

Studi Komparatif Model *Gallery Walk* dan *Jigsaw* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII

Puput Sulastri¹⁾, Metta Mariam²⁾, Diah Afrianti Rahayu³⁾

¹⁾Institut Prima Bangsa, Cirebon

¹⁾ sulastrupuput9@gmail.com

Abstrak

Abstrak — Kemampuan berpikir kritis merupakan aspek penting dalam pembelajaran Informatika karena siswa dituntut mampu menganalisis permasalahan, menggunakan penalaran logis, dan mengambil keputusan secara sistematis, sementara proses pembelajaran pada materi Gerbang Logika masih menghadapi keterbatasan dalam keterlibatan dan pengembangan kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* dan *Jigsaw* pada materi Gerbang Logika. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *pretest-posttest* dua kelompok. Sampel terdiri atas 52 siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Cirebon, yaitu 24 siswa kelas VIII B yang memperoleh pembelajaran *Gallery Walk* dan 28 siswa kelas VIII C yang memperoleh pembelajaran *Jigsaw*. Data dikumpulkan melalui tes uraian kemampuan berpikir kritis dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *Wilcoxon Signed-Rank*, serta uji *Mann-Whitney U*. Hasil menunjukkan bahwa kedua model meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara signifikan, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,3472 pada *Gallery Walk* dan 0,5152 pada *Jigsaw*, keduanya berkategori sedang. Uji *Mann-Whitney U* menunjukkan perbedaan peningkatan yang signifikan ($p=0,003$), dengan *Jigsaw* menghasilkan peningkatan lebih tinggi. Dengan demikian, *Jigsaw* lebih efektif dan dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran Informatika untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada materi Gerbang Logika.

Kata kunci: Berpikir Kritis, *Gallery Walk*, *Jigsaw*, Pembelajaran Informatika, Gerbang Logika

Abstract

Critical thinking skills are an important aspect of Informatics learning because students are required to analyze problems, apply logical reasoning, and make decisions systematically. However, learning activities on the Logic Gates topic still require learning models that can actively support the development of these skills. This study aimed to analyze and compare the improvement of students' critical thinking skills through the implementation of the Gallery Walk and Jigsaw learning models on the Logic Gates topic. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a two-group pretest-posttest design. The sample consisted of 52 eighth-grade students at SMP Negeri 14 Kota Cirebon, comprising 24 students in Class VIII B who received the Gallery Walk model and 28 students in Class VIII C who received the Jigsaw model. Data were collected using an essay test measuring critical thinking skills and analyzed using descriptive statistics, the Wilcoxon Signed-Rank Test, and the Mann-Whitney U Test. The results showed that both models significantly improved students' critical thinking skills, with mean N-Gain scores of 0.3472 for Gallery Walk and 0.5152 for Jigsaw, both categorized as moderate. The Mann-Whitney U Test indicated a significant difference in improvement ($p = 0.003$), with Jigsaw producing a greater improvement. Therefore, Jigsaw was more effective and may be considered an alternative learning model for developing students' critical thinking skills in Informatics, particularly on the Logic Gates topic.

Keywords: Critical Thinking, *Gallery Walk*, *Jigsaw*, Informatics Learning, Logic

1. PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Informatika karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan teknologi, tetapi juga kemampuan menganalisis masalah, menggunakan penalaran logis, dan mengambil keputusan secara sistematis. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Informatika diarahkan untuk membentuk kemampuan berpikir komputasional yang berkaitan erat dengan proses berpikir kritis siswa. [1] menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis membantu siswa memahami permasalahan secara mendalam, mengevaluasi informasi, dan menghasilkan keputusan yang logis. Sejalan dengan itu, [2] menegaskan bahwa pembelajaran Informatika membiasakan siswa berpikir secara sistematis melalui aktivitas analisis masalah dan penyusunan solusi yang logis.

