

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sebagai landasan penting dalam menghadapi transformasi cepat abad ke 21 (Dwindahari et al., 2025). Era ini ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat serta kebutuhan individu untuk siap terlibat secara bermakna dalam masyarakat global yang dinamis (Hasmar & Ismail, 2024). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kita sering merujuk pada istilah 6C yang mencakup enam kompetensi utama diantaranya: 1) *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), 2) *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Character* (Karakter), *Citizenship* (Kewarganegaraan), dan *Creativity* (Kreativitas) (Astuti, 2024). Dari enam kompetensi tersebut, berpikir kritis dan kreativitas sangat penting bagi generasi milenial, karena keduanya berkaitan langsung dengan tantangan yang sering dihadapi saat ini. Keterampilan ini penting untuk dikembangkan sejak usia dini terutama di Sekolah Dasar (SD). Dalam lingkungan pendidikan, guru memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan aktif (Agustin et al., 2023).

Berpikir kritis merupakan keterampilan mendasar yang mendukung pemahaman mendalam, analisis menyeluruh, dan pemecahan masalah yang efektif (Rakhmawati et al., 2024). Keterampilan berpikir kritis telah menjadi hal yang penting dalam dunia yang berubah cepat saat ini, tidak hanya memberikan keuntungan tetapi juga kebutuhan penting bagi siswa saat mereka mempersiapkan

masa depan (Ritonga & Napitupulu, 2024). Berpikir kritis sangat penting bagi siswa karena berpikir kritis lebih dari sekadar mengingat dan memahami (Kollo & Suciptaningsih, 2024). Keterampilan kognitif ini memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan tantangan dan secara efektif mengatasi masalah kompleks di dunia yang serba cepat saat ini. Dasarnya mereka yang memiliki kemampuan berpikir kritis adalah mereka yang berani menolak sesuatu daripada sekadar menerimanya, mereka akan mempertimbangkan dan menilai suatu informasi sebelum membuat keputusan (Nurmala et al., 2023). Jadi dapat disimpulkan berpikir kritis adalah keterampilan abad ke-21 yang mencakup pemahaman, analisis, serta pemecahan masalah yang perlu dimiliki peserta didik untuk menilai informasi secara menyeluruh sebelum membuat keputusan dalam menghadapi masalah-masalah sulit di dunia modern.

Belajar berpikir kreatif berarti mengajarkan anak cara dalam memunculkan ide-ide original dalam situasi tertentu, melihat situasi terkini dari sudut pandang baru, menemukan penjelasan alternatif, serta mengenali atau membentuk hubungan baru guna hasil yang lebih positif (Susanti et al., 2022). Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengeksplorasi suatu subjek menggunakan pengetahuan yang ada sekaligus menghasilkan konsep yang lebih inovatif dan lebih baik. Ini melibatkan identifikasi alternatif dan pencarian solusi untuk masalah. Seseorang yang terlibat dalam berpikir kreatif biasanya menggabungkan berbagai ide, mengembangkan pikiran baru dan yang lebih baik, menyusun strategi tentang cara menerapkan konsep-konsep ini, serta mempraktikkannya untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dan unggul (Siregar et al., 2020). Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkan pemikiran

yang kreatif sehingga kebiasaan berpikir kreatif merupakan kebiasaan berpikir yang dikembangkan dengan mendengarkan intuisi, menghidupkan imajinasi, serta mengungkapkan ide-ide baru yang memerlukan penyelidikan (Yasiro et al., 2021). Jadi kelancaran dan keluwesan dalam berpikir dan berinteraksi merupakan indikator berpikir kreatif, keterampilan penting untuk memecahkan masalah, mengembangkan konsep, dan menghasilkan ide-ide baru dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, siswa harus diperlengkapi untuk mengatasi masalah atau pertanyaan dengan berbagai perspektif dan konsep, karena berpikir kreatif sangat penting untuk menghadapi tantangan yang tak terduga dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus meningkat dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya, penting untuk menanamkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sejak SD. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif adalah keterampilan hidup yang berharga, mereka tidak akan mampu memahami, mengevaluasi, serta menyerap informasi yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah jika tidak memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Samura, 2019). Salah satu mata pelajaran di SD yang penting untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Puspitasari et al., 2024). Pada tahun 2022, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merilis program pendidikan baru yang disebut Kurikulum Merdeka (Qodarsih et al., 2023). Kurikulum Merdeka ini saat ini sedang dalam tahap uji coba. Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yang dikenal sebagai IPAS. Pengajaran IPA dan IPS disatukan menjadi satu mata pelajaran yang terpadu.

