

LKPD DESAIN THINKING GAMBAR ILUSTRASI UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMAN 12 SURABAYA

Lailatul Badriyah, Asidigisianti Surya Patria

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya email:

lailatul.22021@mhs.unesa.ac.id

Program Studi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya email:

asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Pada abad ke-21, pembelajaran dituntut untuk mengembangkan kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*) serta menerapkan pendekatan Design Thinking yang berfokus pada empati, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. LKPD merupakan sumber belajar yang dapat mendukung tercapainya tuntutan tersebut. Namun, pembelajaran Seni Budaya materi gambar ilustrasi di SMAN 12 Surabaya masih belum optimal. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terampil dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD Seni Budaya berbasis Design Thinking pada materi gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa kelas X SMA. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Data penelitian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 89,16% dengan kategori valid, tingkat kepraktisan sebesar 96,84% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik, serta tingkat efektivitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh skor n-Gain sebesar 0,48 dan efektivitas penggunaan LKPD berdasar tahapan desain thinking sebesar 88,2% serta ketuntasan hasil belajar sebesar 76% dengan kategori tuntas. Dengan demikian, LKPD berbasis Design Thinking layak digunakan dalam pembelajaran gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci : LKPD, Desain thinking, gambar ilustrasi, berpikir Kreatif

Abstract

In the 21st century, learning is required to develop the 4C competencies (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication) and implement the Design Thinking approach, which emphasizes empathy, collaboration, creativity, and problem-solving. Student Worksheets (LKPD) are learning resources that can support the achievement of these educational demands. However, the learning process of Cultural Arts has not been optimal because it still relies on conventional teaching methods and provides limited opportunities for students to develop creativity and creative thinking skills. As a result, students are less capable of finding appropriate solutions to problems encountered during the learning process. This study aimed to develop a Design Thinking-based Student Worksheet (LKPD) for illustration drawing materials to enhance the creative thinking skills of tenth-grade high school students. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The collected data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results indicated that the developed LKPD was valid, with a validity score of 89.16%; highly practical, with a student response score of 96.84%; and effective, as evidenced by an N-Gain score of 0.48 and the effectiveness of using the Student Worksheet (LKPD) based on the design thinking stages was 88,2% as well as learning achievement mastery rate of 76%. Therefore, the Design Thinking-based LKPD is feasible for use in illustration drawing instruction to foster students' creative thinking skills.

Keywords: Student Worksheet (LKPD), Design Thinking, Illustration Drawing, Creative Thinking Skills.

PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini ada banyak sekali sumber belajar yang bisa kita cari terutamanya di dalam bidang pendidikan, ada banyak sekali gaya dalam pembelajaran yang bisa dilakukan di zaman sekarang ini, LKPD termasuk kedalam salah satunya sumber belajar yang ada pada saat ini. Lembar kerja peserta didik bisa difungsikan untuk bahan belajar baik itu secara kelompok atau individu meningkatkan pendidikan dan memahami pelajaran dalam penerapan proses pembelajaran. LKPD merupakan sebuah bahan ajar yang dikembangkan oleh pendidik dalam kegiatan yang di rancang dan di susun menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sedang di hadapi yang mana berisikan tata cara didalam praktek, uji cobayang dapat dilaksanakan di rumah, materi untuk berdiskusi dan latihan soal dengan bantuan tata cara agar peserta didik bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran. (Dian Vita Sari, 2019).

Dalam LKPD juga harus menerapkan konsep 4C. Kompetensi 4C terdiri atas critical thinking (berpikir kritis), creative thinking (berpikir kreatif), communication (komunikasi), dan collaboration (kolaborasi) (Redhana, 2019). Berpikir kreatif adalah suatu aktivitas individu untuk mendapatkan ide yang bagus, menarik, dan orisinal dari suatu pengalaman dan pengetahuan yang telah didapatkan (Amalia et al., 2019). Pada abad 21 pembelajaran di tuntut untuk menggunakan pendekatan desain thinking (pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang menekankan pada empati, kolaborasi, dan kreativitas). Peserta didik dituntut agar bisa berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar dan juga bisa mandiri dalam membangun dan mengembangkan kreatifitasnya.

Pada kurikulum merdeka peserta didik juga memiliki tuntutan untuk mempunyai keterampilan proses yang mencakup keterampilan berpikir kreatif; kemampuan menghasilkan banyak ide; kemampuan untuk mengembangkan dan merinci ide atau solusi yang telah dihasilkan; Kemampuan untuk menilai dan memilih ide; Kemampuan untuk menggabungkan; kemampuan untuk membayangkan; kemampuan untuk mengidentifikasi; kemampuan untuk bekerja secara kelompok; dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan, komponen pada

keterampilan proses tersebut merupakan skill dari berpikir kreatif. Oleh sebab itu, ketrampilan berpikir kreatif penting dikembangkan dalam sebuah pembelajaran.