Namun, pembelajaran Informatika di tingkat SMP masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti gerbang logika. Materi tersebut menuntut siswa memahami hubungan antar konsep dan menerapkan penalaran logis, sehingga tidak cukup dipelajari melalui hafalan. [3] menjelaskan bahwa karakteristik materi Informatika membutuhkan kemampuan analisis dan penalaran yang kuat agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara tepat. Hasil observasi awal di SMP Negeri 14 Kota Cirebon menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode *teacher-centered* melalui penjelasan langsung dan penugasan individu. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam diskusi, penyampaian pendapat, serta analisis terhadap permasalahan masih rendah. Hal ini juga tercermin dari hasil evaluasi awal, di mana hanya 53,85% siswa kelas VIII B dan 40% siswa kelas VIII C yang mencapai nilai di atas KKM. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu ditingkatkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif dan kooperatif berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model Gallery Walk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mengevaluasi, dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain sehingga mendorong aktivitas analisis dan refleksi. [4] melaporkan bahwa penerapan *Gallery Walk* mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Di sisi lain, model Jigsaw menekankan tanggung jawab individu dalam memahami materi dan menjelaskan kembali kepada anggota kelompok, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis melalui diskusi yang terstruktur. [5] menunjukkan bahwa model Jigsaw efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa melalui interaksi sosial dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengkaji efektivitas salah satu model pembelajaran secara terpisah atau dilakukan pada mata pelajaran selain Informatika. Penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas model Gallery Walk dan Jigsaw dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi gerbang logika di jenjang SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perbandingan kedua model pembelajaran tersebut untuk mengetahui model yang memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih efektif pada pembelajaran Informatika.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen melalui desain pretest-posttest dua kelompok, karena penelitian dilakukan pada kelas yang telah ditetapkan oleh sekolah sehingga tidak memungkinkan adanya pengacakan subjek secara penuh. Dua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu model Gallery Walk dan model Jigsaw, kemudian peningkatan kemampuan berpikir kritis diukur menggunakan instrumen tes uraian berdasarkan indikator berpikir kritis Ennis. Desain ini dipilih karena sesuai untuk membandingkan perubahan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan serta mengidentifikasi perbedaan efektivitas kedua model pembelajaran dalam konteks pembelajaran Informatika.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Informatika dan Kemampuan Berpikir Kritis

Pembelajaran Informatika pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir komputasional, berpikir logis, dan pemecahan masalah secara sistematis. Karakteristik materi Informatika, khususnya gerbang logika, menuntut siswa memahami hubungan antar konsep, menganalisis proses, serta menentukan solusi berdasarkan aturan logika. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan analisis, diskusi, dan penalaran, bukan sekadar menerima informasi dari guru. [2] menyatakan bahwa pembelajaran Informatika berperan dalam membentuk pola pikir siswa melalui aktivitas belajar yang sistematis dan bermakna, sedangkan [3] menegaskan bahwa materi Informatika memerlukan kemampuan analisis yang tidak dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis hafalan semata.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, memberikan alasan yang logis, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang relevan. Dalam pembelajaran Informatika, kemampuan ini dibutuhkan ketika siswa mengidentifikasi permasalahan, menentukan langkah penyelesaian, dan mengevaluasi hasil sesuai aturan logika. [6] menjelaskan bahwa berpikir kritis tidak hanya mencakup proses memahami informasi, tetapi juga kemampuan mengevaluasi dan menginterpretasikan informasi tersebut secara rasional. Penelitian ini mengadopsi indikator kemampuan berpikir kritis menurut [7], yaitu *elementary clarification*, *basic support*, *inference*, *advanced clarification*, serta *strategies and tactics*. Kelima indikator tersebut menggambarkan tahapan berpikir kritis mulai dari mengklarifikasi masalah hingga menentukan strategi penyelesaian yang tepat, sehingga dinilai sesuai dengan karakteristik materi gerbang logika.