IPAS adalah proses sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan. Proses ini memerlukan pengamatan fenomena secara cermat dan perumusan teori untuk memahami wawasan yang diperoleh dari pengamatan tersebut. IPAS bertujuan untuk menumbuhkan berbagai keterampilan, kemampuan, dan sikap ilmiah, meningkatkan pemahaman serta apresiasi siswa terhadap dunia sekitar mereka. Dengan terlibat dalam pembelajaran IPAS, siswa belajar menghargai lingkungan sebagai perwujudan ciptaan, menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk melindunginya (Diatmika & Sudirman, 2024). Pelajaran IPAS mendalami studi ilmiah tentang fenomena alam yang disusun secara sistematis melalui eksperimen dan pengamatan manusia (Ulviah, 2024).

Materi IPAS sekolah dasar ini dipilih karena kemampuannya untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis yang sangat penting untuk memahami dan terlibat dengan konsep-konsep ilmiah. Tanpa keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan dengan baik, siswa seringkali merasa kesulitan untuk menyelesaikan masalah sains secara efektif (Sumadi, 2024). Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan alam, sehingga proses pembelajaran tidak cukup jika menggunakan metode ceramah saja, namun diperlukan pengalaman secara langsung yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pengalaman langsung yang diperoleh siswa akan meningkatkan signifikansi pembelajaran mereka karena mendorong partisipasi aktif dalam proses pendidikan (Sukowati & Harjono, 2023).

Kenyataannya banyak siswa sekolah dasar yang masih kurang menguasai pada pembelajaran IPAS, beberapa siswa menganggap pembelajaran IPAS bersifat kompleks dan sangat sulit dipahami (Purnami et al., 2025). Siswa sering mengalami



tantangan dalam pembelajaran IPAS, yang dapat menghambat kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka (Sukowati & Harjono, 2023). Selain itu, motivasi mereka untuk terlibat subjek tersebut kurang sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan (Utama et al., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih kurang berkembang, sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran monoton yang saat ini digunakan. Lebih jauh lagi, terbatasnya penggunaan media yang beragam di kelas kontribusi dan kurangnya keterlibatan siswa sehingga membuat mereka kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri (Nugraha & Widiati, 2023).

Berdasarkan hasil-hasil studi, Indonesia menduduki peringkat 10 dari 14 negara berkembang di kawasan Asia-Pasifik yang menunjukkan hasil kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah (Astawan et al., 2019). Hal ini juga diperkuat dengan hasil survey *Programme for International Student Assessment* (PISA), dimana pelajar Indonesia memiliki tingkat berpikir kritis yang masih tergolong rendah. PISA sendiri adalah studi yang dirancang untuk menilai keterampilan siswa dalam tiga bidang utama yaitu literasi, matematika, dan sains yang dilakukan setiap 3 tahun sekali. Keterlibatan Indonesia dalam penilaian PISA bukan hanya sekadar pemeringkatan, hal ini menjadi peluang berharga untuk menilai kekuatan dan kelemahan sistem pendidikannya dibandingkan dengan negara lain. Pada tahun 2018, Indonesia mencatat skor rata-rata 396, menempatkannya pada peringkat ke-70 dari 78 negara. Hasil terbaru pada tahun 2022, menunjukkan sedikit penurunan dengan skor rata-rata 383 dan peringkat ke-71 dari 81 negara peserta (Wardani et al., 2024). Hasil tersebut dengan jelas menunjukkan bahwa Indonesia secara konsisten berada di peringkat 10 terbawah.

