

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada abad ke-21 tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang memungkinkan peserta didik menghadapi permasalahan dan perubahan dalam kehidupan secara adaptif. Salah satu keterampilan yang penting dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar adalah kemampuan berpikir kreatif karena kemampuan tersebut berkaitan dengan kecakapan peserta didik dalam menghasilkan berbagai kemungkinan gagasan dan mengembangkan gagasan untuk menghadapi suatu permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses menghasilkan dan mengembangkan gagasan (Noorkholisoh et al., 2026).

Kemampuan berpikir kreatif dapat dipahami melalui beberapa indikator yang menggambarkan kualitas gagasan yang dihasilkan peserta didik. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif diukur melalui empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. *Fluency* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan, *flexibility* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan dari berbagai kategori atau sudut pandang, *originality* berkaitan dengan keunikan gagasan, sedangkan *elaboration* berkaitan dengan kemampuan mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Keempat indikator tersebut merupakan dimensi yang banyak digunakan dalam pengukuran kemampuan berpikir kreatif dan dapat memberikan gambaran mengenai kemampuan peserta didik dalam menghasilkan serta mengembangkan gagasan (Kaufman et al., 2022).

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik sekolah dasar memerlukan proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi munculnya berbagai alternatif pemikiran. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasan, mengeksplorasi berbagai kemungkinan,

memecahkan masalah, dan menghasilkan suatu karya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendukung perkembangan kreativitas dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan pada satu jawaban atau satu cara penyelesaian. Hasil penelitian pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas pemecahan masalah dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan gagasan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada berbagai indikator kreativitas (Melihayatri et al., 2025).

Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki ruang luas untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah Seni Rupa. Pembelajaran Seni Rupa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati lingkungan, mengolah pengalaman visual, mengeksplorasi media dan bahan, menentukan gagasan, serta mewujudkan gagasan dalam bentuk karya. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran Seni Rupa tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan suatu produk, tetapi juga dengan proses berpikir yang berlangsung ketika peserta didik menentukan dan mengembangkan gagasan. Penelitian mengenai pembelajaran pendidikan Seni Rupa di sekolah dasar menunjukkan bahwa aktivitas seni dapat memberikan ruang kepada siswa untuk menghasilkan karya yang unik melalui penggunaan berbagai metode, media, dan praktik langsung (Luckyantoro et al., 2026).

Dalam pembelajaran Seni Rupa, proses penciptaan karya seharusnya tidak berhenti pada kemampuan siswa mengikuti contoh yang telah tersedia. Peserta didik perlu memperoleh kesempatan untuk mengembangkan gagasannya sendiri, mengeksplorasi kemungkinan bentuk, serta menentukan cara untuk mewujudkan gagasan tersebut menjadi karya. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian pada pembelajaran Seni Rupa sekolah dasar yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses penciptaan karya dapat meningkatkan kreativitas siswa (Nursanti et al., 2024).

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi menjadi semakin penting karena kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar belum selalu berkembang secara optimal. Penelitian terhadap siswa sekolah

dasar kelas atas di Jawa Barat menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kreativitas sedang, sementara aspek *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* masih berada di bawah *fluency*. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang memberikan ruang eksplorasi dari berbagai perspektif dapat menghambat perkembangan potensi kreatif siswa secara optimal (Noorkholisoh et al., 2026).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2026 peneliti melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN Percobaan Bandung, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif Seni Rupa siswa kelas V masih belum optimal. Permasalahan yang ditemukan terutama terlihat pada minimnya eksplorasi ide dan kecenderungan siswa untuk meniru contoh yang diberikan oleh guru ketika melaksanakan kegiatan berkarya. Siswa cenderung mengikuti bentuk atau gagasan yang telah dicontohkan sehingga belum banyak menunjukkan keberanian untuk mengembangkan alternatif gagasan berdasarkan pemikiran dan imajinasi mereka sendiri.

Kondisi tersebut secara konseptual berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif yang menjadi fokus penelitian. Siswa yang hanya mengikuti satu contoh akan memiliki kesempatan yang lebih terbatas untuk menghasilkan banyak alternatif gagasan, mengembangkan gagasan dari berbagai kemungkinan, menghasilkan gagasan yang berbeda, serta memberikan rincian terhadap gagasan yang telah dipilih. Keempat aspek tersebut sejalan dengan indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang digunakan dalam penelitian mengenai kreativitas peserta didik sekolah dasar (Halisa et al., 2025).

Selain permasalahan tersebut, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, pembelajaran Seni Rupa di SDN Percobaan masih dominan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Dalam pelaksanaannya, guru memberikan penjelasan, contoh, dan arahan mengenai kegiatan yang harus dilakukan, kemudian siswa mengikuti langkah atau contoh yang diberikan. Penggunaan *Direct Instruction* pada dasarnya bukan merupakan model pembelajaran yang tidak tepat, karena model tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan secara sistematis. Permasalahan

dalam konteks penelitian ini terletak pada dominasi pola pembelajaran tersebut dalam kegiatan Seni Rupa yang membutuhkan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan.

