

**PENGARUH METODE GALLERY WALK BERBANTUAN MEDIA
AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS DAN KREATIF SISWA KELAS V SD**

Oleh

Ni Komang Ayu Sari Widiantri, NIM 2211031031

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kritis dan kreatif menjadi sangat penting mengingat betapa cepatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bagaimana setiap orang kini dapat dengan mudah mengakses kekayaan pengetahuan dari berbagai sumber. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh Metode *Gallery Walk* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pola nonequivalent *Pre-test Post-test Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen test uraian kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang telah divalidasi, kemudian analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik *Multivariate Analysis of Variance (MANOVA)* yang diolah dengan bantuan software *IBM SPSS 26 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kritis kelompok eksperimen (85,03) lebih besar dari kelompok kontrol (69,79) dan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen (82,63) lebih besar dari kelompok kontrol (67,98). Berdasarkan hasil analisis MANOVA data kemampuan berpikir kritis dan kreatif menunjukkan bahwa nilai pada Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace dan Roy's Largest Root signifikan (0,000) lebih kecil dari (sig 0,05) mengindikasikan bahwa metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Gallery Walk* berbantuan *Augmented Reality* efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif secara simultan karena kedua kemampuan tersebut saling melengkapi dalam proses pembelajaran bermakna.

Kata-Kata Kunci: Metode *Gallery Walk*, Media *Augmented Reality*, Kemampuan Berpikir Kritis, Kemampuan Berpikir Kreatif

**PENGARUH METODE GALLERY WALK BERBANTUAN MEDIA
AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS DAN KREATIF SISWA KELAS V SD**

Oleh

Ni Komang Ayu Sari Widiyanti, NIM 2211031031

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Critical and creative thinking skills are very important considering how fast science and technology advances and how everyone can now easily access a wealth of knowledge from various sources. This study aims to analyze and test the effect of the Gallery Walk Method assisted by Augmented Reality media on the critical and creative thinking skills of fifth grade elementary school students. This study uses a quasi-experimental design with a nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design pattern. The subjects of this study were fifth grade students selected through random sampling techniques. Data collection was carried out using a validated critical and creative thinking ability description test instrument, then data analysis was carried out using the Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) technique processed with the help of IBM SPSS 26 for Windows software. The results of the study showed that the average critical thinking ability score of the experimental group (85.03) was greater than the control group (69.79) and the average creative thinking ability score in the experimental group (82.63) was greater than the control group (67.98). Based on the MANOVA analysis of critical and creative thinking skills data, the Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, and Roy's Largest Root values were significant (0.000) and less than (sig 0.05), indicating that the Gallery Walk method assisted by Augmented Reality significantly improved students' critical and creative thinking skills. This finding demonstrates that the implementation of the Gallery Walk assisted by Augmented Reality is effective in developing critical and creative thinking skills simultaneously because these two abilities complement each other in a meaningful learning process.

Keywords: Gallery Walk Method, Augmented Reality, Critical Thinking Skills, Creative Thinking Skills