



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Batik Motif Rancak Thengul untuk Meningkatkan Kreativitas Kolase Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Hanaksa Erviga Putri Suprpto^{1*}, Suprayitno²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*hanaksa.22262@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 01-02-2026 Accepted: 13-02-2026 Published: 20-02-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD yang mengintegrasikan batik motif Batik Rancak Thengul Bojonegoro pada materi kolase untuk siswa kelas IV SDN Mejuwet II Bojonegoro. Tujuan penelitian adalah menilai kualitas produk dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui angket, *pretest* dan *posttest* yang melibatkan 14 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan penilaian ahli materi sebesar 92,22% dan ahli media sebesar 85%, keduanya dalam kategori “sangat layak”. Kepraktisan LKPD ditunjukkan oleh hasil analisis angket, aspek materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,82%, sedangkan aspek penyajian memperoleh nilai 89,29%. Secara keseluruhan, rata-rata akhir mencapai 90,11% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Keefektifan LKPD ditunjukkan oleh peningkatan kreativitas siswa, dimana nilai ketuntasan belajar *posttest* mencapai 85,71% dibandingkan *pretest* sebesar 14,29%, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, LKPD berbasis motif Batik Rancak Thengul Bojonegoro layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan kolase.

Kata kunci: LKPD, Batik rancak thengul bojonegoro, Kolase, Kreativitas siswa.

ABSTRACT

This study aims to develop a Student Worksheet (LKPD) that integrates the Batik Rancak Thengul Bojonegoro motif into collage material for fourth-grade students at SDN Mejuwet II Bojonegoro. The purpose of the study is to evaluate the quality of the product in terms of feasibility, practicality, and effectiveness in learning. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data were collected through questionnaires, pretests, and posttests involving 14 students. The results showed that the LKPD had a very high level of feasibility, with material expert validation reaching 92.22% and media expert validation reaching 85%, both categorized as “very feasible.” The practicality of the LKPD was indicated by the questionnaire analysis results, where the material aspect obtained an average percentage of 90.82%, while the presentation aspect obtained 89.29%. Overall, the final average reached 90.11%, which falls into the “very practical” category. The effectiveness of the LKPD was demonstrated by the improvement in students’ creativity, where the posttest learning mastery score reached 85.71% compared to the pretest score of 14.29%, as well as an N-Gain score of 0.75, which is categorized as high. Therefore, the LKPD based on the Batik Rancak Thengul Bojonegoro motif is feasible to be used in learning and effective in improving students’ creativity in collage activities.

Keywords: Collage, LKPD, Rancak Thengul Batik Bojonegoro, Students’ Creativity.

Pengutipan APA:

Suprpto, H.E.P., & Suprayitno (2026). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Batik Motif Rancak Thengul untuk Meningkatkan Kreativitas Kolase Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan, keterampilan, karakter, serta budaya siswa (Maharani & Muhtar, 2022). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa melalui pengalaman belajar yang bermakna (Ainia, 2020, dalam Annisha, 2024). Selain itu salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar adalah penerapan Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (Puspitasari, 2003, dalam Susanto et al, 2024). Seni dianggap sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari budaya. Secara umum, budaya dipahami sebagai hasil dari kemampuan berpikir manusia (Nurhayati et al., 2020). Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam hal tersebut adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), yang bertujuan menumbuhkan apresiasi serta kreativitas siswa terhadap seni dan budaya sejak jenjang sekolah dasar (Wijayanto, 2025).

Salah satu materi dalam SBdP adalah seni rupa dua dimensi, khususnya kolase, yaitu kegiatan menyusun berbagai bahan menjadi karya visual yang memiliki nilai estetis (Adawiah et al., 2023). Pembelajaran kolase tidak hanya melatih keterampilan motorik dan kreativitas, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengintegrasikan unsur budaya lokal agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini didukung oleh pendapat bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan budaya mampu membuat siswa tetap terhubung dengan budaya lokalnya sekaligus menumbuhkan sikap apresiatif terhadap kekayaan budaya tersebut (Akmalia et al., 2023).

Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN Mejuwet II Bojonegoro, pembelajaran kolase masih didominasi penggunaan buku siswa tanpa didukung bahan ajar tambahan yang kontekstual. Pembelajaran belum mengintegrasikan kearifan lokal, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang kreatif dan mendalam. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan kreativitas siswa serta mengurangi kesempatan mereka dalam mengenal dan menghargai budaya daerahnya. Padahal, penggunaan LKPD berbasis kearifan lokal terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa karena pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kehidupan mereka (Septikasari et al., 2025). Salah satu potensi budaya lokal yang dapat diintegrasikan adalah motif Batik Rancak Thengul Bojonegoro, yang merupakan bagian dari identitas budaya daerah yang mulai berkembang sejak tahun 2009 (Setyawan & Sani, 2021). Integrasi motif ini dalam pembelajaran kolase diharapkan mampu memperkuat nilai estetika sekaligus menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal.

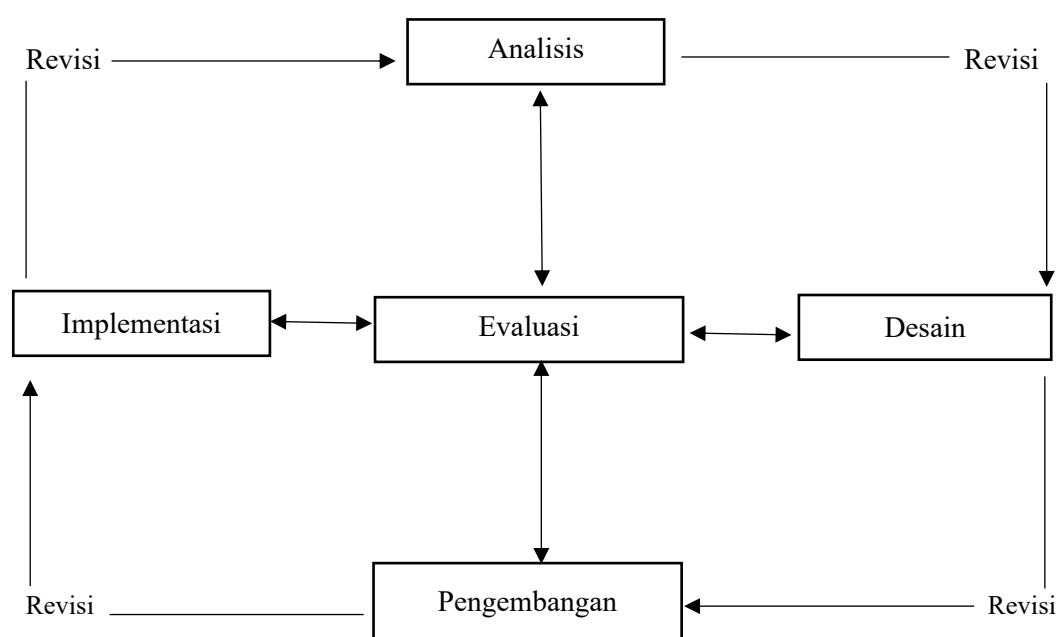
Penelitian sebelumnya oleh Yunita & Setyowati (2022) menunjukkan bahwa LKPD berbasis kearifan lokal batik Bojonegoro layak digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Namun, penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPS dan belum secara spesifik mengkaji pengembangan LKPD pada materi seni rupa, khususnya kolase, serta belum menekankan pada penggunaan motif Batik Rancak Thengul secara spesifik. Berdasarkan hal tersebut, terdapat celah

penelitian berupa belum optimalnya pengembangan LKPD berbasis batik motif Rancak Thengul pada materi kolase serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis batik motif Rancak Thengul pada materi kolase untuk siswa kelas IV SDN Mejuwet II Bojonegoro, serta menilai kualitasnya dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan bahan ajar yang mengintegrasikan budaya lokal, khususnya batik motif Rancak Thengul, dalam pembelajaran kolase di kelas IV SDN Mejuwet II Bojonegoro. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan LKPD berbasis budaya lokal yang berkualitas, yang ditinjau dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* yang merujuk pada model ADDIE. Waruwu (2024) mengatakan R&D adalah metode penelitian yang saat ini banyak digunakan di lingkungan akademis untuk merancang dan mengevaluasi efektivitas produk. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch menggambarkan lima langkah dalam proses pengembangan sistem pembelajaran. Rancangan model tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Skema Model Pengembangan ADDIE