Temuan mengenai pentingnya memberikan ruang eksplorasi dalam pembelajaran semakin diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pola pembelajaran yang cenderung langsung dan prosedural dapat membatasi variasi strategi serta kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan yang beragam. Kajian terhadap perkembangan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih eksploratif dan terbuka diperlukan untuk mengembangkan kemampuan menghasilkan gagasan dari berbagai perspektif serta memperdalam pengembangan gagasan (Pradiarti et al., 2026).

Selain permasalahan tersebut, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang diperoleh peneliti, masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Pada kelas VC yang terdiri atas 37 siswa, terdapat 18 siswa atau sebesar 48,65% yang belum mencapai KKM. Sementara itu, pada kelas VD yang terdiri atas 35 siswa, terdapat 15 siswa atau sebesar 42,86% yang belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai kriteria hasil belajar yang ditetapkan. Data KKM ini digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan kondisi pembelajaran di sekolah, bukan sebagai ukuran langsung kemampuan berpikir kreatif siswa, karena kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini akan diukur secara khusus berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Kondisi pembelajaran tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami permasalahan, menghasilkan beberapa kemungkinan gagasan, memilih dan mengembangkan gagasan, mewujudkannya dalam bentuk karya, serta melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh. Kebutuhan tersebut penting karena kemampuan berpikir kreatif berkembang ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam proses menghasilkan dan mengembangkan alternatif penyelesaian, bukan hanya mengikuti prosedur yang telah ditentukan (Wahyuni & Witarsa, 2023).

Salah satu model yang memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah model *Design Thinking*. Model pembelajaran *Design Thinking* merupakan proses pemecahan masalah yang menggabungkan pemikiran analitis dan kreatif melalui kegiatan memahami kebutuhan, merumuskan permasalahan, menghasilkan gagasan, membuat prototipe, memperoleh umpan balik, dan melakukan perbaikan. Dalam konteks pendidikan, proses tersebut dapat diterapkan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengembangkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Razzouk & Shute, 2012).

Penerapan model *Design Thinking* memiliki relevansi dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif karena prosesnya memberikan ruang kepada peserta didik untuk menghasilkan dan mengembangkan berbagai gagasan sebelum menentukan solusi yang akan diwujudkan. Tahap *ideate* memberikan kesempatan untuk menghasilkan alternatif gagasan, sedangkan tahap *prototype* memungkinkan gagasan tersebut dikembangkan menjadi bentuk nyata dan tahap *test* memberikan kesempatan untuk memperoleh umpan balik serta melakukan perbaikan. Penelitian *quasi-experiment* pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *Design Thinking* dalam pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa (Gloria et al., 2022).

Keterkaitan tersebut dapat dijelaskan lebih khusus dengan empat indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini. Aktivitas menghasilkan berbagai alternatif gagasan pada tahap *ideate* memberikan ruang bagi berkembangnya *fluency* dan *flexibility*, sedangkan proses memilih dan mengembangkan gagasan yang berbeda dari contoh yang tersedia berkaitan dengan *originality*. Selanjutnya, proses mewujudkan gagasan dalam bentuk *prototype* dan melakukan penyempurnaan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperinci dan mengembangkan gagasannya sehingga berkaitan dengan *elaboration*.

Agar penerapan model *Design Thinking* memiliki konteks yang dekat dengan pembelajaran Seni Rupa dan kehidupan siswa, model tersebut dapat

diterapkan berbasis *Eco Art*. *Eco Art* dalam penelitian ini dipahami sebagai konteks penciptaan karya seni yang memanfaatkan bahan bekas atau bahan yang dapat digunakan kembali dengan mengangkat kepedulian terhadap lingkungan. Penggunaan konteks ekologis dalam kegiatan seni memungkinkan siswa berinteraksi dengan permasalahan lingkungan sekaligus mengeksplorasi material yang tersedia untuk dikembangkan menjadi karya kreatif (Karsono et al., 2024).

Pemanfaatan bahan daur ulang dalam pembelajaran Seni Rupa juga memiliki relevansi empiris dengan pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian eksperimen pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan daur ulang sampah plastik dalam pembelajaran Seni Rupa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa, dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses penciptaan karya menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan (Sulistiyowati et al., 2025).

Penelitian lain mengenai pembelajaran Seni Rupa berbasis sampah anorganik juga menunjukkan bahwa kegiatan menciptakan karya dari bahan yang semula tidak digunakan dapat menjadi konteks untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Pembelajaran tersebut menempatkan siswa sebagai pelaku kegiatan penciptaan karya dan menghubungkan aktivitas seni dengan pemanfaatan material yang terdapat di lingkungan sekitar (ATPS et al., 2024).

