kelompok, pertukaran informasi melalui TSTS, dan penyajian hasil kerja melalui *Gallery Walk*. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan. Data penelitian selanjutnya disajikan melalui analisis deskriptif dan inferensial.

Tabel 3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif

Data	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Pretest	20	4,00	13,00	8,95	2,645
Posttest	20	8,00	21,00	15,45	4,110

Tabel 3 menunjukkan peningkatan rata-rata skor mentah hasil belajar kognitif dari 8,95 pada pretest menjadi 15,45 pada posttest. Nilai minimum meningkat dari 4,00 menjadi 8,00, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 13,00 menjadi 21,00. Skor tes merupakan jumlah jawaban benar pada instrumen pilihan ganda; untuk membandingkan dengan KKM 70, skor perlu dikonversi ke skala 0–100 menggunakan rumus (skor perolehan/skor maksimum) × 100. Berdasarkan rekapitulasi skripsi, tidak ada siswa yang mencapai KKM pada pretest, sedangkan pada posttest terdapat 6 siswa (30%) yang mencapai KKM.

Tabel 4 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Afektif

Data	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Angket afektif	20	44,00	76,00	63,00	10,36

Data afektif diperoleh melalui angket setelah seluruh rangkaian pembelajaran. Angket mencakup enam indikator, yaitu minat belajar, motivasi, keaktifan, kerja sama, kepercayaan diri, dan sikap positif terhadap matematika. Skor minimum sebesar 44,00, maksimum 76,00, dan rata-rata 63,00 dengan standar deviasi 10,36. Mengacu pada kriteria dalam skripsi, skor dikonversi ke bentuk persentase; rentang 57–70% dikategorikan cukup baik. Dengan demikian, kategori cukup baik perlu dibaca berdasarkan persentase skor, bukan skor mentah semata. Kriteria persentase yang digunakan dalam skripsi ialah 86–100% (sangat baik), 71–85% (baik), 57–70% (cukup baik), dan ≤56% (kurang baik).

Tabel 5 Rekapitulasi Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Tanggal Pelaksanaan	Persentase Keterlaksanaan	Kategori
1	7 Juli 2026	59,52 %	Cukup Baik
2	8 Juli 2026	75,00%	Baik
3	14 Juli 2026	78,57%	Baik
4	21 Juli 2026	92,86%	Sangat Baik
Rata-rata		76,49%	Baik

Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran selama empat pertemuan berada pada kategori baik dengan persentase 76,49%. Penelitian berlangsung dalam lima pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk *pretest*, pertemuan kedua sampai keempat untuk perlakuan, dan pertemuan kelima untuk *posttest*.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	Df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,913	20	0,072	Normal
Posttest	0,921	20	0,105	Normal

Uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi 0,072 pada pretest dan 0,105 pada posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Analisis selanjutnya menggunakan *paired-samples t-test*.

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis Aspek Kognitif

Pengukuran	Mean	Selisih mean	df	p
Pretest	8,95	—	—	—
Posttest	15,45	6,50	19	<0,001

Hasil paired-samples t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (p < 0,001), sehingga terdapat perbedaan skor kognitif pretest dan posttest yang signifikan. Nilai signifikansi dari perangkat lunak yang tampil 0,000 sebaiknya dilaporkan sebagai p < 0,001, bukan p = 0,000.

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis Aspek Afektif

Data	Mean	Df	Sig. (2-tailed)	Kategori
Skor angket	63,00	19	0,000	Cukup Baik

Pada aspek afektif, rata-rata skor angket adalah 63,00 dan berada pada kategori cukup baik menurut kriteria pengkategorian dalam skripsi. Skripsi melaporkan hasil uji one-sample t-test dengan signifikansi 0,000 (p < 0,001). Karena angket diberikan setelah perlakuan dan bukan diukur sebelum-sesudah, hasil ini tidak boleh ditafsirkan sebagai perubahan afektif pretest–posttest; makna uji bergantung pada nilai pembanding yang digunakan.

Tabel 9. Hasil Analisis N-Gain Score Aspek Kognitif

N	Rata-rata N-Gain	Kategori
20	42,8110	Sedang

Rata-rata N-Gain sebesar 42,8110 berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif setelah perlakuan berada pada tingkat sedang. Artinya, perubahan skor tidak hanya terlihat dari selisih pretest dan posttest, tetapi juga dari tingkat peningkatan relatif yang diperoleh siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif setelah penerapan TSTS dan *Gallery Walk*. Rata-rata skor meningkat dari 8,95 menjadi 15,45. Peningkatan tersebut berkaitan dengan aktivitas siswa dalam menjelaskan hasil kerja, mendengarkan penjelasan kelompok lain, dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh. Aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran dapat mendukung keterlibatan siswa (Artati et al., 2023).

Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif. Ketika menjelaskan hasil diskusi, siswa perlu mengorganisasi pemahamannya sebelum menyampaikannya kepada teman. Siswa yang berkunjung juga dapat membandingkan cara berpikir dan hasil kerja kelompok lain.