Hal ini menyoroti kebutuhan mendesak akan upaya keberlanjutan untuk meningkatkan standar pendidikan, khususnya dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara di beberapa SD di Gugus VI Lombo Batang, beberapa guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih merasa malu dalam mengemukakan pendapat mereka, masih malu dalam bertanya, serta dalam kegiatan diskusi siswa masih kesulitan berkonsentrasi terutama pada soal, kesulitan dalam menjelaskan istilah-istilah atau definisi yang dimana apabila siswa disuruh untuk berbicara di kelas siswa tidak mampu menjelaskan berdasarkan pemahaman mereka melainkan siswa hanya membaca (Hakim et al., 2024). Salah satu penyebabnya adalah kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan tersebut masih terbatas dan belum sepenuhnya melatih kemampuan ini saat pembelajaran di kelas dan bahasa yang biasanya digunakan pada saat pembelajaran seringkali sama dengan yang ada di buku sehingga ruang untuk bereksplorasi serta proses berpikir lebih mendalam menjadi terbatas. Situasi ini menggambarkan perlunya variasi metode serta pemilihan media yang tepat agar keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat tumbuh dengan baik.

Beberapa guru mengungkapkan telah memanfaatkan metode diskusi dan tanya jawab secara efektif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Tetapi metode ini dapat divariasikan kembali agar siswa cenderung lebih banyak beraktivitas dalam kegiatan pembelajaran (Artati et al., 2023). Terkait materi ajar, para guru telah menyajikan dalam bentuk Power Point untuk menyampaikan isi pelajaran. Agar pelajaran lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep, akan lebih baik jika dipadukan dengan elemen media yang interaktif sehingga dapat

mendorong siswa menyatukan pikiran dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Akibatnya, siswa akan memiliki kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan pemikiran kritis, yang juga akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga diperlukan variasi metode serta media yang bervariasi.

Dalam dunia pendidikan metode pembelajaran yang bervariasi sangat penting untuk memenuhi harapan guru dan orang tua (Khosinah et al., 2022). Setiap siswa memiliki karakter dan pola pikir yang unik yang berarti bahwa untuk menciptakan lingkungan kelas yang kondusif diperlukan perilaku yang patut dicontoh, kesabaran, ketekunan, dan disiplin. Mencapai kemampuan berpikir kritis dan kreatif menjadi jauh lebih mudah jika metode pengajaran yang digunakan sesuai dan menarik. Namun dalam praktiknya, metode yang digunakan di kelas seringkali kurang kreatif dan beragam yang dapat menyebabkan menurunnya partisipasi dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dengo (2020) menggunakan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hasilnya menunjukkan bahwa metode *gallery walk* telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Efektivitas metode *Gallery Walk* dalam meningkatkan kinerja siswa dalam penelitian ini memperkuat gagasan bahwa metode ini dapat menjadi pilihan yang layak untuk aplikasi praktis guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPAS.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Narwati (2022) yang menyatakan bahwa penerapan metode *Gallery Walk* dalam berbagai mata pelajaran

dan menggabungkannya ke dalam berbagai strategi pembelajaran akan sangat efektif. Pendidik dalam disiplin ilmu lain memiliki kesempatan untuk membuat *Gallery Walk* lebih menarik dengan mengintegrasikan media yang sesuai. Pendekatan ini dipandang sebagai cara pembelajaran aktif yang efektif, mengalihkan fokus dari instruksi yang dipimpin guru ke model yang lebih berpusat pada siswa. Sehingga penulis tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