Sumber : Nizar (2021)

Alurnya mencakup lima langkah pengembangan. Tahap pembuka adalah analisis, yang meliputi analisis kinerja, analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan, serta analisis kurikulum. Analisis kinerja menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mendorong aktivitas kreatif siswa. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret,

sehingga membutuhkan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis praktik. Analisis kebutuhan mengindikasikan perlunya bahan ajar yang menarik, interaktif, serta berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sementara itu, analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi karya dua dan tiga dimensi, termasuk kolase dalam Kurikulum Merdeka, relevan dikembangkan melalui integrasi kearifan lokal sebagai bentuk pembelajaran kontekstual.

Tahap kedua adalah desain, tahap desain difokuskan pada proses perancangan tampilan dan pemilihan materi yang akan disajikan dalam LKPD. Pada bagian ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal bahan ajar dengan mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran SBdP, khususnya pada materi kolase. Tahap ketiga adalah pengembangan. Dalam tahap pengembangan, rancangan LKPD yang telah disusun sebelumnya mulai diwujudkan menjadi produk nyata. Proses ini diawali dengan pembuatan LKPD SBdP materi kolase berbasis budaya lokal motif Batik Rancak Thengul Bojonegoro, yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, *CorelDRAW* dan *Scratch* untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik serta mudah digunakan oleh siswa. Setelah produk awal selesai, kegiatan dilanjutkan dengan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selain penilaian dari para ahli, siswa juga dilibatkan melalui pengisian angket. Tahap selanjutnya adalah, tahap implementasi yang merupakan fase di mana produk hasil pengembangan mulai diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan melalui uji coba LKPD SBdP pada siswa kelas IV SDN Mejuwet II Bojonegoro sebagai bentuk penerapan praktis di lapangan. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilaksanakan untuk menilai sejauh mana kualitas media dan LKPD yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya, peneliti menerapkan kegiatan evaluasi pada setiap tahap pengembangan model ADDIE, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi, agar produk yang dihasilkan dapat memenuhi standar kelayakan.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan dua cara, yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh dari berbagai masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator maupun siswa. Analisis kuantitatif dilakukan melalui pengisian angket berbasis skala *likert* 1–5 digunakan oleh ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD, serta oleh siswa untuk mengetahui kepraktisan. Kriteria interpretasi yang digunakan adalah: 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, dan 1 = sangat tidak layak.

Perolehan nilai kelayakan kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor akhir

f : Jumlah skor akhir

N : Skor maksimal

Selanjutnya, pengolahan data untuk menilai keefektifan dilakukan dengan menggunakan dua jenis perhitungan, yaitu persentase ketuntasan belajar dan analisis *N-gain*. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 80}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase ketuntasan belajar siswa ≥ 80

Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai *N-gain* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas siswa antara hasil pre-test dan post-test. Rumus perhitungan *N-gain* disajikan sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{post test} - \text{pre test}}{\text{skor ideal} - \text{pre test}}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = skor *N-gain*

Nilai hasil perhitungan *N-gain* kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kriteria kategori *N-gain* yang tercantum pada tabel berikut: tinggi (0,71-1,00), sedang (0,31- 0,70), rendah (0,00 - 0,30), tidak terjadi peningkatan (0,00), dan terjadi penurunan (-1,00-0,00). Respon siswa yang diperoleh melalui angket diolah dengan menggunakan skala *likert* guna menentukan tingkat kepraktisan LKPD. Rumus perhitungannya disajikan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor akhir

f : Jumlah skor akhir

N : Skor maksimal

Persentase skor akhir yang diperoleh dari angket kemudian diinterpretasikan untuk menentukan tingkat kepraktisan LKPD. Adapun kriteria interpretasinya adalah sebagai berikut: sangat tinggi (5), Tinggi (4), Sedang (3), Rendah (2), dan rendah sekali (1).