Kenyataannya, di SMAN 12 Surabaya dalam pembelajaran seni budaya materi gambar ilustrasi belum maksimal serta pola pembelajaran yang masih konvensional di mana peserta didik hanya mendapatkan segala hal yang sudah dipersiapkan oleh pendidik tanpa adanya aktivitas kreatif. Proses pembelajaran tanpa adanya aktivitas berpikir kreatif menyebabkan peserta didik tidak terampil dalam menemukan penyelesaian yang tepat atas masalah yang dihadapi serta tidak tercapainya tuntutan pendidikan.

Di SMAN 12 Surabaya sudah ada LKPD seni budaya yang menggunakan design thinking tetapi hanya ada di materi “aplikasi seni dalam kehidupan sehari-hari” bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran materi gambar ilustrasi kelas X di SMAN 12 Surabaya belum ada yang menggunakan konsep desain thinking. Buku paket dan LKPD tersebut banyak berisi penjelasan materi dan soal-soal. Tetapi, soal yang ada di dalam buku tersebut masih belum memuat indikator untuk melatih keterampilan berpikir kreatif yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), kebaruan atau keunikan (originality), dan elaborasi (elaboration).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 37 peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 12 Surabaya hasil karya gambar ilustrasi peserta didik diperoleh sebanyak 45% peserta didik menyatakan bahwa materi gambar ilustrasi kelas X yang paling sulit untuk dipahami adalah cara mengembangkan dan menghasilkan sebuah karya. Materi gambar ilustrasi dirasa susah oleh peserta didik dikarenakan adabanyak prosesmenentukan, memilih, dan membuat. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Triyatni Garina (2023) peserta didik dalam menggambar ilustrasi mengalami kesulitan, terutama dalam penerapan prinsip- prinsip dalam menggambar. Prinsip menggambar yang dimaksud merupakan komposisi, proporsi, keseimbangan dan kesatuan, sehingga dalam proses pembuatan karya dibutuhkan pemahaman konsep yang matang.

Adanya kesenjangan antara tuntutan dan realita permasalahan yang telah dipaparkan hal ini

yang melatar belakangi penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti berusaha untuk memberikan solusi melalui penelitian pengembangan lkpd seni budaya berbasis desain thinking dalam materi gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa kelas X SMA.

Sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di atas, dalam pembelajaran penting untuk menerapkan sebuah media pembelajaran yang bisa memudahkan siswa untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan tugas dan dapat memudahkan siswa dalam pelajaran di kelas. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu media pembelajaran yang bisa menjadi pendukung dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, karena LKPD memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis design thinking. Design thinking adalah suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menekankan proses eksplorasi masalah, kreativitas, serta kerja sama tim dalam menemukan solusi. Penerapan LKPD berbasis design thinking dapat mempermudah guru menghasilkan suasana pembelajaran yang interaktif sekaligus mendorong siswa agar berpikir kreatif dalam membuat gambar ilustrasi. Rumusan masalah, tujuan atau fokus penelitian ditliskan di bagian pendahuluan ini juga tanpa memberikan sub-bagian tersendiri. Penulis bisa langsung menuliskannya dalam paparan paragraf tersendiri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang telah dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang diuji dan dikembangkan pada penelitian ini yaitu LKPD berbasis desain thinking pada materi gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA. Saat mengembangkan produk ini peneliti menggunakan model ADDIE yang tahapannya terdiri atas tahap *analysis* yakni menganalisa apa yang dibutuhkan saat kegiatan belajar mengajar untuk menentukan apa yang menjadikan itu suatu masalah dan memikirkan solusi yang sesuai. Selanjutnya tahap *design*,

tahapan bagaimana suatu produk nantinya akan disajikan. Tahap *development*, perealisasi produk yang nantinya akan digunakan dan diujikan kepada peserta didik. Tahap *implementation*, pelaksanaan pengujian produk yang telah di buat, dan yang terakhir tahap *evaluation*, tahapan akhir dari sebuah pengembangan yakni tahapan penilaian terhadap produk yang telah dihasilkan (Sugiono, 2014).

Penelitian ini dilakukan di SMAN 12 Surabaya dengan subjek penelitian yakni peserta didik kelas X-8, sebanyak 37 peserta didik. Penelitian ini berbasis *desain thinking* yang memiliki 3 parameter untuk mengukur keterampilan berfikir kreatif yakni validitas LKPD, kepraktisan, dan keefektifan.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi LKPD untuk mengukur kelayakan uji LKPD, lembar kuisisioner peserta didik untuk mengetahui kepraktisan penggunaan LKPD, lembar soal tes untuk mengetahui keefektifan LKPD dalam melatih keterampilan berfikir kreatif peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah teknik wawancara, angket respon, dan angket tes.

Analisis data menggunakan validasi data dengan likert, analisis hasil respon peserta didik, dan analisis data keefektifan.

KERANGKA TEORETIK

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Berpikir kreatif meliputi kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan mengelaborasi (*elaboration*). Keterampilan ini memungkinkan peserta didik menghasilkan ide-ide baru, menemukan berbagai alternatif solusi, serta mengembangkan gagasan secara lebih rinci dan inovatif. Dalam upaya melatih keterampilan berpikir kreatif, diperlukan bahan ajar yang mampu mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Munandar (2012),

kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kegiatan individu untuk mendapatkan sebuah ide yang orisinal dan baru dari sebuah konsep, pengetahuan dan pengalaman yang telah di dapat.