Berdasarkan karakteristik tersebut, model *Design Thinking* berbasis *Eco Art* dalam penelitian ini tidak dimaknai sebagai dua model pembelajaran yang berdiri sendiri. Model *Design Thinking* ditempatkan sebagai model pembelajaran yang mengarahkan proses berpikir siswa melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sedangkan *Eco Art* menjadi basis atau konteks penciptaan karya Seni Rupa melalui pemanfaatan bahan bekas atau bahan yang dapat digunakan kembali. Dengan demikian, siswa tidak hanya diarahkan untuk membuat karya dari bahan bekas, tetapi juga mengalami proses memahami permasalahan, menghasilkan alternatif gagasan, memilih dan mengembangkan gagasan, mewujudkannya menjadi karya, serta menguji dan memperbaiki hasil karyanya.

Integrasi tersebut memiliki relevansi langsung dengan permasalahan yang ditemukan di SDN Percobaan. Siswa yang sebelumnya cenderung meniru contoh

guru akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih terbuka karena proses model *Design Thinking* tidak langsung mengarahkan siswa kepada satu bentuk karya yang harus ditiru. Sebaliknya, siswa diarahkan untuk memahami permasalahan lingkungan, menentukan fokus permasalahan, menghasilkan beberapa alternatif gagasan, memilih gagasan yang akan dikembangkan, membuat karya, dan melakukan pengujian serta perbaikan.

Penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa model *Design Thinking* telah digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar dan dikaitkan dengan pengembangan keterampilan berpikir kreatif, tetapi konteks penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini. Gloria et al. (2022), misalnya, mengkaji penggunaan model *Design Thinking* dalam pembelajaran IPA kelas IV melalui pembelajaran berbasis proyek, sedangkan penelitian mengenai *Ecological Art* yang dilakukan Karsono et al. (2024) berfokus pada pengembangan kesadaran lingkungan dan kreativitas siswa sekolah dasar.

Di sisi lain, penelitian mengenai pemanfaatan bahan daur ulang dalam pembelajaran Seni Rupa telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa, tetapi penelitian tersebut belum mengintegrasikan tahapan model *Design Thinking* sebagai model pembelajaran untuk mengarahkan proses eksplorasi gagasan siswa. Penelitian Sulistiyowati et al. (2025), misalnya, menggunakan bahan daur ulang sampah plastik dalam pembelajaran Seni Rupa siswa sekolah dasar dan menemukan peningkatan kreativitas, tetapi fokus penelitian tersebut berbeda dari penelitian ini karena tidak menggunakan model *Design Thinking* sebagai model pembelajaran (Sulistiyowati et al., 2025).

Berdasarkan penelusuran penelitian terdahulu tersebut, terdapat ruang penelitian yang masih dapat dikembangkan, yaitu penerapan model *Design Thinking* sebagai model pembelajaran yang diintegrasikan dengan *Eco Art* dalam pembelajaran Seni Rupa kelas V sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, celah penelitian ini tidak didasarkan pada klaim bahwa belum pernah ada penelitian tentang model *Design Thinking*, *Eco Art*, atau bahan daur ulang, melainkan pada perbedaan konteks, integrasi model dan basis

pembelajaran, mata pelajaran, jenjang kelas, serta fokus pengukuran kemampuan berpikir kreatif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas V sekolah dasar, dengan kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel yang diukur melalui empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Kebaruan penelitian bukan terletak pada penciptaan konsep *Design Thinking* atau *Eco Art* secara terpisah, tetapi pada pengintegrasian keduanya dalam satu desain pembelajaran Seni Rupa yang diarahkan untuk memberikan ruang eksplorasi dan pengembangan gagasan siswa.

Selain memiliki landasan pedagogis, pembelajaran ini dapat diperkuat melalui integrasi nilai-nilai Islam. Tahap *empathize* dapat dikaitkan dengan nilai kepedulian terhadap sesama sebagaimana tergambar dalam QS. At-Taubah ayat 128; kegiatan bertukar gagasan dapat dikaitkan dengan prinsip musyawarah dalam QS. Asy-Syura ayat 38; sedangkan kegiatan mengamati lingkungan dapat dikaitkan dengan QS. Al-Ghasyiyah ayat 17–20 yang mengarahkan manusia untuk memperhatikan ciptaan Allah Swt. Nilai-nilai tersebut dapat ditempatkan sebagai penguatan karakter dalam proses pembelajaran, bukan sebagai dasar teoritis pembentukan model *Design Thinking* (Shihab, 2002).