HASIL

Dalam penelitian ini, peneliti menyusun LKPD yang mengintegrasikan budaya lokal untuk siswa kelas IV dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan

(*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Prosedur yang ditempuh dalam pengembangan bahan ajar LKPD tersebut mengikuti tahapan-tahapan sistematis sesuai dengan model ADDIE. Berikut tahapan dalam pengembangan LKPD berbasis batik motif Rancak Thengul adalah sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Proses analisis dilakukan untuk menggali berbagai potensi serta kendala yang muncul dalam pembelajaran SBdP, khususnya dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan kolase motif Batik Rancak Thengul Bojonegoro. Hasil observasi lapangan dan wawancara dengan guru di SDN Mejuwet II Bojonegoro menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih cenderung mengandalkan buku siswa sebagai sumber belajar utama. Hal ini sebagaimana disampaikan guru kelas IV, “selama ini pembelajaran SBdP lebih banyak menggunakan buku paket, sehingga variasi media pembelajaran masih terbatas” Kondisi tersebut berpengaruh pada rendahnya tingkat kreativitas siswa, sehingga hasil karya yang dibuat cenderung seragam dan kurang menunjukkan pengembangan ide.

Guru juga menyampaikan bahwa “siswa sebenarnya antusias, tetapi masih perlu contoh dan panduan yang lebih menarik agar hasil karya mereka lebih bervariasi”. Dengan demikian, pengembangan LKPD dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. LKPD yang disusun secara interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan bermakna, sehingga siswa dapat lebih leluasa mengembangkan kreativitasnya dalam menghasilkan karya kolase berbasis motif Batik Rancak Thengul Bojonegoro.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua dalam model ADDIE yaitu tahap perencanaan (*design*) yang mencakup tiga kegiatan pokok, meliputi: (1) merancang sistematika LKPD berbasis budaya lokal, (2) menyusun konsep tampilan dan penyajian dengan bantuan aplikasi Canva, serta (3) mengembangkan alat ukur untuk menilai produk. Sistematika LKPD meliputi bagian Cover depan LKPD, Kata pengantar, Daftar isi, Informasi umum LKPD, Fase/kelas, Elemen, CP, TP, IPTP, Petunjuk belajar, Materi batik Rancak Thengul, Materi Kolase, Ayo bermain, Ayo ciptakan kolase versimu (*Pretest*), Ayo berkreasi (*Posttest*), Refleksi, Daftar Pustaka, Biodata penulis, Cover belakang LKPD. Penilaian produk dilakukan dengan melibatkan validator untuk mengevaluasi aspek isi materi dan tampilan desain, serta menggunakan angket tanggapan peserta didik yang disajikan dalam bentuk daftar cek (√).

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan langkah ketiga dalam model ADDIE. Pada tahap ini, LKPD yang telah dirancang selanjutnya melalui proses uji kelayakan oleh para ahli dari program studi PGSD FIP Unesa. Penilaian dilakukan oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun hasil penilaian dari ahli materi disajikan dalam bentuk data angka pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil validasi materi

Aspek yang diamati	F	N	P%	Kriteria Kelayakan
---------------------------	----------	----------	-----------	---------------------------

1. Aspek Materi				
2. Aspek Pemaparan	83	90	92,22%	Sangat Layak
3. Aspek Bahasa				

Berdasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh dari tes validasi termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menandakan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Meski demikian, dosen validator memberikan beberapa saran perbaikan agar LKPD lebih sesuai dengan karakteristik siswa SD. Selain itu, pada tahap pengembangan, peneliti turut melakukan penyempurnaan terhadap format LKPD yang dikembangkan. Ringkasan hasil penilaian desain oleh para ahli disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikut:

Tabel 2. Hasil validasi desain

Aspek yang diamati	F	N	P%	Kriteria Kelayakan
1. Aspek Komponen				
2. Aspek Penyajian	85	100	85%	Sangat Layak
3. Aspek Bahasa				
4. Aspek Tampilan				

Hasil validasi desain bahwa hasil validasi desain memperoleh skor rata-rata sebesar 85%, termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menandakan bahwa desain LKPD secara keseluruhan telah memenuhi standar kelayakan yang ditentukan. Meski demikian, dosen validator memberikan beberapa masukan untuk meningkatkan kualitas desain. Perbaikan yang disarankan mencakup perubahan penempatan logo UNESA di sisi kanan serta penambahan elemen motif Batik Rancak Thengul di seluruh halaman LKPD. Revisi ini bertujuan agar tampilan LKPD menjadi lebih rapi, konsisten, dan sesuai dengan standar akademik.

Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Fase keempat dari model ADDIE adalah implementasi, yaitu tahap di mana peneliti mulai menerapkan produk yang telah dikembangkan setelah melewati proses validasi dan penyempurnaan. Kegiatan implementasi dilaksanakan dalam dua sesi di kelas IV SDN mejuwet II Bojonegoro, yang terdiri dari 14 siswa, yaitu pada Kamis, 22 Januari 2026, dan Sabtu, 24 Januari 2026. Pembelajaran difokuskan pada aktivitas praktik yang bertujuan meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan kolase motif batik Rancak Thengul Bojonegoro. Prosesnya mencakup beberapa Langkah, mulai dari memotong, menyusun, hingga menempel kolase sesuai motif yang tersedia dalam LKPD.

Tabel 3. Hasil *pretest* dan *posttest*

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	AAF	56	94
2.	AANH	50	94
3.	AAP	56	88
4.	AAR	50	88
5.	AFA	56	94
6.	BQF	63	94
7.	EAA	56	88
8.	GTJW	56	88
9.	HAR	50	75
10.	JAA	50	94
11.	LKD	81	94
12.	LNA	81	94
13.	MACR	50	75
14.	OVV	63	94
Mean		58,43	88,57

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* dari 14 siswa. Nilai rata-rata (mean) *pretest* sebesar 58,43, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 88,57. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan LKPD berbasis batik motif Rancak Thengul. Jika dilihat dari distribusi nilai, pada tahap *pretest* sebagian besar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Hanya 2 dari 14 siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Sementara itu, setelah dilakukan pembelajaran LKPD, jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 80 pada *posttest* meningkat signifikan menjadi 12 dari 14 siswa.

Berikut merupakan hasil analisis yang diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan metode *N-Gain*. Data tersebut menunjukkan tingkat efektivitas penggunaan LKPD berbasis budaya lokal sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil *N-Gain*

No.	Nama	Hasil <i>N-Gain</i>	Kategori
1.	AAF	0,86	Tinggi
2.	AANH	0,88	Tinggi
3.	AAP	0,73	Tinggi
4.	AAR	0,76	Tinggi
5.	AFA	0,86	Tinggi
6.	BQF	0,84	Tinggi
7.	EAA	0,73	Tinggi
8.	GTJW	0,73	Tinggi
9.	HAR	0,50	Sedang
10.	JAA	0,88	Tinggi
11.	LKD	0,68	Sedang
12.	LNA	0,68	Sedang

13.	MACR	0,60	Sedang
14.	OVV	0,84	Tinggi
Mean		0,75	Tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada tahap *pretest*, dari 14 siswa hanya 2 siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Hal ini berarti persentase ketercapaian belajar pada *pretest* hanya sebesar 14,29%, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Sementara itu, pada tahap *posttest* terjadi peningkatan yang cukup signifikan, yaitu sebanyak 12 dari 14 siswa berhasil memperoleh nilai ≥ 80 . Dengan demikian, persentase ketercapaian belajar *posttest* mencapai 85,71%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai bahkan melampaui KKM yang ditentukan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan LKPD yang dikembangkan.