2.2 Model Pembelajaran Gallery Walk dan Jigsaw

Model pembelajaran Gallery Walk merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk visual, kemudian saling mengamati, memberikan tanggapan, dan mendiskusikan hasil kerja kelompok lain. Menurut [8], kegiatan tersebut mendorong siswa terlibat secara langsung dalam proses mengamati, bertanya, mengevaluasi, dan menyampaikan pendapat. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis karena siswa dituntut memberikan alasan terhadap pendapat maupun penilaian yang disampaikan. [9] juga menjelaskan bahwa Gallery Walk merupakan strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui diskusi dan refleksi terhadap hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran Informatika, Gallery Walk relevan diterapkan pada materi gerbang logika karena siswa dapat memvisualisasikan konsep-konsep logika, membandingkan solusi yang dihasilkan setiap kelompok, serta mengevaluasi hubungan antara masukan (input) dan keluaran (output). Aktivitas berpindah dari satu hasil kerja ke hasil kerja lainnya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa model Gallery Walk mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran Jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif yang menempatkan setiap siswa sebagai “ahli” pada bagian materi tertentu sebelum membagikan pengetahuan tersebut kepada anggota kelompok asal. [10] menjelaskan bahwa model ini dirancang untuk menciptakan ketergantungan positif antaranggota kelompok, sehingga setiap siswa bertanggung jawab terhadap pemahaman materi dirinya sendiri maupun kelompok. Selanjutnya, [11] menegaskan bahwa proses diskusi, penjelasan kembali materi, dan pemecahan masalah dalam Jigsaw mampu mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi karena siswa aktif mengonstruksi pengetahuan bersama.

Penerapan Jigsaw pada materi gerbang logika memungkinkan setiap siswa mendalami konsep tertentu, seperti gerbang AND, OR, dan NOT, kemudian mengintegrasikan seluruh konsep melalui diskusi kelompok. Proses menjelaskan materi kepada teman sebaya menuntut siswa

memahami konsep secara mendalam, memberikan justifikasi logis, serta menjawab pertanyaan yang muncul selama diskusi. Dengan demikian, model Jigsaw mendukung indikator berpikir kritis terutama pada aspek inference dan strategies and tactics yang menekankan kemampuan menyusun kesimpulan dan menentukan strategi penyelesaian masalah.

2.3 Keterkaitan Model Pembelajaran dengan Kemampuan Berpikir Kritis

Baik Gallery Walk maupun Jigsaw merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) dan menekankan aktivitas kolaboratif selama proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada karakteristik aktivitas belajar yang diberikan. Gallery Walk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui observasi, pertukaran ide, pemberian umpan balik, dan refleksi terhadap hasil kerja kelompok lain, sedangkan Jigsaw menekankan penguasaan materi secara individu, diskusi kelompok ahli, dan penyampaian kembali informasi kepada kelompok asal. Kedua model tersebut sama-sama memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, argumentasi, dan penarikan kesimpulan, namun melalui mekanisme pembelajaran yang berbeda.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kedua model memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi sebagian besar penelitian masih menguji masing-masing model secara terpisah dan pada mata pelajaran selain Informatika. Penelitian mengenai Gallery Walk umumnya berfokus pada peningkatan keaktifan dan berpikir kritis, sedangkan penelitian mengenai Jigsaw banyak menunjukkan peningkatan kemampuan analisis, evaluasi, dan kolaborasi siswa. Namun, penelitian yang membandingkan efektivitas kedua model secara langsung pada pembelajaran Informatika, khususnya materi gerbang logika di SMP, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan kajian tersebut dengan membandingkan efektivitas model Gallery Walk dan Jigsaw terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan kuasi eksperimen.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kedua model memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi sebagian besar penelitian masih menguji masing-masing model secara terpisah dan pada mata pelajaran selain Informatika. Penelitian mengenai Gallery Walk umumnya berfokus pada peningkatan keaktifan dan berpikir kritis, sedangkan penelitian mengenai Jigsaw banyak menunjukkan peningkatan kemampuan analisis, evaluasi, dan kolaborasi siswa. Namun, penelitian yang membandingkan efektivitas kedua model secara langsung pada pembelajaran Informatika, khususnya materi gerbang logika di SMP, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan kajian tersebut dengan membandingkan efektivitas model Gallery Walk dan Jigsaw terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan kuasi eksperimen.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi experimental) dan desain pretest-posttest dua kelompok. Desain ini dipilih karena penelitian dilaksanakan pada kelas yang telah ditetapkan oleh sekolah sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, namun tetap dapat membandingkan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada dua kelompok yang memperoleh model pembelajaran berbeda.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Cirebon Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelas terhadap tujuan penelitian. Kelas VIII B ditetapkan sebagai kelompok yang memperoleh perlakuan model Gallery Walk, sedangkan kelas VIII C menjadi kelompok yang memperoleh perlakuan model Jigsaw. Data penelitian dikumpulkan melalui tes uraian kemampuan berpikir kritis yang disusun berdasarkan indikator Ennis dan diberikan dalam bentuk pretest sebelum perlakuan serta posttest setelah seluruh perlakuan pembelajaran selesai dilaksanakan.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan simpangan baku hasil pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Karena data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis pada masing-masing kelompok dan uji Mann-Whitney U untuk membandingkan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelompok Gallery Walk dan Jigsaw. Efektivitas peningkatan pembelajaran juga dianalisis menggunakan skor N-Gain.