Sementara Fadilah, A. (2019) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah suatu ketrampilan seseorang untuk memecahkan sebuah permasalahan dan menghasilkan sebuah solusi secara sederhana yang sesuai dengan hasil pola pikirannya sendiri sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan menarik.

Dari beberapa pendapat yang tertera di atas dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah proses kognitif dalam menghasilkan sebuah ide yang inovatif baik dengan mengkolaborasikan ide yang sudah tertera maupun menciptakan sesuatu yang baru.

Indikator berpikir kreatif yang peneliti gunakan pada penelitian pengembangan ini adalah indikator berpikir kreatif menurut Munandar. Penggunaan indikator menurut Munandar dipertimbangkan dari definisi dan indikator yang dikemukakan para ahli terangkum oleh Munandar yang menyatakan bahwa inti berpikir kreatif merupakan bagian dari *cognitive skill* yang meliputi empat indikator, yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*), keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*). Dari indikator-indikator tersebut memiliki sub skill yang mengarahkan pembelajaran untuk mengaitkan dengan materi dan praktik.

Menurut (Adriantoni, 2016) menjelaskan bahwa dengan melakukan pemecahan masalah atau penyelidikan yang dilakukan oleh peserta didik bisa menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Saat mengembangkan aspek kognitif ataupun tuntunan untuk mengembangkan berbagai bagian pembelajaran dalam bentuk demonstrasi atau tata cara bereksperimen bisa menggunakan lembar kerja peserta didik. Lembar kerja peserta didik (LKPD) mencakup berbagai kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik guna memantapkan pemahaman dalam upaya membentuk kemampuan dasar yang sesuai dengan indikator pencapaian hasil yang harus ditempuh.

Berdasarkan pemaparan di atas di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa (LKPD) penting diterapkan didalam pembelajaran dikarenakan dapat adanya kemungkinan bisa mendorong peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, kritis dan mampu untuk bekerja secara bersama-sama

dengan teman hal ini sesuai dengan tuntutan abad 21. Oleh sebab itu, guru juga harus dituntut kreatif saat mengembangkan LKPD Amalia (2019).

Design Thinking menggantikan instruksi langsung dengan fase-fase penyelidikan yang mengubah guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa memperoleh keterampilan seperti kreativitas, komunikasi, pemikiran kritis, dan kerja sama, karena model design Thinking melibatkan penggunaan berbagai proses untuk meneliti dan memecahkan masalah, dalam pembelajaran design thinking adalah model pendekatan inovatif yang berpusat pada peserta didik, di mana proses pembelajaran dirancang untuk memecahkan masalah secara kreatif dan kolaboratif Rohmaya (2023). Pendekatan ini melibatkan peserta didik dalam memahami masalah nyata.

Sesuai dengan aspek yang ada pada desain thinking yaitu berupa cara memecahkan suatu masalah secara kreatif. Peserta didik bisa menemukan ide baru yang solutif terhadap suatu masalah dengan menggunakan pemikiran yang kreatif, bukan hanya terpaku pada satu cara penyelesaian yang umum. Model design thinking merupakan suatu model pembelajaran yang efektif diterapkan untuk melatih ketrampilan peserta didik Qomariyah (2023)

Dapat diambil kesimpulan bahwa, desain thingking adalah proses pemecahan suatu permasalahan yang fokus utamanya adalah manusia dan memiliki tujuan untuk menghasilkan solusi yang inovatif dengan memahami kebutuhan, tantangan, dan pengalaman pengguna.

Ada lima tahapan desain thingking menurut The Stanford University -Hasso Plattner Institute of Design pada jurnal Qomariyah & Maula (2024) yaitu antara lain sebagai berikut.

1. *Empathize* (empati) , yaitu Tahapan dimana seseorang harus memahami masalah secara cermat, dengan proses pengamatan secara mendalam. Pada tahapan ini siswa diajak untuk berdiskusi mengenai permasalahan apa yang sedang terjadi.
2. *Define* (mendefinisikan), yaitu fase menjabarkan masalah untuk mendapatkan kejelasan dari masalah tersebut dengan menerapkan kemampuan berpikir kreatif. Siswa menjelaskan masalah utama sesuai

dengan data yang diperoleh dari tahapan sebelumnya.

3. *Ideate* (menghasilkan ide-ide), yaitu tahapan untuk menciptakan sebuah ide yang nantinya akan menjadi solusi dari sebuah masalah dalam menciptakan sebuah ide tentunya harus menggunakan pemikiran secara kritis, kreatif, dan inovatif, di mana fase ini mencakup peta konsep, kerangka berpikir, serta rancangan prototype.
4. *Prototype* (membuat prototype), yaitu tahapan untuk menciptakan atau menghasilkan sebuah produk sesuai dengan inovasi yang diperoleh bersama dengan mengetahui kekurangan dari prototype tersebut agar bisa disempurnakan lagi sehingga menghasilkan produk yang jauh lebih baik. Tahap ini adalah realisasi dari tahap sebelumnya yang sudah diwujudkan dalam bentuk nyata.
5. *Test* (pengujian), yaitu tahapan yang berfungsi sebagai umpan balik terhadap prototype yang telah didesain sebelumnya dan memungkinkan untuk menjadi pembantu dalam penyempurnaan prototype sehingga bisa dipastikan kalau permasalahan ditangani dengan sesuai. Pada tahapan ini bisa dilakukan dengan mengimplementasikan atau mempresentasikan prototipe mereka, siswa mengamati hasil dan mengumpulkan umpan balik.