Berdasarkan Tabel 4, hasil analisis peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan metode *N-Gain* menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) *N-Gain* sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum penggunaan LKPD berbasis batik motif Rancak Thengul memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika ditinjau dari distribusi kategori *N-Gain*, sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 10 dari 14 siswa. Sementara itu, terdapat 4 siswa yang berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Siswa dengan kategori tinggi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah pembelajaran, sedangkan siswa dengan kategori sedang tetap mengalami peningkatan, namun tidak setinggi kelompok lainnya. Sebagai bagian dari tahap evaluasi, peneliti menyebarkan angket berbasis skala *likert* kepada 14 siswa guna memperoleh tanggapan terhadap LKPD. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan isi, tingkat keterbacaan, daya tarik tampilan, serta kemudahan dalam memahami materi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa LKPD tergolong layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam memahami teknik kolase. Rata-rata skor dari respons siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil angket respon siswa

Aspek Penilaian	Nomor Item Pernyataan	Skor Rata-rata Tiap Pernyataan	Skor Rata-rata Tiap Aspek
Aspek Materi	6	88,57%	90,82%
	7	95,71%	
	12	91,43%	
	10	87,14%	
	3	90%	
	8	85,71%	
Aspek Pemaparan	9	97,14%	89,29%
	2	82,86%	
	1	92,86%	
	4	84,29%	
	5	90%	

	11	91,43%
	13	94,29%
	Rata-rata akhir	90,11%

Berdasarkan hasil pengolahan data yang tercantum dalam tabel angket respon siswa, LKPD pada aspek materi memperoleh persentase sebesar 90,82% dan pada aspek pemaparan memperoleh persentase sebesar 89,29%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 90,11%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Bagian akhir dari pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Berdasarkan hasil validasi serta uji coba yang telah dilakukan, LKPD memperoleh kategori sangat layak dengan skor validasi desain sebesar 85%. Perbaikan yang dilakukan meliputi revisi pada logo dan penambahan unsur batik Rancak Thengul di setiap halaman. Sementara itu, hasil validasi materi mencapai 92,22% yang juga termasuk kategori sangat layak. Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,75 yang berada pada kategori tinggi, dengan peningkatan sebesar 75%. Respons peserta didik terhadap LKPD pun sangat positif, ditunjukkan dengan persentase sebesar 90,11% dalam kategori sangat layak.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis motif batik Rancak Thengul efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus pengembangan yang mengangkat motif batik Rancak Thengul Bojonegoro pada mata pelajaran SBdP kelas IV, khususnya pada materi teknik kolase. Produk LKPD yang dihasilkan terbukti memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, serta mampu meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa melalui penerapan kearifan lokal.

PEMBAHASAN

Kelayakan Produk LKPD

Kelayakan LKPD dalam penelitian ini ditunjukkan melalui hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain yang masing-masing memperoleh persentase 92,22% dan 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Capaian ini tidak hanya menunjukkan bahwa LKPD telah memenuhi standar pembelajaran, tetapi juga mengindikasikan bahwa integrasi budaya lokal dalam bahan ajar mampu memperkaya kualitas isi dan penyajian pembelajaran. Tingginya nilai pada aspek materi mengindikasikan bahwa konten yang disajikan telah relevan dengan capaian pembelajaran serta mampu mendukung pemahaman konsep secara kontekstual. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pendapat Ningsih (2024) menyatakan bahwa LKPD berperan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Namun, lebih dari itu, hasil penelitian ini memperkuat bahwa kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan LKPD semata, tetapi juga oleh bagaimana materi tersebut dikontekstualisasikan dengan kehidupan siswa, khususnya melalui kearifan lokal. Hal ini menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara integrasi budaya lokal dengan peningkatan kualitas pengalaman belajar siswa.

Selain itu, penyajian materi yang sistematis dan menarik juga mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Imaduddin & Sundi (2024) namun dalam konteks penelitian ini, integrasi budaya lokal tidak hanya berdampak pada kreativitas, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menekankan pada aspek kreativitas, penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis budaya lokal juga berperan dalam memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan kreativitas siswa.