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, permasalahan pembelajaran Seni Rupa di kelas V SDN Percobaan Bandung dapat dilihat dari beberapa kondisi yang ditemukan pada saat observasi awal dan hasil wawancara dengan guru. Permasalahan yang ditemukan bukan hanya berkaitan dengan hasil belajar siswa, tetapi juga dengan proses siswa dalam mengembangkan ide ketika membuat karya seni. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, terlihat bahwa sebagian siswa masih cenderung menunggu arahan guru dan menggunakan contoh yang diberikan sebagai acuan utama dalam membuat karya. Hal tersebut terlihat ketika siswa mulai mengerjakan tugas, di mana beberapa siswa lebih banyak mengikuti bentuk atau cara yang telah dicontohkan daripada mengembangkan bentuk dan gagasan berdasarkan pemikirannya sendiri. Selain itu, siswa belum banyak melakukan

eksplorasi terhadap kemungkinan bentuk, bahan, maupun cara penyelesaian karya yang berbeda dari contoh yang diberikan.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Seni Rupa siswa masih memerlukan contoh dan arahan yang cukup banyak untuk menyelesaikan tugas. Guru juga menyampaikan bahwa ketika diberikan kegiatan yang menuntut siswa untuk menentukan atau mengembangkan gagasannya sendiri, tidak semua siswa dapat langsung mengemukakan ide. Sebagian siswa masih bertanya mengenai bentuk karya yang harus dibuat atau mengikuti contoh yang tersedia. Dengan demikian, bukti permasalahan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil akhir karya siswa, tetapi juga dari proses pembelajaran ketika siswa menentukan dan mengembangkan gagasan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa masih perlu diberikan pengalaman pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, menghasilkan beberapa alternatif gagasan, memilih gagasan yang dianggap sesuai, serta mengembangkan gagasan tersebut secara lebih rinci menjadi sebuah karya seni.

Berdasarkan bukti dari observasi awal dan wawancara tersebut, permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menghasilkan, mengembangkan, dan memperinci gagasan dalam kegiatan Seni Rupa. Kondisi ini memiliki keterkaitan dengan aspek kemampuan berpikir kreatif, khususnya kelancaran (*fluency*) dalam menghasilkan gagasan, keluwesan (*flexibility*) dalam melihat berbagai kemungkinan, keaslian (*originality*) dalam menghasilkan gagasan yang berbeda, dan elaborasi (*elaboration*) dalam mengembangkan gagasan menjadi karya yang lebih terperinci. Oleh karena itu, diperlukan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyelesaian produk, tetapi juga memberikan ruang kepada siswa untuk melalui proses menemukan masalah, menghasilkan berbagai gagasan, mengembangkan alternatif solusi, dan merealisasikan gagasan tersebut dalam bentuk karya.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, model *Design Thinking* berbasis *Eco Art* dipandang relevan untuk diterapkan karena model ini memberikan struktur proses pemecahan masalah melalui *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*,

sedangkan konteks *Eco Art* menyediakan permasalahan dan material nyata yang dapat dieksplorasi dalam pembelajaran Seni Rupa. Integrasi tersebut diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual sehingga siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai penerapan model pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Seni Rupa siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* untuk menguji perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran dengan *Design Thinking* berbasis *Eco Art*, dengan pengukuran yang berfokus pada indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Berdasarkan uraian mengenai kondisi ideal, permasalahan empiris di lapangan, kebutuhan pembelajaran, relevansi *Design Thinking*, konteks *Eco Art*, hasil penelitian terdahulu, *research gap*, dan kebaruan penelitian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DESIGN THINKING* BERBASIS *ECO ART* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SENI RUPA SISWA KELAS V (Penelitian *Quasi Experiment* pada Kelas V di SDN Percobaan).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil temuan awal penelitian di SDN Percobaan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif seni rupa siswa yang menggunakan model pembelajaran *design thinking* berbasis *eco art* di kelas V SDN Percobaan?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif seni rupa siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di kelas V SDN Percobaan?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif seni rupa siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *design thinking* berbasis *eco art* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di kelas V SDN Percobaan?

C. Tujuan Penelitian

Adapaun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif seni rupa siswa yang menggunakan model pembelajaran *design thinking* berbasis *eco art* di kelas V SDN Percobaan.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif seni rupa siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di kelas V SDN Percobaan.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif seni rupa siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *design thinking* berbasis *eco art* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di kelas V SDN Percobaan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar, khususnya mengenai penerapan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam memahami permasalahan, menghasilkan gagasan, mengembangkan alternatif solusi, serta mewujudkan gagasan melalui proses penciptaan karya. Karakteristik tersebut sejalan dengan model *Design Thinking* yang menempatkan proses pemecahan masalah melalui pemahaman permasalahan, pengembangan gagasan, pembuatan prototipe, pengujian, dan perbaikan sebagai bagian penting dalam proses belajar (Razzouk & Shute, 2012).