Materi Gambar Ilustrasi dipelajari dalam pembelajaran Seni Budaya kelas X di SMAN 12 Surabaya. Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Keputusan ini menjadikan sebuah dasar dalam menyusun Capaian Pembelajaran yang menjadi pedoman dalam pengembangan kurikulum, termasuk materi gambar ilustrasi. Capaian pembelajaran fase E pada elemen pemahaman seni budaya yaitu pada akhir fase E, peserta didik mempunyai kemampuan menghasilkan atau mengembangkan gagasan, bernalar kritis dalam proses kreatif.

Istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare* yang memiliki arti menjelaskan. Pada penjelasan ini berhubungan juga dengan buku pelajaran, buku cerita, buku ilmiah, surat kabar, majalah, dan karya sastra. Jadi ilustrasi merupakan

sebuah gambar yang berfungsi untuk menjelaskan suatu peristiwa atau kejadian. (Setyobudi.dkk : 2007).

Hal ini sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dorne adalah pendapat W. Lorraine yang menjelaskan bahwa ilustrasi adalah karya seni tinggi atau tidak berdasarkan pada kepekaan dari sang ilustrator dalam keterlibatan dan responnya terhadap teks. Salam (1993).

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan kalau gambar ilustrasi memiliki fungsi sebagai penjelas atau penegas suatu keterangan dalam sebuah ide, keadaan, adegan, peraturan, cerita, supaya lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti.

Karakteristik ilustrasi yang baik menurut Arifin dan Kusrianto (2009), komunikatif (mudah dipahami), informatif (memberikan informasi), Informasi yang disampaikan harus relevan dan akurat dengan konteks bahasannya. sesuai tema (relevan dengan topik), tidak rumit (sederhana) kejelasan dan Akurasi, relevansi dengan konteks.

Menurut Soedarso (2014), gambar ilustrasi mempunyai berbagai macam jenis berdasarkan penampilannya, setiap gambar ilustrasi memiliki fungsi dan karakteristik yang tidak sama. Adapun jenis-jenis Ilustrasi adalah kartun, karikatur, komik, realis, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Nurkhasanah (2024) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Project Based Learning dalam Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA kelas VIII SMP” relevan dengan penelitian ini. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa LKPD Berbasis Model Project Based Learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif pembelajaran IPA bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pangkah Kabupaten Tegal evektif sesuai hasil penilaian N Gain didapatkan nilai 0,80 dengan kategori tinggi, efektif. Persamaan antara penelitian Nurkhasanah dengan penelitian ini adalah bahan ajar yang sedang dikembangkan yaitu LKPD dan juga tujuannya untuk melatih keterampilan berpikir kreatif. Perbedaannya adalah pada materi yang digunakan.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah (2024) dengan judul “*Pengembangan LKPD Konservasi Lutung Kasarung dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) melalui Design Thinking Framework di SMP Negeri 32 Bandung*”. Hasil penelitian yang dilakukan Nurul Hidayah menunjukkan bahwa LKPD berbasis desain thinking ini memenuhi kriteria “valid” berdasarkan lima ahli diperoleh hasil sebesar 3,23 dengan kategori valid, persamaan penelitian Nurul Hidayah dengan penelitian yang sedang dilakukan ini adalah jenis bahan ajar yang dikembangkan yakni berupa LKPD yang berbasis desain thinking. Ketidak samaan penelitian Nurul Hidayah dengan penelitian ini terletak pada tujuan dan materi yang digunakan.

Kerangka berpikir pada penelitian ini di latar belakang permasalahan dalam pembelajaran gambar ilustrasi di SMA Negeri 12 Surabaya, yaitu bahan ajar yang belum melatih keterampilan berpikir kreatif, hasil karya siswa yang kurang bervariasi, serta belum tersedianya LKPD berbasis *Design Thinking*. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara proses pembelajaran yang berlangsung dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kreativitas peserta didik. Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Design Thinking* pada materi gambar ilustrasi. Pengembangan LKPD didasarkan pada kajian teoritis mengenai Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran fase E, karakteristik LKPD yang baik, serta indikator keterampilan berpikir kreatif, dan didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian menghasilkan LKPD yang valid, praktis, dan efektif untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis (*Analysis*)

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Surabaya dan SMA Negeri 12 Surabaya. Proses penyusunan skripsi, pengembangan LKPD, dan validasi ahli dilakukan di Universitas Negeri Surabaya dan SMAN 12 Surabaya, sedangkan proses uji coba dilaksanakan di SMA Negeri 12 Surabaya.

