



Pengaruh Metode Pembelajaran "Gallery Walk" Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Rinda Apriyanti Said¹, Wenny Hulukati², Sri Yulan Umar³

Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, universitas Negeri Gorontalo,

Email: rinda_s1paud@mahasiswa.ung.ac.id¹, wennyhulukati@ung.ac.id²,
sriyulanumar@ung.ac.id³

Info Artikel	Abstrak
<i>ejarah Artikel:</i>	
Diterima	Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi ide. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Gallery Walk terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian berjumlah 20 anak kelompok B2 usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen kreativitas yang meliputi indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak pada seluruh indikator, yaitu kelancaran dari 43,75% menjadi 72,08%, keluwesan dari 41,67% menjadi 91,67%, keaslian dari 36,67% menjadi 85,83%, dan elaborasi dari 39,17% menjadi 81,25%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $Z = -3,925$ dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ pada $N = 20$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas sebelum dan sesudah penerapan metode Gallery Walk. Dengan demikian, penerapan metode Gallery Walk berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak usia dini dalam konteks kelompok yang diteliti.
(September) (2026)	
Disetujui	
(September) (2026)	
Dipublikasikan	Kata kunci: Kreativitas; Gallery Walk; Anak Usia Dini Abstract <i>Creativity is an aspect of early childhood development that requires stimulation through learning activities offering children opportunities to generate, develop, and explore ideas. This study aimed to determine the effect of the Gallery Walk learning method on the creativity of early childhood students in Group B2 at TK Negeri Pembina, Telaga Jaya District, Gorontalo Regency. A quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design was employed. The research subjects consisted of 20 children from Group B2, aged 5–6 years. Data were collected via observation using a creativity instrument covering indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed-Rank test. The results revealed an increase in children's creativity across all indicators: fluency rose from 43.75% to 72.08%, flexibility from 41.67% to 91.67%, originality from 36.67% to 85.83%, and elaboration from 39.17% to 81.25%. The Wilcoxon test yielded a Z-value of -3.925 with a significance level of $p < 0.001$ ($N = 20$). These findings indicate a significant difference between creativity scores before and after the implementation of the Gallery Walk method. Thus, the implementation of the Gallery Walk method is associated with an increase in early childhood creativity within the studied group.</i> Keywords: Creativity; Gallery Walk; Early Childhood
(September) (2026)	



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang penting dalam mendukung perkembangan anak pada masa awal kehidupan. Pada tahap ini, anak membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangannya agar berbagai potensi dapat berkembang secara optimal. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan suatu karya, tetapi juga mencakup kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, menyampaikan ide, serta mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Oleh karena itu, stimulasi kreativitas perlu diberikan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif mengeksplorasi dan mengekspresikan gagasannya.

Kreativitas anak usia dini dapat diamati melalui beberapa indikator. Dalam penelitian ini, kreativitas mengacu pada empat aspek, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kelancaran berkaitan dengan kemampuan anak dalam menghasilkan ide secara lancar; keluwesan berkaitan dengan kemampuan menghasilkan berbagai alternatif atau menggunakan cara yang berbeda dalam menyelesaikan suatu persoalan; keaslian berkaitan dengan kemampuan menuangkan gagasan secara imajinatif dan menunjukkan inisiatif; sedangkan elaborasi berkaitan dengan kemampuan mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan secara lebih rinci. Keempat aspek tersebut menjadi dasar dalam mengamati kemampuan kreativitas anak dalam penelitian ini.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak masih perlu dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi awal pada anak kelompok B2 usia 5 - 6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya pada 22 September sampai 3 Oktober 2025, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi. Pada beberapa topik pembelajaran yang berbeda, kegiatan ini didominasi oleh aktivitas seni kolase. Kondisi tersebut terlihat dari adanya anak yang masih menunggu arahan guru, meniru hasil karya teman, kurang berinisiatif menghasilkan karya sendiri, serta belum lancar ketika diminta menjelaskan hasil karyanya. Hasil pengamatan awal menunjukkan capaian kelancaran memiliki skor awal 43,75% berada pada kategori Belum Berkembang

(BB) keluwesan sebesar skor awal persentase 41,75% dengan kategori Belum Berkembang (BB) keaslian skor persentase 36,75% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), dan elaborasi memiliki persentase 39,25% berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Capaian tersebut menunjukkan bahwa keempat aspek kreativitas anak masih perlu mendapatkan stimulasi lebih lanjut.