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai integrasi *Design Thinking* dengan konteks *Eco Art* dalam pembelajaran Seni Rupa sekolah dasar. Integrasi tersebut memberikan konteks pembelajaran yang memungkinkan siswa mengeksplorasi bahan dan permasalahan lingkungan sekaligus mengembangkan kreativitas melalui kegiatan penciptaan karya. Kajian mengenai *Ecological Art* pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa kegiatan seni yang dikaitkan dengan lingkungan dapat digunakan untuk mendukung pengembangan kreativitas sekaligus kesadaran terhadap lingkungan (Karsono et al., 2024).
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi empiris bagi pengembangan penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, khususnya yang diukur melalui indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Keempat indikator tersebut memberikan gambaran mengenai kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai gagasan, mengembangkan gagasan dari berbagai kemungkinan, menghasilkan gagasan yang memiliki keunikan, serta memperinci dan mengembangkan gagasan menjadi lebih lengkap (Melihayatri et al., 2025).
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi serta mengembangkan gagasan dalam pembelajaran Seni Rupa. Melalui penerapan model *Design Thinking* berbasis *Eco Art*, siswa diharapkan memperoleh kesempatan untuk menghasilkan berbagai ide, mengembangkan ide dari berbagai kemungkinan, menghasilkan gagasan yang lebih orisinal, serta memperinci gagasan tersebut dalam bentuk karya seni dengan memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan dapat mendukung perkembangan

kemampuan berpikir kreatif siswa melalui indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Sulistiyowati et al., 2025).

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk aktif mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan dalam pembelajaran Seni Rupa. Penerapan model *Design Thinking* dapat membantu guru mengorganisasikan proses pembelajaran melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sedangkan *Eco Art* dapat digunakan sebagai konteks kegiatan berkarya yang dekat dengan permasalahan dan lingkungan kehidupan siswa (Henriksen et al., 2020).

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran Seni Rupa yang mendukung pengembangan kreativitas siswa sekaligus menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan. Pemanfaatan konteks *Eco Art* dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghubungkan kegiatan seni dengan isu lingkungan dan pembentukan sikap berkelanjutan pada siswa (UNESCO, 2022).

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai *Design Thinking*, *Eco Art*, pembelajaran Seni Rupa, atau kemampuan berpikir kreatif pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk merancang penelitian lanjutan dengan desain, subjek, materi, maupun variabel penelitian yang lebih beragam (Creswell & Guetterman, 2021).

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang penting dikembangkan pada siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan menghasilkan dan mengembangkan gagasan dalam menghadapi permasalahan. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Seni Rupa diukur melalui empat indikator, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan dalam mengembangkan ide), *originality* (keaslian ide), dan *elaboration* (kemampuan memperinci dan mengembangkan ide). Keempat indikator tersebut juga digunakan dalam pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar melalui instrumen yang dikembangkan untuk siswa kelas V (Alfarisa et al., 2025).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN Percobaan Bandung, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Seni Rupa masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari kemampuan siswa yang masih terbatas dalam menghasilkan dan mengembangkan gagasan ketika diberikan tugas untuk membuat karya secara mandiri. Siswa cenderung menunggu arahan guru dan menggunakan contoh yang diberikan sebagai acuan utama dalam membuat karya, sehingga kesempatan untuk menghasilkan gagasan yang beragam dan berbeda masih terbatas. Selain itu, ketika siswa diberikan kesempatan untuk menentukan bentuk atau ide karya sendiri, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan alternatif gagasan dan mengembangkan gagasan tersebut menjadi karya yang lebih rinci. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai gagasan (*fluency*), mengembangkan gagasan dari berbagai kemungkinan (*flexibility*), menghasilkan gagasan yang berbeda atau memiliki keunikan (*originality*), serta memperinci dan mengembangkan gagasan menjadi sebuah karya (*elaboration*) masih perlu dikembangkan.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan proses pembelajaran yang berdasarkan hasil wawancara masih lebih banyak menggunakan pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Dalam proses tersebut, kegiatan pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan materi, pemberian contoh, dan instruksi

dari guru. Pola pembelajaran demikian menyebabkan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan mengembangkan gagasannya sendiri dalam kegiatan Seni Rupa menjadi lebih terbatas. Dengan demikian, permasalahan utama yang ditemukan dalam studi pendahuluan adalah belum optimalnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Seni Rupa, khususnya dalam menghasilkan, mengembangkan, menghasilkan gagasan yang unik, dan memperinci gagasan menjadi sebuah karya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk mengeksplorasi permasalahan, menghasilkan berbagai gagasan, mengembangkan gagasan, serta mewujudkannya dalam bentuk karya. Salah satu model yang relevan adalah model *Design Thinking* karena model ini menempatkan proses pemecahan masalah dan pengembangan gagasan sebagai bagian penting dalam pembelajaran. Penelitian pada siswa kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Design Thinking* dapat digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa melalui proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan gagasan dan pemecahan masalah (Widyastuti & Jayanta, 2024).