4. PEMBAHASAN

4.1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Kelas Gallery Walk.

Penerapan model pembelajaran Gallery Walk menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Informatika materi Gerbang Logika. Nilai rata-rata pretest siswa kelas VIII B sebesar 40,52 meningkat menjadi 61,56 pada posttest, sehingga terjadi kenaikan sebesar 21,04 poin setelah perlakuan. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model Gallery Walk.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas dalam Gallery Walk memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengamatan, diskusi, dan pemberian umpan balik terhadap hasil kerja kelompok lain. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menyampaikan jawaban, tetapi juga diminta memberikan alasan, menilai solusi kelompok lain, dan merefleksikan hasil diskusi. Aktivitas tersebut sejalan dengan indikator berpikir kritis Ennis, terutama pada aspek elementary clarification, basic support, dan advanced clarification, karena siswa dilatih mengidentifikasi informasi, memberikan argumentasi, dan mengevaluasi suatu gagasan sebelum menarik kesimpulan.

Temuan ini mendukung penelitian [4], [9] yang menunjukkan bahwa Gallery Walk mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran aktif dan interaksi antarkelompok. Hasil tersebut juga memperkuat pandangan [12] bahwa pembelajaran aktif mendorong siswa terlibat langsung dalam proses berpikir, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, penerapan Gallery Walk pada materi Gerbang Logika terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep logika secara lebih mendalam.

4.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Kelas Jigsaw

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran Jigsaw meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Nilai rata-rata pretest kelas VIII C sebesar 35,36 meningkat menjadi 69,45 pada posttest atau mengalami kenaikan sebesar 34,09 poin. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penerapan model Jigsaw dinyatakan signifikan.

Peningkatan yang lebih besar pada kelas Jigsaw menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan pembagian peran sebagai “kelompok ahli” mendorong siswa memahami materi secara lebih mendalam sebelum menjelaskan kembali kepada anggota kelompok asal. Proses tersebut menuntut siswa menganalisis informasi, menghubungkan konsep, menyusun penjelasan logis, dan mempertahankan argumen ketika menjawab pertanyaan teman. Aktivitas tersebut berkaitan erat dengan indikator inference serta strategies and tactics menurut Ennis, karena siswa dilatih menyimpulkan informasi dan menentukan strategi penyelesaian masalah berdasarkan konsep yang dipelajari.

Hasil ini sejalan dengan penelitian [5], [13], [14] yang menyatakan bahwa model Jigsaw efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi terstruktur dan tanggung jawab individu dalam kelompok. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa ketika siswa berperan sebagai sumber belajar bagi teman sebayanya, proses berpikir menjadi lebih aktif karena mereka harus memahami materi, menyusun argumentasi, dan mengomunikasikan konsep secara runtut. Oleh

karena itu, model Jigsaw tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat kemampuan penalaran dan komunikasi ilmiah siswa.