Kondisi tersebut sejalan dengan beberapa penelitian mengenai kreativitas anak usia dini. Penelitian (Arivin et al., 2025), misalnya, menunjukkan bahwa skor awal kemampuan kreativitas anak berada pada angka 38,38% dari 26 anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, menyelesaikan tugas secara mandiri, mencari alternatif penyelesaian, menyampaikan gagasan, dan mengembangkan ide secara rinci masih memerlukan stimulasi melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu faktor yang diduga berkaitan dengan kondisi tersebut adalah proses pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Pembelajaran yang didominasi oleh aktivitas yang sama dapat membuat anak mudah bosan dan kurang tertarik untuk mengeksplorasi gagasannya. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif, mengamati, mengeksplorasi, berinteraksi, serta mengekspresikan gagasan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *Gallery Walk*. Metode *Gallery Walk* merupakan strategi pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi melalui hasil karya yang dipamerkan. Karakteristik tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan aktif.

Penerapan *Gallery Walk* juga telah dikaji dalam beberapa penelitian sebelumnya. (Febriyanti, 2024) menerapkan strategi *Gallery Walk* untuk meningkatkan motivasi belajar ibadah amaliyah dan menemukan adanya respons positif dalam proses pembelajaran. (Ulfiatin, 2023) menggunakan metode *Gallery Walk* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3–4 tahun dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan serta motivasi anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Selain itu, (Pratiwi, 2022) mengembangkan metode pembelajaran *Gallery Walk* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPS dan menemukan peningkatan kreativitas pada kelas eksperimen. Meskipun demikian, penelitian-penelitian

tersebut memiliki konteks dan karakteristik subjek yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian diatas berfokus pada kemampuan atau aspek pembelajaran yang berbeda, sedangkan penelitian Intan Nor dilakukan pada jenjang sekolah menengah. Dengan demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan *Gallery Walk* terhadap kreativitas anak usia dini, khususnya anak usia 5–6 tahun pada kelompok B, masih terbatas.

Keterbatasan tersebut menjadi dasar posisi penelitian ini. Penelitian ini tidak hanya menerapkan *Gallery Walk* sebagai aktivitas menampilkan hasil karya, tetapi menggunakannya sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat dalam kegiatan mengamati, mengeksplorasi, membuat karya, melihat karya teman, dan memberikan tanggapan. Kegiatan tersebut dipandang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan kesempatan untuk mengeksplorasi. Dalam konteks penelitian ini, *Gallery Walk* diterapkan pada anak kelompok B2 usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya untuk mengembangkan kreativitas yang diamati melalui aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Gallery Walk* terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penerapan *Gallery Walk* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan (Sugiyono, 2023). Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan untuk mengetahui perubahan kreativitas anak setelah diterapkan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
X_1	T	X_2

Keterangan:

X_1 = pengukuran kemampuan kreativitas anak sebelum penerapan metode *Gallery Walk* (pretest).

T = penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk*.

X_2 = pengukuran kemampuan kreativitas anak setelah penerapan metode *Gallery Walk* (posttest).

Populasi penelitian adalah seluruh anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo, yang berjumlah 80 anak usia 4–6 tahun dan terdiri atas kelompok A, kelompok B1, dan kelompok B2. Sampel penelitian adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* (total sampling), sebagaimana ditetapkan dalam penelitian.

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada 08 September sampai 05 Desember 2025, bertepatan dengan program UNG Mengajar semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak kelompok B2.

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu metode pembelajaran *Gallery Walk* sebagai variabel independen (X) dan kreativitas anak usia dini sebagai variabel dependen (Y).

Metode pembelajaran *Gallery Walk* merupakan metode pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menampilkan hasil karya, mengamati karya kelompok lain, serta memberikan tanggapan sederhana dengan bimbingan guru. Pelaksanaan metode ini diadaptasi dengan karakteristik anak usia dini yang melibatkan kegiatan bermain, bergerak, dan berinteraksi. Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam menghasilkan dan mengembangkan gagasan yang diwujudkan melalui karya. Kreativitas dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (pengembangan ide).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan pada tahap awal merupakan observasi tidak terstruktur untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran dan kreativitas anak. Selama pelaksanaan penelitian, pengukuran kreativitas anak dilakukan menggunakan

lembar observasi sebelum dan sesudah penerapan metode *Gallery Walk*. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil karya anak.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas yang disusun berdasarkan empat indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Setiap indikator terdiri atas tiga butir pengamatan sehingga terdapat 12 butir penilaian. Kisi-kisi instrumen meliputi kemampuan anak dalam menyampaikan dan mengembangkan ide, menggunakan berbagai cara dan bahan, menghasilkan karya yang berbeda, serta menambahkan detail dan memperkaya hasil karya.