Dalam penelitian ini, *Design Thinking* digunakan sebagai model pembelajaran pada kelas eksperimen, sedangkan *Eco Art* menjadi basis atau konteks pembelajaran Seni Rupa. *Eco Art* memberikan konteks nyata melalui pemanfaatan bahan yang berasal dari lingkungan, khususnya bahan bekas atau limbah rumah tangga yang masih dapat dimanfaatkan sebagai media penciptaan karya. Dengan demikian, siswa memperoleh kesempatan untuk menghubungkan kegiatan berkarya dengan lingkungan di sekitarnya sekaligus mengeksplorasi kemungkinan penggunaan bahan tersebut untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan gagasan mereka. Penelitian pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan *Ecological Art* dapat mengintegrasikan aktivitas seni dengan kesadaran lingkungan serta mendukung pengembangan kreativitas siswa (Karsono et al., 2024).

Penerapan model *Design Thinking* berbasis *Eco Art* pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan

test. Pada tahap *empathize*, siswa mengamati lingkungan dan memahami permasalahan atau kondisi bahan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan berkarya. Pada tahap *define*, siswa menentukan dan merumuskan permasalahan yang akan diselesaikan. Pada tahap *ideate*, siswa menghasilkan berbagai kemungkinan gagasan dan menentukan gagasan yang akan dikembangkan. Pada tahap *prototype*, siswa mewujudkan gagasan dalam bentuk rancangan atau karya awal, sedangkan pada tahap *test*, siswa menguji, mengevaluasi, dan melakukan penyempurnaan terhadap karya yang dibuat. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses menghasilkan dan mengembangkan gagasan melalui pemecahan masalah (Widyastuti & Jayanta, 2024).

Keterlibatan siswa dalam setiap tahapan tersebut diperkirakan berkaitan dengan perkembangan empat indikator kemampuan berpikir kreatif. Tahap *ideate* memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan banyak gagasan (*fluency*) dan mengembangkan gagasan melalui berbagai kemungkinan (*flexibility*). Ketika siswa memilih dan mengembangkan gagasan yang memiliki ciri khas serta tidak sekadar meniru contoh yang tersedia, proses tersebut berkaitan dengan *originality*. Selanjutnya, proses *prototype* dan *test* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperinci, mengembangkan, dan menyempurnakan gagasan menjadi karya sehingga berkaitan dengan *elaboration*. Penelitian pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk menghasilkan dan mengembangkan berbagai gagasan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang mencakup *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Melihayatri et al., 2025).

Sementara itu, kelas kontrol menggunakan model *Direct Instruction* sebagai model pembelajaran pembandingan. Pembelajaran model *Direct Instruction* dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur dan berpusat pada arahan guru, mulai dari penyampaian tujuan dan penjelasan materi, demonstrasi atau pemberian contoh, latihan dengan bimbingan guru, pengecekan pemahaman, hingga latihan secara mandiri. Dalam penelitian ini, model *Direct Instruction* digunakan sebagai kondisi pembandingan terhadap penerapan model *Design Thinking* berbasis *Eco Art*.

Perbandingan tersebut diperlukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang memperoleh model pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* dan siswa yang memperoleh model pembelajaran *Direct Instruction*. Penelitian kuasi eksperimen pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar alternatif dapat menghasilkan perbedaan kemampuan berpikir kreatif dibandingkan pembelajaran langsung, sehingga model pembelajaran dapat diuji secara empiris melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol (Kusuma et al., 2022).