Sasaran (subjek uji coba) dari penelitian pengembangan LKPD berbasis desain thinking ini adalah peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 12 Surabaya tahun ajaran 2025/2026. Dalam Pengambilan sampel peneliti menggunakan metode simple random sampling. Pada metode ini sampel penelitian dipilih secara acak. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 12 Surabaya tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 37 peserta didik dari kelas X 8 yang terdiri atas 22 peserta didik perempuan dan 13 peserta didik laki-laki.

2. Desain (*Design*)

Kegiatan mendesain LKPD dilakukan dengan mendesain template LKPD, menyusun materi dengan runtut sesuai dengan materi yang sudah didapatkan, mengumpulkan gambar untuk mendukung materi, mendesain warna yang terdapat di buku, memilih ukuran teks dan font yang mau digunakan, menyusun tata letak dan tipografi, serta menyusun tampilan LKPD. LKPD dirancang menggunakan aplikasi Canva dan selanjutnya dikonversi ke dalam format PDF. Produk LKPD Seni Budaya berbasis design thinking pada materi gambar ilustrasi terdiri atas lima bagian utama, yaitu halaman sampul (cover), halaman pendahuluan, halaman materi pembelajaran, halaman aktivitas atau latihan (mari mengerjakan), serta halaman penutup.



Gambar 1. Gambar cover LKPD
(Sumber: koleksi pribadi).

Sampul Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dirancang untuk memberikan identitas, daya tarik visual, serta menggambarkan isi dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.

Sampul menggunakan kombinasi warna ungu, biru, dan merah muda yang memberikan kesan kreatif, inovatif, serta menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, desain sampul ini dibuat untuk mencerminkan bahwa LKPD berorientasi pada pembelajaran abad ke-21, yang menekankan kreativitas, pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan berpikir kreatif melalui pendekatan Design Thinking pada materi gambar ilustrasi. Dengan tampilan yang menarik dan komunikatif, sampul diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta ketertarikan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan LKPD Seni Budaya berbasis design thinking pada materi gambar ilustrasi disusun berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya serta telah melalui proses penilaian kelayakan oleh para ahli sebagai validator. Berdasarkan proses tersebut, peneliti mengelompokkan LKPD yang dikembangkan ke dalam lima bagian utama, yaitu halaman cover, halaman pendahuluan, materi pembelajaran, mari mengerjakan, penutup.

Hasil LKPD yang dikembangkan kemudian diuji oleh 2 validator dari ahli media dan materi, validasi LKPD dilangsungkan untuk mendapati hasil kelayakan LKPD seni budaya berbasis desain thingking materi gambar ilustrasi yang telah dikembangkan dari aspek penyajian, kebahasaan dan isi.

Validitas LKPD seni budaya berbasis desain thingking pada materi gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik mendapatkan perolehan kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase validitas keseluruhan sebesar 89,16%

Kepraktisan LKPD Seni Budaya berbasis desain thingking materi gambar ilustrasi dilakukan terhadap 37 peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 12 Surabaya dilihat dari hasil angket respon peserta didik. Uji kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dalam penggunaan LKPD Seni Budaya berbasis desain thingking materi gambar ilustrasi yang dihasilkan. Lembar kuesioner ini berisikan penjelasan mengenai kegiatan penggunaan LKPD oleh peserta didik, Rata-rata nilai yang didapatkan dari

keseluruhan sebesar 96,84% masuk ke dalam kategori sangat praktis.

4. Implementasi (*Implementation*)

Di tahapan implementasi dilakukan setelah LKPD yang dikembangkan mendapatkan validitas kelayakan dari validator uji coba LKPD seni budaya berbasis desain thingking materi gambar ilustrasi dilakukan kepada 37 peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 12 Surabaya, pengambilan data dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yang terdiri atas kegiatan pretest pada pertemuan pertama, penjelasan materi mengenai gambar ilustrasi pada pertemuan ke dua, pengerjaan lembar tugas pada pertemuan ke tiga dan empat serta tahapan evaluasi, pengerjaan posttest dan mengisi angket respon peserta didik pada pertemuan ke lima.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Efektivitas penggunaan LKPD seni budaya berbasis desain thingking pada materi gambar ilustrasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Perhitungan n-Gain dilakukan berdasarkan rata-rata skor pretest dan posttest. diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56,48 dan rata-rata posttest sebesar 77,56. Hasil dari nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus n-Gain dan memperoleh hasil sebesar 0,48 termasuk pada kriteria perolehan sedang. Penelitian yang telah dilakukan ini merupakan penelitian dan pengembangan yang tujuannya untuk menghasilkan sebuah produk berupa LKPD berbasis Design Thinking pada materi gambar ilustrasi kelas X SMA. Validitas LKPD mendapatkan perolehan kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase validitas keseluruhan sebesar 89,16%

Kepraktisan LKPD Seni Budaya berbasis desain thingking materi gambar ilustrasi dilakukan terhadap 37 peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 12 Surabaya dilihat dari hasil angket respon peserta didik. Rata-rata nilai yang didapatkan dari keseluruhan sebesar 96,84% masuk ke dalam kategori sangat praktis. Kepraktisan LKPD seni budaya berbasis desain thingking materi gambar ilustrasi ditinjau berdasarkan aspek respon peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan LKPD.