Gallery Walk memperkuat proses tersebut karena hasil diskusi tidak berhenti pada meja kelompok. Hasil kerja dipajang dan diamati oleh kelompok lain. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang bersifat visual sekaligus sosial. Mereka dapat melihat cara kelompok lain menyajikan konsep, mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan, dan mengapresiasi hasil kerja. Melalui penerapan metode ini, guru juga dapat menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Putri et al.,

2024). Dalam konteks materi bilangan cacah, kegiatan membuat dan menjelaskan karya dapat membantu siswa menghubungkan konsep dengan representasi yang lebih konkret.

Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai 76,49% dengan kategori baik. Persentase meningkat dari 59,52% pada pertemuan pertama menjadi 92,86% pada pertemuan keempat. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dengan pembagian peran stay dan stray, kegiatan kunjungan, pertukaran informasi, dan refleksi.

Temuan kognitif penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan potensi TSTS dalam mendukung hasil belajar (Pilomali et al., 2024; Purnama et al., 2020). Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa struktur interaksi dalam TSTS dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran matematika.

Pada aspek afektif, skor rata-rata 63,00 berada pada kategori cukup baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan pengalaman yang cukup positif bagi siswa. Kegiatan kerja kelompok menuntut siswa berpartisipasi dalam penyelesaian tugas, sedangkan kegiatan *stay* dan *stray* memberi kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan teman di luar kelompok asal (Ginting & Pohan, 2023). Kondisi tersebut dapat mendukung berkembangnya kerja sama dan kepercayaan diri.

Gallery Walk juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan menghargai hasil kerja kelompok lain. Perbedaan cara penyajian materi mendorong siswa menerima gagasan dan memberikan tanggapan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa perkembangan aspek afektif berlangsung melalui interaksi selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut mendukung uraian bahwa TSTS memberi ruang bagi siswa untuk bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu, dan menyampaikan pendapat. *Gallery Walk* juga melibatkan kerja sama, kepercayaan diri, aktivitas fisik dan mental, serta penghargaan terhadap hasil kerja teman. Temuan afektif dalam penelitian ini dapat dipahami dalam konteks aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial secara langsung.

Meskipun hasil uji hipotesis menunjukkan pengaruh yang signifikan, *N-Gain* berada pada kategori sedang dan skor afektif berada pada kategori cukup baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk meningkatkan hasil belajar. Upaya perbaikan dapat dilakukan melalui waktu perlakuan yang lebih panjang, pendampingan bagi siswa yang belum tuntas, penyusunan tugas secara bertahap, dan penggunaan konteks matematika yang lebih beragam.

Interpretasi hasil perlu mempertimbangkan desain *one-group pretest–posttest* tanpa kelompok kontrol. Perubahan skor belum dapat dikaitkan sepenuhnya dengan perlakuan karena terdapat ancaman validitas internal, antara lain efek pengulangan tes (siswa telah mengenal bentuk atau isi tes dari pengukuran awal) dan efek kematangan atau pengalaman belajar selama rangkaian pertemuan. Faktor lain di luar perlakuan juga mungkin berkontribusi. Selain itu, sampel hanya terdiri atas 20 siswa dari satu kelas sehingga temuan perlu dipahami dalam konteks MIS NWDI 2 Pancor.

Hasil penelitian memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran matematika. Guru dapat mempertimbangkan integrasi TSTS dan *Gallery Walk* untuk meningkatkan aktivitas siswa. Pelaksanaan perlu didukung pembagian kelompok, tugas, dan peran *stay* dan *stray* yang jelas. Pengelolaan waktu juga perlu diperhatikan agar kegiatan kunjungan tetap memberikan ruang untuk pembahasan konsep dan refleksi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kognitif meningkat dari 8,95 pada pretest menjadi 15,45 pada posttest. Uji paired-samples t-test melaporkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,001$), yang menunjukkan perbedaan skor yang signifikan setelah perlakuan. Namun, karena desain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, peningkatan ini tidak dapat sepenuhnya diatribusikan kepada perlakuan. Pada aspek afektif, rata-rata skor angket adalah 63,00 dan dikategorikan cukup baik berdasarkan kriteria persentase dalam skripsi. Hasil uji one-sample t-test dilaporkan memiliki signifikansi 0,000 ($p < 0,001$), tetapi interpretasinya bergantung pada nilai pembanding yang digunakan. Rata-rata N-Gain sebesar 42,8110 berada pada kategori sedang. Oleh karena itu, temuan mendukung potensi TSTS dan *Gallery Walk* sebagai alternatif pembelajaran kolaboratif, dengan tetap memperhatikan keterbatasan desain tanpa kelompok kontrol dan tingkat peningkatan N-Gain yang sedang. Guru yang akan menerapkan model ini disarankan menyiapkan pembagian kelompok dan peran secara jelas, menyediakan waktu yang cukup untuk diskusi dan kunjungan, serta memberikan bimbingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan. Penelitian berikutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, waktu perlakuan yang lebih panjang, atau materi matematika yang berbeda agar pengaruh model dapat dikaji secara lebih luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MIS NWDI 2 Pancor yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan aprsiasi kepada kepala sekolah, guru kelas V, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran proses pengumpulan data. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penyusunan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan secara mandiri tanpa pendanaan khusus dari lembaga atau organisasi pendana.

PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Penulis menyatakan telah menggunakan ChatGPT dan Claude AI untuk membantu memperbaiki tata bahasa dan menyusun kalimat dalam naskah artikel ini. Meskipun menggunakan AI, penulis menegaskan bahwa merekalah satu-satunya penulis artikel ini dan bertanggung jawab penuh atas seluruh isi naskah, sebagaimana diuraikan dalam rekomendasi COPE.

PERSETUJUAN PARTISIPAN

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar persetujuan setelah penjelasan dari pihak-pihak yang berwenang dan partisipan yang terlibat. Partisipan memperoleh penjelasan mengenai tujuan dan prosedur penelitian serta hak mereka selama penelitian berlangsung. Mengingat partisipan merupakan siswa sekolah dasar, pelaksanaan penelitian memperhatikan izin dari pihak sekolah.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian, penulisan, maupun publikasi artikel ini.

KONSTRIBUSI PENULIS

S.R.Y bertanggung jawab atas konseptualisasi penelitian, penyusunan metodologi, pengumpulan data, analisis data, interpretasi hasil, penyusunan dan revisi naskah artikel. D. F. berkontribusi dalam pembimbingan penelitian dan pemberian masukan terhadap subtansi artikel. A. R.H. berkontribusi dalam pembimbingan serta peninjauan metodologi dan hasil penelitian. I. U.W. berkontribusi dalam pemberian arahan akademik dan peninjauan naskah. Seluruh penulis menyatakan telah membaca dan menyetujui versi final artikel serta bertanggung jawab sesuai kontribusi masing-masing. Total kontribusi dalam konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi naskah adalah sebagai berikut: S.R.Y. 70%, D.F. 10%, A.R.H. 10%, dan I.U.W. 10%.

REFERENSI

Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND, 8*(1), 179–188. https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019

Artati, N. L. K. R., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). Model Group Investigation Berbantuan Gallery Walk dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Unit Penyusunan Data. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *7*(2), 374–381. https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60377

Ginting, S., & Pohan, A. H. (2023). *Peran Model Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *November*, 79–83. https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3168

Hananto, B. A., & Melini, E. (2023). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan desain karakter dengan quasi-experiment one group pretest-posttest. Jurnal Titik Imaji, 6(2), 91–97. https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/5024

Handayani, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Efektivitas model pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) ditinjau dari hasil belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran matematika. International Journal of Elementary Education, 2(1), 15–21. https://doi.org/10.23887/ijee.v2i1.13904

Hasyari, W. S. F. A., Rosmery, L., & Siregar, N. A. R. (2025). Analisis kemampuan representasi matematis berdasarkan *self-efficacy* siswa pada materi fungsi kuadrat. *Jurnal Pendidik Indonesia, 6*(1), 40–46. https://doi.org/10.61291/jpi.v6i2.46

Ikhlas, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. *1*(2), 38–45. https://doi.org/10.56916/jipi.v1i2.165

Janitra, F. E., Kustanti, C. Y., Aini, N., Octary, T., Fajarini, M., Arifin, H., Putri, A. R., Maf'ula, D., Sofiani, Y., & Yunitri, N. (2024). Metode penelitian eksperimental. Jurnal Kesehatan, 11(2). https://doi.org/10.35913/jk.v11i2.453

Kadek, N., & Arthaningsih, J. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay*

Two Stray melalui Lesson Study terhadap Hasil Belajar Matematika. *2*, 128–136. https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16424

Nisak, Q. I., Faradita, M. N., & Wahyuni, H. I. (2025). Analisis partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS Fase B sekolah dasar dengan metode Gallery Walk. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 163. https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23363

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 Semester I Tahun Pelajaran 2021/. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *2*(1), 56–66. https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.169

Pilomali, T., Salajang, S. M., & Pulukadang, R. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray Pada Materi Fungsi Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Tondano. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, *5*(1), 190–196. https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1246

Purnama, K. J. A., Japa, I. G. N., & Suarjana, I. M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *4*(3), 343. https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27413

Putri, A. D., Kurniawati, W., & Rigianti, H. A. (2024). Penerapan metode pembelajaran Gallery Walk untuk meningkatkan kerja sama pada pembelajaran Pancasila kelas V. Borobudur Educational Review, 4(1), 61–70. https://doi.org/10.31603/bedr.11478

Putri, R. N., Rasmitadila, & Hamamy, F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Two Stay Two Stray (TSTS) pada Kelas Inklusif di SDN 1 Purwasari. *Karimah Tauhid*, *4*(8), 6433–6442. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.21113

Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Nur Salamatussa'adah, & Hayani, A. (2023). Definisi dan teori pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation, 2*(1), 20–31. https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31

Sianturi, R. (2025). Uji normalitas sebagai syarat pengujian hipotesis. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS), 11*(1), 1–14. https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7091

Susiatun, M. (2020). Penerapan metode gallery walk terhadap hasil belajar recount text siswa SMA kelas X IPA. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(4), 168–171. https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i4.50066