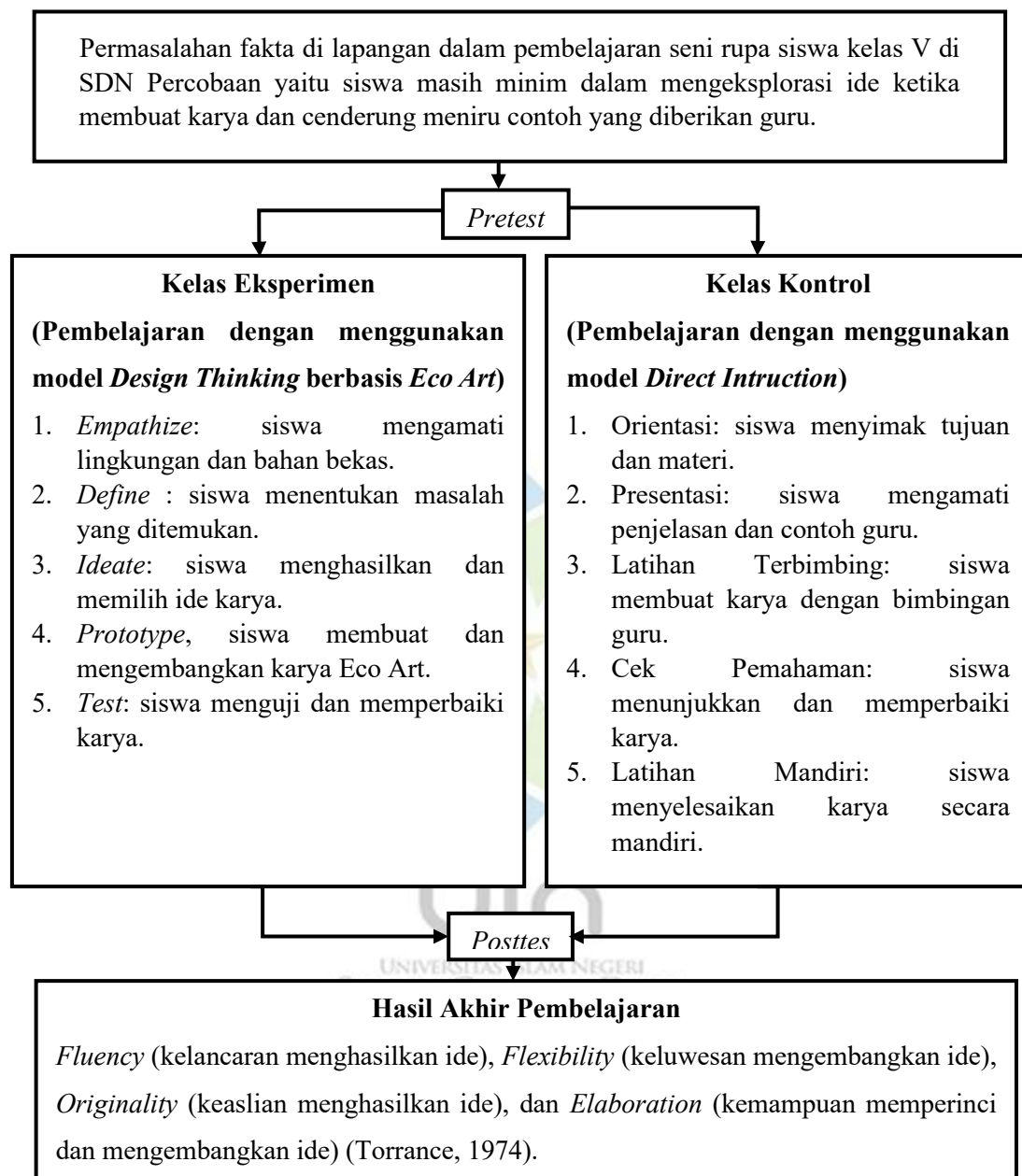
Sebelum diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Seni Rupa menggunakan model *Design Thinking* berbasis *Eco Art*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction*. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelas memperoleh *posttest* dengan instrumen yang sama untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif setelah pembelajaran. Penggunaan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol memungkinkan peneliti membandingkan perubahan kemampuan berpikir kreatif setelah masing-masing kelompok memperoleh perlakuan yang berbeda. Desain penelitian dengan kelompok eksperimen dan kontrol serta pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan merupakan salah satu bentuk yang dapat digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan pembelajaran terhadap kemampuan siswa (Creswell & Guetterman, 2021).

Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada masing-masing kelas serta perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel terikat diukur berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat perubahan skor secara keseluruhan, tetapi menggunakan keempat indikator tersebut sebagai dasar pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa (Alfarisa et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan berpikir kreatif Seni Rupa siswa kelas V. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran *Direct Instruction*. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, kemudian peningkatan kemampuan berpikir kreatif dianalisis berdasarkan indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Berdasarkan hubungan tersebut, penerapan model *Design Thinking* berbasis *Eco Art* diharapkan menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan pembelajaran *Direct Instruction* pada siswa kelas V SDN Percobaan.

Kerangka berpikir dalam proses menerapkan model pembelajaran *design thinking* berbasis *eco art* dan model pembelajaran *direct instruction* dapat di gambarkan sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Proses Penerapan Model *Design Thinking* Berbasis *Eco Art* dan Model *Direct Instruction*

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan kajian teori yang telah dipaparkan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif seni rupa yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *design thinking* berbasis *eco art* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di kelas V SDN Percobaan.
2. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif seni rupa yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *design thinking* berbasis *eco art* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di kelas V SDN Percobaan.