Keefektifan LKPD seni budaya berbasis desain materi gambar ilustrasi terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik berdasarkan uji n-Gain nilai n-Gain yang digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan LKPD seni budaya berbasis desain thinking pada materi gambar ilustrasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Perhitungan n-Gain dilakukan berdasarkan rata-rata skor pretest dan posttest. diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56,48 dan rata-rata posttest sebesar 77,56. Hasil dari nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus n-Gain dan memperoleh hasil sebesar 0,48 termasuk pada kriteria perolehan sedang. Pembelajaran dikatakan terdapat pengaruh setelah menggunakan LKPD ditandai dengan hasil n-Gain $> 0,30$ (Wijayanti, 2019).

Berdasarkan analisis tersebut maka dapat diketahui bahwa LKPD seni budaya berbasis desain thinking materi gambar ilustrasi yang telah dikembangkan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Ketuntasan belajar peserta didik didasarkan pada nilai tes yang diperoleh. Soal pretest dan posttest memuat setiap indikator berpikir kreatif.

Peserta didik yang dinyatakan tuntas memperoleh nilai tes ≥ 75 . Dari hasil pretest diperoleh sebanyak 2 dari 37 peserta didik yang tuntas sehingga didapatkan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 5% dan termasuk dalam kategori “tidak tuntas”. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan LKPD didapatkan hasil posttest dengan jumlah peserta didik tuntas sebanyak 28 dari 37 peserta didik sehingga diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 76% dan termasuk dalam kategori “Tuntas”.

LKPD seni budaya berbasis desain thinking materi gambar ilustrasi dikatakan efektif apabila jumlah peserta didik yang memperoleh ketuntasan secara klasikal $\geq 75\%$ (Rumbewas, 2024). Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa LKPD seni budaya berbasis desain thinking materi gambar ilustrasi yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif berdasarkan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Keefektifan LKPD seni budaya berbasis desain materi gambar ilustrasi terhadap

keterampilan berpikir kreatif peserta didik berdasarkan uji n-Gain tertera dalam table 1.

Tabel 1. Hasil Efektifitas LKPD seni budaya berbasis desain thinking materi gambar ilustrasi

Jumlah siswa	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Skor n-Gain	Kriteria perolehan
37	56,48	77,56	0,48	Sedang

Keterangan:

Tinggi: $0,70 < g \leq 1,00$

Sedang : $0,30 < g \leq 0,70$

Rendah : $0,00 < g \leq 0,30$

(Adaptasi Ridwan, 2012)

Tabel 1 menyajikan nilai n-Gain yang digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan LKPD seni budaya berbasis desain thinking pada materi gambar ilustrasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Perhitungan n-Gain dilakukan berdasarkan rata-rata skor pretest dan posttest. Berdasarkan Tabel 1 diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56,48 dan rata-rata posttest sebesar 77,56. Hasil dari nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus n-Gain dan memperoleh hasil sebesar 0,48 termasuk pada kriteria perolehan sedang.

Hasil analisis ketercapaian indikator berpikir kreatif peserta didik disajikan pada Tabel 2.

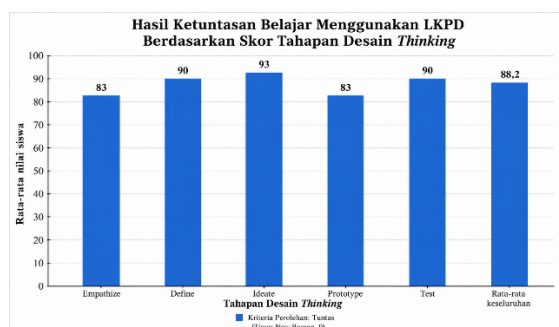
Tabel 2 Hasil ketercapaian indikator berpikir kreatif peserta didik

Indikator berpikir kreatif	Nilai rata-rata		Skor n-Gain	Kriteria
	Pretest	posttest		
Lancar	65,76	78,37	0,36	Sedang
Berpikir luwes	62,16	73,64	0,30	Sedang
Orisinil	51,57	74,13	0,46	Sedang
Elaborasi	47,67	81,53	0,64	Sedang

Tabel 2 menampilkan tingkat pencapaian indikator berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan rata-rata nilai pretest dan posttest,

tampak adanya peningkatan pada seluruh indikator berpikir kreatif setelah pembelajaran menggunakan LKPD seni budaya berbasis design thinking pada materi gambar ilustrasi. Terdapat empat indikator yang memperoleh kriteria “sedang” yakni Lancar 0,36; Berpikir luwes 0,30; Orisinil 0,46; dan Mengelaborasi 0,64. Analisis n-Gain menunjukkan bahwa nilai tertinggi terdapat pada indikator lancar sebesar 0,76, sedangkan nilai terendah terdapat pada indikator berpikir luwes dengan skor 0,53.