Penilaian kemampuan kreativitas anak menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4.

Pelaksanaan metode *Gallery Walk* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian tema pembelajaran, pembagian kelompok, eksplorasi terbimbing, proses pembuatan karya, pelaksanaan *Gallery Walk*, serta refleksi dan penguatan. Pada tahap *Gallery Walk*, anak menata dan memajang hasil karya, berkeliling mengamati karya kelompok lain, memberikan tanggapan sederhana, dan menjelaskan hasil karya kelompok kepada teman dengan bimbingan guru.

Instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi melalui *expert judgment* untuk mengetahui kelayakan instrumen dalam mengukur kreativitas anak usia dini. Validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian berbentuk *checklist*. Dalam BAB III penelitian, validitas instrumen direncanakan dianalisis menggunakan indeks Aiken's V.

Setelah proses validasi, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan *Inter-Rater Cohen's Kappa* untuk mengetahui tingkat kesepakatan antarpemilai dalam memberikan skor terhadap instrumen. Pengolahan data reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest* kreativitas anak dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah penerapan metode *Gallery Walk*, melalui nilai rata-rata dan persentase berdasarkan indikator kreativitas.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk. Apabila data tidak berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui perbedaan skor kreativitas anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan metode *Gallery Walk*.

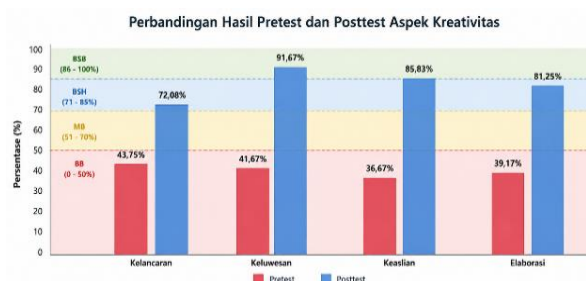
Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengukuran kreativitas anak usia dini tercermin pada kelompok B2 di TK Negeri Pembina Telaga Jaya telah disajikan pada Gambar 1. Gambar tersebut menampilkan perbandingan persentase skor *pretest* dan *posttest* berdasarkan empat indikator kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), serta elaborasi (*elaboration*).

Gambar 1. Perbandingan Skor Pretest-Posttest Kreativitas Kelompok B2



Sumber: Data hasil penelitian kelompok B2 di TK Negeri Pembina Telaga Jaya, 2026

Berdasarkan hasil pengukuran, terjadi peningkatan pada keempat indikator kreativitas anak kelompok B2 setelah penerapan metode *Gallery Walk*. Penentuan kategori perkembangan mengacu pada kriteria Direktorat Pembinaan PAUD,

(2021) dalam Bahan Ajar Diklat Lanjut Pendalaman Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini sebagaimana disajikan pada tabel 2. yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4.

Tabel 2. Kategori Skor Penilaian Kreativitas Menggunakan Skala 1-4

Kategori	Skor	persentase
Belum Berkembang (BB)	1	0-40%
Mulai Berkembang (MB)	2	41-55%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	56-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76-100%

Sumber: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, (2021)

Indikator kelancaran (*fluency*) meningkat dari skor awal 1,75 dengan persentase 43,75% berada pada kategori Belum Berkembang (BB) kemudian, meningkat menjadi 2,88 dengan persentase 72,00% setelah perlakuan, masuk pada kategori Mulai Berkembang (MB) menuju Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Indikator keluwesan (*flexibility*) meningkat dari skor awal sebesar 1,67 dengan persentase 41,75% dengan kategori Belum Berkembang (BB) menuju Mulai Berkembang (MB), skor kemudian meningkat menjadi 3,67 dengan persentase 91,75%, mengalami perubahan menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menuju Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, pada indikator keaslian (*originality*) memiliki skor 1,47 dengan persentase 36,75% berada pada kategori Belum Berkembang (BB) setelah itu meningkat, menjadi 3,43 dengan persentase 85,75%, masuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, indikator elaborasi (*elaboration*) memiliki skor awal 1,57 dengan persentase 39,25% berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan meningkat menjadi 3,25 dengan persentase 81,25% termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil tersebut, seluruh indikator kreativitas menunjukkan peningkatan setelah penerapan metode *Gallery Walk*. Capaian *posttest* tertinggi terdapat pada indikator keluwesan (*flexibility*) sebesar 3,67 dengan persentase 91,67% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan indikator keaslian (*originality*) mencapai 3,43 dengan persentase 85,75% kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menuju Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* menunjukkan nilai $Z = -3,925$ dengan nilai