Pada aspek desain, perolehan nilai 85% menunjukkan bahwa tampilan visual, komposisi penyajian, dan penggunaan bahasa telah memenuhi kriteria kelayakan. Desain yang menarik berperan penting dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat pendapat Heldanita (2019) bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui stimulus yang tepat, termasuk melalui media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif. Sejalan dengan pendapat Nailis et al., (2025), menegaskan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberikan ruang ekspresi dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dalam penelitian ini, LKPD tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi ide dan ekspresi siswa dalam pembelajaran kolase. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan uji coba yang hanya dilakukan di satu kelas dan satu sekolah, serta pengukuran kreativitas siswa yang belum menggunakan instrumen khusus secara mendalam, sehingga hasilnya masih bersifat indikatif. Secara teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam bahan ajar efektif meningkatkan kualitas pembelajaran secara kognitif, afektif, dan kultural. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan LKPD yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Kepraktisan Produk LKPD

Kepraktisan LKPD dalam penelitian ini diukur melalui angket respon siswa yang mencakup beberapa indikator, yaitu tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, serta daya tarik tampilan LKPD. Pengumpulan data dilakukan pada akhir pertemuan kedua, setelah siswa menyelesaikan kegiatan kolase motif Batik Rancak Thengul Bojonegoro dan mengerjakan posttest berupa tugas kolase secara mandiri.

Berdasarkan hasil analisis angket, aspek materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,82%, sedangkan aspek penyajian memperoleh nilai 89,29%. Secara keseluruhan, rata-rata akhir mencapai 90,11% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil ini selaras dengan pendapat Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa LKPD disusun dengan penyajian materi yang sederhana dan mudah dipahami, menggunakan kalimat yang jelas serta sesuai kaidah bahasa yang baik dan benar dapat membantu siswa dalam memahami urutan materi serta struktur kalimat yang tersusun secara

sistematis. Pada aspek keterampilan motorik halus, LKPD berperan sebagai sarana latihan yang efektif untuk menguatkan otot-otot tangan sekaligus melatih koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan pada siswa (Priyamana, dalam Oktavia et al., 2025). Hal ini membuat siswa merasa lebih tertantang dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran yang bersifat satu arah saja (Elis & Ketut, 2018).

Keefektifan Produk LKPD

Keefektifan LKPD dalam penelitian ini dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa, serta dihitung menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam membuat kolase bermotif Batik Rancak Thengul Bojonegoro setelah penerapan LKPD. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58,43, dengan nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 50. Data tersebut mengindikasikan bahwa sebelum penggunaan LKPD, kemampuan siswa dalam membuat kolase masih berada pada kategori rendah. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, sehingga proses belajar belum memberikan pengalaman yang cukup aktif dan menarik. Sejalan dengan pendapat Nur et al., (2025) yang menyatakan bahwa pengembangan LKPD, khususnya yang berorientasi pada aspek kreativitas, memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran bagi siswa. Menurut Saputra (2020) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan komposisi, produk, atau ide yang sebelumnya belum ada.

Setelah penerapan LKPD dalam pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata 88,57, nilai tertinggi 94, dan nilai terendah 75. Peningkatan ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami teknik kolase dengan lebih baik. Sebelum penggunaan LKPD, tingkat ketuntasan hanya sebesar 14,29%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Setelah penerapan LKPD, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 85,71%, yang berarti hampir seluruh siswa telah mencapai standar yang diharapkan. Menurut Saputra (2020) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan komposisi, produk, atau ide yang sebelumnya belum ada. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiningsih (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar dan mengalami sendiri materi yang dipelajari, sehingga lebih banyak indera yang digunakan dibandingkan hanya sekadar mendengarkan penjelasan dari pendidik.

SIMPULAN

LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain. Aspek materi memperoleh persentase sebesar 92,22% dengan kategori “sangat layak”,

sedangkan aspek desain memperoleh persentase 85% yang juga termasuk kategori “sangat layak”, menunjukkan bahwa LKPD memiliki tampilan yang menarik serta sistematika penyajian yang baik. Berdasarkan hasil angket respon siswa, LKPD memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,11% dengan kategori “sangat praktis”. Siswa memberikan tanggapan positif karena LKPD dinilai menarik, mudah dipahami, serta membantu mereka dalam memahami konsep gambar dekoratif dengan lebih jelas.

Hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan kreativitas siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,43 meningkat menjadi 88,57 pada *posttest*. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,75 termasuk dalam kategori tinggi, dengan 10 siswa berada pada kategori tinggi dan 4 siswa pada kategori sedang. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar juga meningkat dari 14,29% sebelum penggunaan LKPD menjadi 85,71% setelah penerapan LKPD.