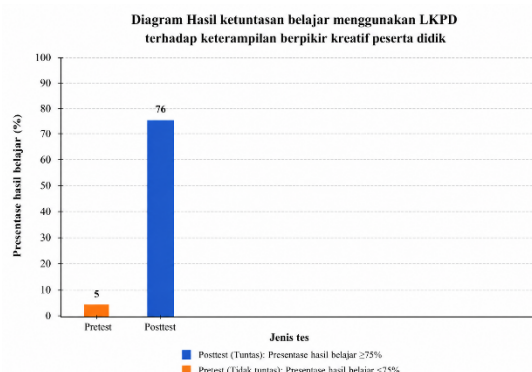
Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD seni budaya berbasis desain thinking materi gambar ilustrasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif indikator luwes berdasarkan ketercapaiannya. Pemerolehan hasil n-Gain dengan kategori sedang dikarenakan hasil rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan yang tidak signifikan yakni sebesar 11,48 nilai. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh sebesar 62,16 dan posttest sebesar 73,64. Hasil ketuntasan belajar peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 12 Surabaya menggunakan LKPD berdasarkan tahapan desain thinking disajikan pada gambar 1.



Gambar 2 Hasil ketuntasan belajar menggunakan LKPD berdasarkan skor tahapan desain thingking

Gambar 2 menyajikan hasil ketuntasan belajar peserta didik menggunakan LKPD berdasarkan skor tahapan desain thinking yang ditentukan berdasarkan nilai hasil tugas siswa di dalam LKPD. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Berdasarkan hasil perolehan nilai ketuntasan dari seluruh tahapan desain thinking memperoleh presentasetase ketuntasan sebesar 88,2% termasuk “tuntas” Hasil ketuntasan belajar menggunakan LKPD terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik disajikan pada

gambar 3.



Gambar 3 Hasil ketuntasan belajar menggunakan LKPD terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik

Gambar 3 menyajikan hasil ketuntasan belajar peserta didik yang ditentukan berdasarkan nilai tes yang diperoleh. Soal pretest dan posttest mencakup seluruh indikator berpikir kreatif. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Berdasarkan hasil pretest, hanya 4 dari 37 peserta didik yang mencapai ketuntasan, sehingga persentase ketuntasan belajar sebesar 18% dan termasuk kategori “Tidak Tuntas”. Setelah pembelajaran menggunakan LKPD seni budaya berbasis desain thinking materi gambar ilustrasi dilaksanakan, hasil posttest menunjukkan 28 dari 37 peserta didik mencapai ketuntasan, dengan persentase sebesar 76% yang termasuk dalam kategori “Tuntas”.

Rincian ketuntasan pada tiap indikator berpikir kreatif disajikan pada Tabel 3

Tabel 3 Hasil ketuntasan indikator berpikir kreatif peserta didik

Indikator	Pretest		Posttest	
	Presesntase (%)	Kriteria	Presesntase (%)	Kriteria
Lancar	14%	Tidak tuntas	78%	Tuntas
Berpikir luwes	14%	Tidak tuntas	81%	Tuntas
Orisinil	15%	Tidak tuntas	78%	Tuntas
Mengela borasi	15%	Tidak tuntas	80%	Tuntas

Tabel 3 menunjukkan hasil ketuntasan indikator berpikir kreatif peserta didik. Dari pemerolehan nilai persentase hasil belajar pretest dan posttest terdapat peningkatan pada semua indikator berpikir kreatif peserta didik antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan LKPD seni budaya berbasis desain *thingking* materi gambar ilustrasi. Dari hasil ketuntasan yang diperoleh persentase hasil belajar tertinggi terdapat pada indikator berpikir luwes dengan pemerolehan sebesar 81% dan persentase hasil belajar terendah terdapat pada indikator lancar dengan pemerolehan sebesar 78%.

Berdasarkan hasil analisis indikator berpikir kreatif lancar. Lancar (*fluency*) adalah kemampuan untuk mencetuskan banyak ide, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, dan memberikan banyak cara untuk melakukan hal-hal (Qomariyah, 2021). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan indikator berpikir kreatif lancar memiliki tingkat ketercapaian sedang dengan skor *n-Gain* 0,36. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD seni budaya berbasis desain *thingking* materi gambar ilustrasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif indikator lancar berdasarkan ketercapaiannya. Pemerolehan hasil *n-Gain* dengan kategori sedang dikarenakan hasil rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan yang tidak signifikan yakni sebesar 12,61 nilai. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh sebesar 65,76 dan posttest sebesar 78,37.

Berdasarkan hasil analisis indikator berpikir kreatif luwes merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan berbagai alternatif ide, mengubah sudut pandang, dan menggunakan beragam strategi dalam menyelesaikan masalah dari yang sudah ada, berpikir orisinal melibatkan kemampuan berpikir secara mandiri (Widyaningrum, 2024). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan indikator berpikir orisinal memiliki tingkat ketercapaian sedang dengan skor *n-Gain* 0,46. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD seni budaya berbasis desain *thingking* materi gambar ilustrasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif indikator orisinal berdasarkan ketercapaiannya. Pemerolehan hasil *n-Gain* dengan kategori sedang dikarenakan hasil rata-rata pretest dan posttest

mengalami peningkatan yang tidak signifikan yakni sebesar 22,56 nilai. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh sebesar 51,57 dan posttest sebesar 74,13.