*Gallery Walk* merupakan metode pembelajaran menarik yang mendorong siswa untuk membuat representasi visual seperti gambar atau diagram berdasarkan temuan dari diskusi kelompok mereka. Karya-karya yang dihasilkan siswa ini kemudian dipajang di dinding kelas sehingga memungkinkan mereka untuk memamerkan dan mempresentasikan ide dan wawasan mereka (Ogi et al., 2023). Sejalan dengan perspektif ini, metode *Gallery Walk* merupakan pendekatan edukatif yang mendorong siswa untuk terlibat dalam penciptaan produk. Metode ini tidak hanya menumbuhkan pemikiran tingkat tinggi dan kreativitas, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mendengarkan dan berkolaborasi dalam kegiatan kelompok (Ramdani et al., 2024). Kesimpulannya *Gallery Walk* adalah metode pembelajaran menarik yang mengubah ruang kelas menjadi galeri berjalan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memamerkan hasil pembelajaran mereka melalui visual yang menarik seperti gambar yang dipajang di dinding kelas.

Selain metode pembelajaran penggabungan media interaktif sangat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang menantang

khususnya IPAS di sekolah dasar (Ningsih et al., 2022). Meskipun sumber belajar IPAS yang efektif seringkali tersedia di lingkungan sekitar dan familiar bagi siswa yang penyajiannya terkadang gagal menarik minat mereka. Keakraban ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi karena siswa tidak menemukan sesuatu yang baru atau menarik dikarenakan sudah tidak asing lagi bagi mereka. Sumber daya alam yang tersedia bagi siswa tidak banyak membantu untuk meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar sehingga minat dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran menjadi berkurang (Hikmah & Radiansyah, 2023). Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa cenderung kurang berkembang dan kurangnya media pembelajaran digital interaktif untuk melibatkan mereka secara efektif.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amalia dkk (2023), menggunakan media *Augmented Reality* dinyatakan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui penggunaan objek tiga dimensi digital dapat membantu penyampaian informasi kepada siswa sehingga memudahkan pembelajaran. Melalui pemanfaatan *Augmented Reality*, siswa mampu fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung karena konsep pembelajaran mudah disampaikan dan mudah diterima oleh siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik menggunakan media interaktif *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran sebagai penunjang dari metode *Gallery Walk*.

Media *Augmented Reality* (AR) memadukan gambar, video, audio, dan teks secara mulus untuk menciptakan pengalaman mendalam yang terasa nyata sehingga memungkinkan siswa benar-benar terlibat dengan apa yang mereka lihat dalam konten (Qorimah & Utama, 2022). Sehingga media ini sangat mendukung pada proses pembelajaran IPAS yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang

berkembang pesat melalui pembelajaran kontekstual yang terhubung langsung dengan kehidupan sehari-hari. Mengingat bahwa konsep ilmiah seringkali melibatkan ide-ide abstrak yang penting untuk disajikan menggunakan media 3D guna membantu pemahaman dan keterlibatan siswa (Agustin & Wardhani, 2023). Media dalam bentuk 3D ini menawarkan pemahaman jelas yang jelas dan nyata kepada siswa tentang objek nyata secara lebih menarik. Selain itu, media ini memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan konten sehingga mereka dapat mengeksplorasi berbagai perspektif terkait materi yang disajikan.

Sebelumnya, telah banyak penelitian yang mengkaji metode *Gallery Walk* sebagai metode pembelajaran aktif serta penelitian terkait pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran. Namun, kedua pendekatan tersebut umumnya diteliti secara terpisah dan belum ditemukan penelitian yang memadukan metode *Gallery Walk* dan *Augmented Reality* dalam satu pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menghadirkan sebuah inovasi dalam mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Sebagian besar penelitian pembelajaran inovatif hanya memfokuskan pada satu ranah berpikir yakni berpikir kritis. Namun, penelitian ini dengan sekaligus mengukur dua dimensi kognitif penting yaitu berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan *Augmented Reality* populer di jenjang pendidikan menengah dan implementasinya pada siswa SD masih langka sehingga penelitian ini mengisi celah penting dalam literatur pendidikan mengenai pemanfaatan teknologi canggih di tingkat SD (Nikou, 2024).