REFERENSI

- Adawiah, L. R., Harahap, S., Savitri, D., Tasmin Andika Kalimuddin, Kusmaladewi, I., Waluyo, B., Wawan, A., Mujahidah, M., Sunanik, S., Saputri, N. R., & Safitri, L. (2023). Problematika pelaksanaan bermain kolase dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada masa pandemi covid-19. *Early Childhood Education Journal*, 1(2), 492–502. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bocah/article/view/4887>
- Akmalia, R., Situmorang, M. S., Anggraini, A., Rafsanjani, A., & Hasibuan, E. E. (2023). Penerapan pembelajaran berbasis budaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di smp swasta pahlawan nasional. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3878–3885. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6373>
- Annisha, D. (2024). Integrasi penggunaan kearifan lokal (local wisdom) dalam proses pembelajaran pada konsep kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Dr. Hj. Widiningsih, M.Pd. Jhon Abdi, S.Pd, M. P. (2021). Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pada kondisi khusus. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Gedung A Komplek Kemendikbud Cipete Jalan R.S. Fatmawati Cipete, Jakarta Selatan 12410*.
- Heldanita, H. (2019). Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Imaduddin, I., & Sundi, V. H. (2024). Penggunaan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal guna meningkatkan semangat belajar siswa. 887–894. <https://ejournal.staidhtulungagung.ac.id/index.php/almidad>
- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5961–5968. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3148>
- Nailis, Sa’adah, M. H., Risma Nailul Amaliya, M. luailik, Tinggi, S., Islam, A., Hikmah, D., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2025). Pengembangan kreativitas peserta didik sekolah dasar : studi kasus di mi podorejo tulungagung. 1, 162–171. <https://ejournal.staidhtulungagung.ac.id/index.php/almidad>
- Ningsih, Y. L. (2024). Pengaruh penggunaan lkpdp berbasis pjbl terhadap kreativitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4, 492–498. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.576>
- Nizar, H. (2021). Model addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) model in islamic education learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Nur, L., Siregar, K., Negeri, U. I., & Utara, S. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis kreativitas materi sifat-sifat bangun datar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4, 1716–1725. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). Peran pembelajaran seni budaya dan prakarya (sbdp) dalam pengembangan kemampuan motorik siswa di sds islam harapan ibu school. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 433. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i3.942>
- Oktavia, M., Subroto, D. E., Amelia, S., Ikmala, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Bangsa, U. B. (2025). Pengaruh pengembangan lembar kerja peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menulis tegak bersambung siswa kelas 4 sdn sukadame 2. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 936–943. <https://doi.org/doi.org/10.63822/cphfcc81>
- Rahmawati, L. H. (2020). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (lkpd) berbasis scientific approach pada mata pelajaran administrasi umum semester genap kelas x otkp di smk negeri 1 jombang pengembangan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8, 504–515. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>
- Saputra, W. (2020). Pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas xi smk yadika bandar lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 13–16. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.443>
- Septikasari, R., Rohmah, M., & Siregar, S. R. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis kearifan lokal sumatera selatan pelajaran seni budaya dan prakarya development of worksheets for students based on south sumatera local wisdom for arts , culture and crafts. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 113–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.3493> Copyright©
- Setyawan, & Sani, D. K. (2021). Pengembangan desain batik jonegoroan motif rancak thengul dengan sumber ide wayang thengul. *Jurnal Industri*, 10(1), 31–44. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti%0ATHE>
- Susanto, A., Hiltrimartrin, C., Jayanti, L. S., & Sriwijaya, U. (2024). Penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 114–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.470>
- Susilawati Elis, A. I. K. (2018). Pengembangan lkpd berbasis pbl (problem based learning) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi. *Chemistry Education Review*, 1(02), 493–496. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/cer.v0i1.5614>
- Wijayanto. (2025). Analisis kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran sbdp berbasis kearifan lokal di sd negeri 2 hadipolo. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 10(1), 56–66. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpks.v10i1.30852>
- Yunita, R. N., & Setyowati, R. N. (2022). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik berbasis kearifan lokal batik bojonegoro untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah ips kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 765–772. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.191>