Pada indikator mengelaborasi berdasarkan hasil analisis indikator berpikir kreatif adalah mengembangkan sebuah ide atau gagasan dengan menambah detail, rincian atau memberikan informasi tambahan sehingga ide tersebut menjadi lebih jelas dan menarik (Muhid, A. 2024).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan indikator mengelaborasi memiliki tingkat ketercapaian sedang dengan skor *n-Gain* 0,64. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD seni budaya berbasis desain *thingking* materi gambar ilustrasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif indikator mengelaborasi berdasarkan ketercapaiannya.

Pemerolehan hasil *n-Gain* dengan kategori sedang dikarenakan hasil rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni sebesar 33,89 nilai. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh sebesar 47,67 dan posttest sebesar 81,53.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan yaitu pengembangan LKPD Seni Budaya berbasis Design Thinking pada materi gambar ilustrasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA, peneliti menyimpulkan bahwa Validitas LKPD Seni Budaya berbasis Design Thinking pada materi gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA, berdasarkan unsur tampilan, isi, dan bahasa, mendapatkan kategori sangat valid dengan persentase sebesar 95,93%.

Kepraktisan LKPD Seni Budaya berbasis Design Thinking pada materi gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA memperoleh kategori sangat valid. Hal ini ditinjau oleh respons positif peserta didik terhadap penggunaan LKPD, dengan persentase nilai sebesar 96,84%.

Ditinjau dari hasil perhitungan presentase ketuntasan belajar peserta didik menggunakan LKPD memperoleh skor sebesar 88,2% yang termasuk dalam kategori tuntas dan hasil efektifitas LKPD Seni Budaya berbasis desain

thingking pada materi gambar ilustrasi yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest termasuk dalam kategori efektif dalam melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA. Pernyataan ini dibuktikan dengan skor n-Gain sebesar 0,48 dan perolehan presentase hasil ketuntasan peserta didik 76%, yang masuk kedalam kategori tuntas.

Ditinjau dari hasil perhitungan presentase ketuntasan belajar peserta didik menggunakan LKPD memperoleh skor sebesar 88,2% yang termasuk dalam kategori tuntas dan hasil efektifitas LKPD Seni Budaya berbasis desain thingking pada materi gambar ilustrasi yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest termasuk dalam kategori efektif dalam melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas X SMA. Pernyataan ini dibuktikan dengan skor n-Gain sebesar 0,48 dan perolehan presentase hasil ketuntasan peserta didik 76%, yang masuk kedalam kategori tuntas.

Saran yang diberikan peneliti untuk pengembangan LKPD seni budaya berbasis desain thingking materi gambar ilustrasi untuk melatih keterampilan berpikir kreatif yakni: Sebelum melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik diperlukan pemahaman konsep dasar materi bagi peserta didik. Pada sub materi gambar ilustrasi berbasis desain thingking disarankan pemberian contoh gambar dilakukan secara konsisten di setiap tahapan desain thingking, mulai dari empathize, define, ideate, prototype, hingga test, agar siswa lebih terdorong imajinasinya dan kreatif dalam menemukan solusi visual sehingga peserta didik dapat memperoleh skor yang tinggi. LKPD seni budaya yang dikembangkan hanya berisikan uraian materi dan tugas-tugas siswa sehingga belum terdapat media pembelajaran digital, seperti link video atau code QR agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

REFERENSI

Amalia et al., 2019. Kajian pengaruh model project based learning terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran fisika. *ummat.ac.id*.
Adriantoni. 2016. “Mengatakan Lembar Kerja Peserta Didik”. *portaluniversitasquality*.
Fadilah, A. 2019. “Konsep kemampuan berpikir

kreatif”. Bandung. *unpas.ac.id*
Garina. 2023. “analisis hasil karya pembelajarangambar ilustrasi peserta didik kelas xsma negeri 11 makassar”: Makassar. [https://eprints.unm.ac.id/teaching melalui design thingking framework](https://eprints.unm.ac.id/teaching%20melalui%20design%20thingking%20framework). *journal.uniga*
Munandar. 2012. “profil kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas vi ditinjau dari prestasi akademik” Surakarta. *Jurnal sinektik*
Nurul Hidayat (2024) “Pengembangan LKPD Konservasi & lutung kasarung dengan pendekatan culturally responsive”
Nurkhasanah (2024) “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis teaching melalui design thingking framework. *journal.uniga*
Nurmahudina. 2019. tentang ”Pengaruh Penggunaan Lkpd Berbasis Exclusive Pada Pembelajaran Alat Optik Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif diperoleh informasi bahwa di SMA Negeri 1 Sumberejo”. Lampung. *digilib.unila.ac.id*
Qomariyah. (2023) ”Implementing Design Thinking Methode In Digital-Based Learning Innovation To Face The Era Of Society 5”. International Conference on Humanity Education and Sosial (ICHES)
Riduwan, 2012. “Rumus dan data dalam aplikasi statistika”. *repository.unpas*.
Setyobudi, dkk. 2007. “SeniBudaya: untuk SMP kelas VIII”. Demak. *Erlaga*.
Yuliana (2019) “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Vinyet dengan Tema Potensi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Semarang”. *journal.unnes*.
Kusrianto (2009) “gambar ilustrasi” penerbitdeepublish.