4.3 Perbandingan Efektivitas Model Gallery Walk dan Jigsaw

Perbandingan efektivitas model Gallery Walk dan Jigsaw dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran yang memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis lebih tinggi pada materi Gerbang Logika. Analisis dilakukan menggunakan skor pretest, posttest, nilai N-Gain, dan uji Mann-Whitney U.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Perbandingan Kedua Model

Indikator	Gallery Walk	Jigsaw
Jumlah siswa	24	28
Rata-rata pretest	40,52	35,36
Rata-rata posttest	61,56	69,45
Kenaikan nilai	21,04 poin	34,09 poin
Rata-rata N-Gain	0,3472 (34,72%)	0,5152 (51,52%)
Kategori N-Gain	Sedang	Sedang

Tabel 1 menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran sama-sama meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun peningkatan yang dihasilkan model Jigsaw lebih tinggi dibandingkan model Gallery Walk. Meskipun kemampuan awal kedua kelompok relatif setara, rata-rata nilai posttest dan skor N-Gain pada kelas Jigsaw menunjukkan peningkatan yang lebih besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa karakteristik pembelajaran Jigsaw lebih efektif dalam mendorong siswa memahami konsep Gerbang Logika secara mendalam melalui diskusi kelompok ahli dan tanggung jawab individu terhadap materi.

Tabel 2. Hasil Uji Perbedaan Antarkelompok

Pengujian	Nilai Sig.	Interpretasi
Uji Mann-Whitney (pretest)	0,066	Tidak terdapat perbedaan kemampuan awal kedua kelas.
Uji Mann-Whitney (posttest)	0,015	Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kedua model.

Nilai signifikansi posttest sebesar 0,015 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas Jigsaw berbeda secara signifikan dibandingkan kelas Gallery Walk. Hasil ini memperkuat bahwa perbedaan peningkatan bukan hanya terlihat dari rata-rata nilai, tetapi juga terbukti secara statistik.

Perbedaan efektivitas tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik kedua model pembelajaran. Pada Gallery Walk, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui observasi, pertukaran ide, dan refleksi terhadap hasil kerja kelompok lain sehingga kemampuan berpikir kritis berkembang melalui evaluasi berbagai alternatif jawaban. Sebaliknya, pada Jigsaw, siswa memiliki tanggung jawab individu untuk menguasai materi sebagai “ahli”, kemudian menjelaskan kembali kepada kelompok asal. Tanggung jawab tersebut mendorong pemahaman konseptual yang lebih mendalam serta meningkatkan kemampuan menyusun argumentasi logis. Karakteristik ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif Aronson dan Slavin yang menekankan bahwa tanggung jawab individu dalam kelompok dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa selama pembelajaran.

Secara akademik, temuan penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian pembelajaran Informatika, khususnya materi Gerbang Logika, yang selama ini masih didominasi pembelajaran berpusat pada guru. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas

kolaboratif dan pemecahan masalah. Selain itu, penelitian ini mengisi kesenjangan penelitian terdahulu karena membandingkan secara langsung efektivitas model *Gallery Walk* dan *Jigsaw* dalam konteks pembelajaran Informatika di SMP, bukan hanya menguji salah satu model secara terpisah. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi guru Informatika untuk memilih model pembelajaran yang lebih sesuai dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama pada materi yang menuntut penalaran logis dan analisis konsep.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Gallery Walk* dan *Jigsaw* sama-sama mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada pembelajaran Informatika materi Gerbang Logika. Peningkatan tersebut terbukti signifikan pada masing-masing kelompok setelah diberikan perlakuan, sehingga tujuan penelitian untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui kedua model pembelajaran telah tercapai. Selain itu, hasil penelitian juga menjawab rumusan masalah ketiga, yaitu terdapat perbedaan efektivitas antara kedua model, di mana model *Jigsaw* memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan model *Gallery Walk*. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui aktivitas kolaboratif dan tanggung jawab individu dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Informatika.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru Informatika dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada materi yang menuntut penalaran logis seperti Gerbang Logika. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran Informatika dengan membandingkan dua model yang memiliki karakteristik berbeda. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah, dua kelas sampel, dan satu materi pembelajaran, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada materi Informatika lainnya, jenjang sekolah yang berbeda, atau dengan melibatkan sampel yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitas kedua model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Purwaningsih, O. Oktariani, L. Hernawati, R. Wardarita, and P. I. Utami, "Pendidikan Sebagai Suatu Sistem," *J. Vision. Penelit. dan Pengemb. dibidang Adm. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, p. 21, 2022, doi: 10.33394/vis.v10i1.5113.
- [2] E. Rachmawati, F. A. Yulianto, and L. Ningsih, "Pendampingan Implementasi Materi Berpikir Komputasional di Mata Pelajaran Informatika Pada Kurikulum Merdeka Tingkat SMP di Wilayah Kabupaten Bandung," vol. 4, no. 3, pp. 1723–1735, 2024.
- [3] I. P. R. Guna, K. Agustini, and I. G. W. Sudatha, "Problem Based Blended Learning : Strategi Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Kemandirian Belajar Informatika Siswa SMP," vol. 4, no. 3, pp. 391–402, 2023.
- [4] W. A. Prihatin, "Penerapan Problem Based Learning dengan *Gallery Walk* dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *J. Guru Dikmen dan Diksus*, vol. 5, no. 1, pp. 31–44, 2022, [Online]. Available: <http://jgdd.kemdikbud.go.id/index.php/jgdd>
- [5] H. Silva and C. Dominguez, "Fostering Critical and Creative Thinking through the Cooperative Learning *Jigsaw* and Group Investigation," vol. 16, no. 3, pp. 261–282, 2023.
- [6] Sofwatillah, "TEHNIK ANALISIS DATA KUANTITATIF DAN KUALITATIF DALAM PENELITIAN ILMIAH," vol. 15, no. 2, pp. 79–91, 2024.
- [7] H. Ennis, *CRITICAL THINKING*. 1996.
- [8] J. O. Laya and P. D. Arlene A. Castillo, "Exploring the Efficacy of *Gallery Walk* as a Learning Technique on the Performance in Mathematics of Grade 9 Students," no. June, pp. 297–300, 2024, doi: 10.51386/25815946/ijsms-v7i3p120.
- [9] W. U. Martadinata and N. N. Insani, "Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Pembelajaran

- Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Kuasi Eksperimen Di Sma Negeri 3 Subang),” vol. 10, no. September, 2024.
- [10] S. P. Elliot Aronson, *The Jigsaw Classroom Building Cooperation in the Classroom*. 1997.
- [11] R. E. Slavin, *Educational Psychology Theory and Practice Robert E. Slavin Tenth*. 2013.
- [12] Y. S. U. Handayasari and Supardi, “Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Gallery Walk dengan Metode Pembelajaran Jigsaw,” vol. 6, no. 2, pp. 136–153, 2023.
- [13] L. Fitriana *et al.*, “Implementation of the Jigsaw Model to Improve Critical-Thinking Skills,” vol. 23, no. 15, pp. 11–20, 2023.
- [14] A. D. Ichsananda, “Analysis of the Effect of Jigsaw Cooperative Learning Model on Critical Thinking and Problem-Solving Skills,” vol. 3, no. 1, pp. 21–30, 2025.

Biodata Penulis



Puput Sulastri, lahir di Cirebon pada 5 November 2003. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 2 Surakarta dan lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Suranenggala dan lulus pada tahun 2018. Pendidikan menengah kejuruan ditempuh di SMK Pondok Pesantren Abu Manshur dengan bidang keahlian Perbankan dan diselesaikan pada tahun 2021. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Prima Bangsa Cirebon dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada tahun 2026. Selama menempuh pendidikan tinggi, penulis memiliki minat pada bidang pembelajaran Informatika, model pembelajaran kooperatif, kemampuan berpikir kritis, serta evaluasi pembelajaran. Saat ini penulis berstatus sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Prima Bangsa Cirebon.