signifikansi $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah penerapan metode *Gallery Walk*.

Rangkaian pengujian lanjutan kemudian ditempuh melalui pemanfaatan metode Wilcoxon Signed-Rank guna memvalidasi data empiris tersebut, sebagaimana dipaparkan secara rinci dalam sajian tabel berikut ini

Tabel 3. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank

Variabel		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	0,00	0,00
	Positive Ranks	20 ^b	10,50	210,00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Hasil uji *Wilcoxon signed-rank* pada tabel 3 menunjukkan *Negative ranks* sebesar 0 (0^a) dengan *mean rank* 0,00 dan *sum of ranks* 0,00, *Positive Ranks* sebesar 20 (20^b) dengan *mean rank* 10,50 dan *sum of ranks* sebesar 210,00, serta *ties* sebesar 0 (0^c) dari total 20 anak. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan skor *posttest* dibandingkan *pretest* (*Posttest > Pretest*) tanpa mengalami penurunan.

Untuk memperjelas besarnya peningkatan kemampuan kreativitas secara deskriptif dan signifikansi praktis, maka perlu dilakukan perhitungan rata-rata *pretest-posttest*, uji Z, dan *effect size* (r). Hasilnya ditampilkan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	N	Mean Pretest	Mean Posttest	Z	p(2-tailed)	r (effect size)
Kreativitas (Posttest-Pretest)	20	1,61 (40,31%)	3,32 (82,70%)	-3,925	<0,001*	0,88 (Efek Besar)

Sumber: Data Olahan SPSS, 2026

Hasil uji *Wilcoxon signed-rank* ditampilkan dalam tabel 4. di atas, menunjukkan nilai Z sebesar -3,925 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar <0,001. H_0 ditolak sementara H_a diterima karena nilai signifikansi kurang dari ambang kesalahan $\alpha = 0,05$. Rata-rata yang terjadi pada kemampuan kreativitas meningkat dari *pretest* $M = 1,61$ (40,31%) menjadi *posttest* $M = 3,32$ (82,70%)

dengan *effect size* $r = 0,88$ termasuk pada kategori besar. Hasil tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas sebelum

diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak kelompok B2 setelah penerapan metode *Gallery Walk*. Peningkatan ini terlihat pada seluruh indikator kreativitas yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*).

Temuan ini sejalan dengan kreativitas menurut (Sulisty, 2024) menekankan bahwa kreativitas berkembang ketika anak diberi ruang untuk menghasilkan ide beragam dan mengembangkannya. Peningkatan signifikan yang terlihat pada uji *wilcoxon Signed-Rank* (Negative Ranks 0, Positive Ranks 20, Meanr Ranks 10,50, Sum of Ranks 210,00; $Z = 3,925$; $p < 0,001$; $r = 0,88$) menguatkan bukti bahwa perubahan bukan hanya signifikan secara statistik tetapi juga besar secara praktis.

Keterkaitan *Gallery Walk* dengan kreativitas dapat dilihat dari karakteristik kegiatan yang menempatkan anak sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh (Mahbubah, 2026) menjelaskan bahwa metode memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui interaksi sosial. melalui kegiatan *Gallery Walk*, anak tidak hanya mengamati hasil karya teman, tetapi juga berdiskusi, memberikan komentar, dan saling bertukar ide.

Dalam penelitian ini, anak tidak hanya membuat suatu karya, tetapi juga diberi kesempatan untuk menampilkan dan mengamati hasil karya teman. Proses tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman visual dan sosial dari berbagai bentuk karya yang dihasilkan. Ketika anak melihat karya yang berbeda dari miliknya, anak memperoleh kesempatan untuk menemukan variasi bentuk, cara, atau gagasan yang dapat memperkaya pengalaman berkaryanya. (Muttahidah et al., 2024) menyebutkan bahwa *Gallery Walk* tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan untuk memamerkan hasil karya, tetapi juga sebagai ruang bagi anak untuk mengeksplorasi gagasan dan berinteraksi dengan hasil kerja orang lain.