Metode Pembelajaran *Gallery Walk* berbantuan media *Augmented Reality* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran serta

membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*, siswa dapat menjelajahi fenomena alam dan berkolaborasi dalam mengidentifikasi masalah dalam kelompok. Mereka akan melakukan pengamatan melalui media *Augmented Reality* lalu mendiskusikan temuan mereka menggunakan metode *Gallery Walk* untuk merumuskan penjelasan mereka. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan intelektual mereka, membantu mereka membangun dan memahami makna visual yang disajikan yang merupakan aspek penting dari berpikir kritis dan menuangkan kreativitas dalam pembuatan karya. Dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam, siswa diberdayakan untuk menganalisis informasi dan materi secara lebih mendalam. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka judul dari penelitian ini adalah Pengaruh Metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Kelas V SD.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang dimana banyak siswa kelas V di Gugus VI Lompo Batang masih kesulitan untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta proses belajar cenderung berpusat pada hafalan konsep tanpa memberikan ruang untuk siswa mengeksplorasi gagasan secara lebih mendalam.
- 2) Metode pembelajaran yang kurang interaktif, hanya sebatas diskusi dan tanya jawab biasa.



- 3) Minimnya pemanfaatan media interaktif teknologi dalam pembelajaran yang dimana sumber belajar masih terbatas pada buku, teks, dan alat peraga sederhana.
- 4) Siswa cenderung terpaku pada teks dan belum mampu menyajikan materi kembali dengan kata-kata sendiri dalam presentasi kelompok
- 5) Minimnya partisipasi siswa dalam pembelajaran hanya sekelompok kecil siswa yang berpartisipasi aktif, sementara sebagian besar memilih untuk diam.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti perlu menentukan pembatasan masalah. Permasalahan yang ingin menjadi fokus peneliti adalah minimnya inovasi guru dalam menggunakan metode serta media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa, serta kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media untuk menunjang pembelajaran sehingga kurang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Maka penelitian ini hanya terbatas pada pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Gugus VI Lompo Batang.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan, rumusan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V Gugus VI Lompo Batang?
- 2) Apakah terdapat pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Gugus VI Lompo Batang?
- 3) Apakah terdapat pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa kelas V Gugus VI Lompo Batang?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V Gugus VI Lompo Batang.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Gugus VI Lompo Batang.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa kelas V Gugus VI Lompo Batang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian yang berjudul pengaruh metode *Gallery Walk* berbantuan Media *Augmented Reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas V Gugus VI Lompo Batang diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan kontribusi secara teoretis di dalam bidang pendidikan, terutama dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan serta pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

### 1.6.2 Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis khususnya bagi siswa, guru, lembaga pendidikan, dan penelitian lainnya. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini antara lain.

#### a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta melatih siswa untuk bekerja sama dengan teman dan menuangkan hasil diskusi dalam bentuk sebuah karya

#### b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru terkait penerapan metode *Gallery Walk* sebagai metode yang lebih partisipatif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Selain itu penelitian ini juga dapat

memberikan referensi tentang penggunaan media *Augmented Reality* (AR) sebagai alat atau media untuk membantu siswa dalam memahami materi, serta memberikan cara yang lebih aktif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa.

c) Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga untuk mengembangkan kebijakan efektif yang bertujuan untuk mengevaluasi dampak metode pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini akan mendorong sekolah untuk meningkatkan fasilitas teknologi sebagai sumber daya pendidikan dan meningkatkan metode atau strategi pembelajaran secara keseluruhan.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi rekan peneliti yang tertarik dalam mengeksplorasi metode pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi pendidikan, khususnya di sekolah dasar maupun studi yang lebih luas.