Pada indikator kelancaran (*fluency*), peningkatan menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan *Gallery Walk* anak lebih mampu mengungkapkan atau

menghasilkan gagasan dalam kegiatan berkarya. Tahapan pembuatan karya dan kesempatan untuk menjelaskan hasil karya memberikan stimulus kepada anak untuk menyampaikan apa yang dipikirkan dan dibuatnya. Hal ini sesuai dengan karakteristik kreativitas yang menekankan kemampuan menghasilkan berbagai gagasan atau respons. Lingkungan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan gagasan juga penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian mengenai program *creative movement* pada anak usia 5–6 tahun menunjukkan bahwa program pembelajaran yang memberikan pengalaman kreatif dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak. (Alper & Ulutaş, 2022)

Peningkatan pada indikator keluwesan (*flexibility*) dapat dipahami melalui kesempatan anak untuk melihat beragam hasil karya dan menemukan lebih dari satu kemungkinan dalam menghasilkan suatu karya. (Sudartini & Mariyanto, 2025). Dalam Gallery Walk, setiap anak dapat menghasilkan karya dengan bentuk atau cara yang berbeda. Perbedaan tersebut memberikan pengalaman kepada anak bahwa suatu gagasan tidak selalu harus diwujudkan dengan satu cara. Kondisi ini dapat mendorong anak untuk mencoba cara yang berbeda, menggunakan bahan secara bervariasi, serta mengubah cara ketika menghadapi kesulitan. Karakteristik tersebut sejalan dengan konsep keluwesan yang berkaitan dengan kemampuan menghasilkan variasi gagasan atau menggunakan berbagai pendekatan dalam menyelesaikan suatu kegiatan. (Shafer, 2025)

Pada indikator keaslian (*originality*), kegiatan Gallery Walk memberikan ruang bagi anak untuk memperlihatkan ciri khas dari karya yang dibuatnya. Anak dapat melihat karya teman yang tidak selalu sama dengan hasil karyanya sendiri sehingga terdapat pengalaman untuk mengenali perbedaan bentuk, penggunaan bahan, maupun cara penyajian. Ketika anak diberi kebebasan dalam menentukan bentuk atau mengembangkan gagasannya, hasil karya yang muncul dapat menunjukkan variasi dan keunikan masing-masing anak (Nadiminsyah et al., 2024). Oleh karena itu, peningkatan indikator keaslian dapat dipahami sebagai bagian dari proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan gagasan secara lebih bebas.

Sementara itu, peningkatan indikator elaborasi berkaitan dengan kesempatan anak untuk menambahkan detail dan menjelaskan hasil karyanya. Pada tahap pembuatan karya, anak tidak hanya menghasilkan bentuk dasar, tetapi

juga dapat menambahkan unsur tertentu sesuai dengan gagasan yang dimilikinya. Setelah karya dipajang, anak memperoleh kesempatan untuk menjelaskan hasil

tersebut (Irna, 2024). Proses menambahkan detail dan mengomunikasikan gagasan membantu anak mengembangkan hasil awal menjadi karya yang lebih lengkap. Dengan demikian, aktivitas Gallery Walk memberikan stimulus tidak hanya pada kemampuan menghasilkan gagasan, tetapi juga pada kemampuan mengembangkan gagasan tersebut. (Vinch et al., 2025)

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya mengenai hubungan Gallery Walk dengan kreativitas. Penelitian Pratiwi & Zuhroh (dalam Mahbubah, 2024) mengenai pengembangan metode Gallery Walk pada pembelajaran IPS melaporkan bahwa penerapan metode tersebut berkaitan dengan peningkatan kreativitas peserta didik. Meskipun penelitian-penelitian tersebut dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda dengan penelitian ini, temuan tersebut memberikan dukungan bahwa karakteristik Gallery Walk yang melibatkan aktivitas menghasilkan karya, mengamati karya, berinteraksi, dan mengomunikasikan gagasan memiliki keterkaitan dengan pengembangan kemampuan kreatif.

Dalam konteks anak usia dini, keterlibatan langsung dalam kegiatan berkarya dan interaksi dengan lingkungan belajar menjadi bagian penting dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Gallery Walk menyediakan kombinasi aktivitas membuat, bergerak, mengamati, berkomunikasi, dan melakukan refleksi sederhana (Susanti et al, 2025). Rangkaian aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengalaman melalui karya dan interaksi dengan teman. Dengan demikian, peningkatan kreativitas yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari tersedianya pengalaman belajar yang lebih terbuka terhadap eksplorasi dan ekspresi gagasan anak.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami sesuai dengan karakteristik desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan skor sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan adanya perubahan setelah penerapan Gallery Walk, tetapi belum dapat sepenuhnya memisahkan pengaruh Gallery Walk dari kemungkinan faktor lain yang terjadi selama proses penelitian.

Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai adanya peningkatan kreativitas anak setelah penerapan metode Gallery Walk dalam konteks kelompok B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Gallery Walk* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya. Peningkatan terjadi pada keempat aspek indikator yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*) dengan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Temuan ini lebih tepat dimaknai sebagai adanya peningkatan kreativitas anak setelah penerapan *Gallery Walk* dalam konteks kelompok B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Telaga Jaya. Mengingat penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest* tanpa menggunakan kelompok kontrol, generalisasi hasil pada populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati dan perlu diuji lebih lanjut melalui desain eksperimen yang lebih kuat.

REFERENSI

- Alper, I. T., & Ulutaş, İ. (2022). The impact of creative movement program on the creativity of 5-6-year-olds. *Thinking Skills and Creativity*, 46, 101136. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101136>
- Arivin, A., Sutisna, I., & Arifin, I. (2025). Deskripsi Kreativitas Anak Di Kelompok B TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro I Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.37411/sjece.v2i2.1054>
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2021). *Bahan Ajar Diklat Lanjut Pendalaman Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Kemendikbud.
- Febriyanti, N. (2024). Implementasi Strategi Gallery Walk Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ibadah Amaliyah Pada Peserta Didik Tpa As Sholihin Candirejo Ngaglik Sleman. *Journal: Universitas Islam Indonesia*.
- Irna. (2024). Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 13(1).

- Mahbubah, D. (2024). Metode Gallery Walk dalam Pembelajaran sebagai Strategi Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif. *Journal of Advanced Research and Studies in Educational Technology (JARSET)*.
<https://doi.org/10.62568/jarset.v1i3.36>
- Muttahidah, M., Suryati, N., & Muniroh, S. (2024). Implementing Differentiated Instruction through Gallery Walk in English Language Classroom. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 9(1), 345–353.
<http://www.journal.lppmunindra.ac.id>
- Nadiminsyah, Wahjoedi, & Utomo, S. H. (2024). The Effect of the Gallery Walk Cooperative Learning Model on Learning Outcomes in Economics Lessons. *Journal of Educational Analytics*, 3(1), 39–46.
<https://doi.org/10.55927/jeda.v3i1.7489>
- Pratiwi, N. I. T. (2022). Pengembangan Metode Pembelajaran Gallery walk Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pelajaran Ips. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
<https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i4.2082>
- Shafer, D. (2025). A critical thinking thematic framework and observation tool for improved theory and developing secondary teachers' instructional practice: Proof of concept. *Thinking Skills and Creativity*, 56, 101787.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101787>
- Sudartini, & Mariyanto, D. (2025). Penerapan Model Gallery Walk dalam Meningkatkan Rasa Keingintahuan Siswa. *Kampus Akademik Publisher Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Sulisty, Y. (2024). Mengenal Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahan Pendidikan*.
- Susanti, N. A., Setiawan, A., & Yunitasari, I. (2025). The Effect Of Gallery Walk Learning Model To Improve Students' Creativity In Elementary School Fine Arts Subjects. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 10(2), 116–128. <https://doi.org/10.35457/xt6fy347>
- Ulfiatin, L. (2023). *Implementasi Metode Gallery Walk Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kb Teratai Sambiroto Kapas Bojonegoro*.

Vincha, V., Astutik, I., & Oktarini, W. (2025). Enhancing Descriptive Writing Competence Via Project-Based Learning And Gallery Walk Activity Title Of Paper. *The Journal Of English Teaching For Young And Adult Learners*, 4(1), 27–34. <https://doi.org/10.21137/jeeeyal.2025.4.1.5>