G. Penelitian Terdahulu

1. Atmojo, Ardiansyah, dan Gloria (2023)

Penelitian Atmojo, Ardiansyah, dan Gloria (2023) berjudul “Pengaruh *Project Based Learning* dengan Metode *Design Thinking* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* Nonequivalent Control Group Design pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kecamatan Laweyan. Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh *Project Based Learning* dengan metode *Design Thinking* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *Project Based Learning* dengan metode *Design Thinking* terhadap keterampilan berpikir kreatif, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,025 < 0,05$.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian Anda terletak pada penggunaan *Design Thinking* sebagai pendekatan/model yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar serta penggunaan pendekatan eksperimen. Keduanya juga menempatkan kemampuan berpikir kreatif sebagai hasil yang ingin ditingkatkan.

Perbedaannya, penelitian Atmojo et al. mengombinasikan *Design Thinking* dengan *Project Based Learning*, diterapkan pada pembelajaran IPA kelas IV, sedangkan penelitian Anda menggunakan *Design Thinking* berbasis *Eco Art* pada pembelajaran Seni Rupa kelas V. Penelitian Anda juga secara khusus mengarahkan proses *Design Thinking* pada penciptaan karya seni berbahan daur ulang dan mengukur kemampuan berpikir kreatif melalui empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Dengan demikian, penelitian Atmojo et al. memberikan dasar empiris bahwa *Design Thinking* berpotensi mendukung berpikir kreatif, tetapi belum mengkaji integrasi *Design Thinking* dengan *Eco Art* dalam pembelajaran Seni Rupa sekolah dasar.

2. Widyastuti dan Jayanta (2024)

Widyastuti dan Jayanta (2024) melakukan penelitian berjudul “*Design Thinking-Based Learning Assessment Guidelines to Improve Creative Thinking Skills*”. Penelitian tersebut mengembangkan panduan asesmen pembelajaran berbasis *Design Thinking* untuk siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dan melibatkan ahli asesmen, guru, serta siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa panduan yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari aspek validitas dan kepraktisan, serta efektif digunakan karena terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan panduan asesmen berbasis *Design Thinking*.

Persamaannya dengan penelitian Anda adalah sama-sama menggunakan *Design Thinking*, sama-sama berfokus pada kemampuan berpikir kreatif, dan sama-sama melibatkan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut juga relevan dalam memberikan dukungan bahwa proses pembelajaran berbasis *Design Thinking* dapat digunakan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Perbedaannya, penelitian Widyastuti dan Jayanta berfokus pada pengembangan panduan asesmen pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian Anda berfokus pada penerapan model pembelajaran

Design Thinking berbasis *Eco Art* dalam pembelajaran Seni Rupa. Penelitian tersebut juga bukan penelitian yang secara khusus menguji integrasi *Design Thinking* dengan *Eco Art* serta pemanfaatan bahan daur ulang sebagai konteks penciptaan karya seni. Oleh karena itu, penelitian Widyastuti dan Jayanta memperkuat hubungan *Design Thinking* dengan kemampuan berpikir kreatif, sedangkan penelitian Anda mengembangkan penerapannya dalam konteks pembelajaran Seni Rupa berbasis lingkungan.

3. Karsono, Firdani, Yahya, dan Wiranegara (2024)

Karsono, Firdani, Yahya, dan Wiranegara (2024) melakukan penelitian berjudul “*Fostering Environmental Awareness through Ecological Art to Enhance Creativity in Primary School Students*”. Penelitian tersebut mengkaji integrasi *Ecological Art* dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada dua sekolah dasar dengan konteks lingkungan yang berbeda. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Ecological Art* dapat menghubungkan pembelajaran seni dengan kesadaran lingkungan, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah kreatif siswa. Pada salah satu konteks sekolah, siswa memanfaatkan sampah plastik sebagai bagian dari aktivitas seni untuk merespons persoalan lingkungan.

Persamaannya dengan penelitian Anda adalah sama-sama menempatkan seni berbasis lingkungan sebagai konteks pembelajaran dan sama-sama menghubungkannya dengan kreativitas siswa sekolah dasar. Keduanya juga memanfaatkan lingkungan dan bahan yang tersedia di sekitar siswa sebagai bagian dari pengalaman berkarya. Dengan demikian, penelitian Karsono et al. memberikan dasar bahwa *Ecological Art* memiliki potensi pedagogis dalam mengembangkan kreativitas sekaligus kepedulian terhadap lingkungan.

Perbedaannya, penelitian Karsono et al. menggunakan pendekatan kualitatif dan berfokus pada integrasi *Ecological Art* dalam P5, bukan menguji pengaruh suatu model pembelajaran melalui *quasi experiment*. Penelitian tersebut juga tidak mengombinasikan *Ecological Art* dengan model *Design Thinking*. Sementara itu, penelitian Anda secara khusus mengintegrasikan

Design Thinking sebagai model pembelajaran dengan *Eco Art* sebagai basis pembelajaran Seni Rupa, kemudian mengujinya melalui desain *quasi experiment* dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. Nurrochmawati dan Barriyah (2024)

Nurrochmawati dan Barriyah (2024) melakukan penelitian berjudul “Kreativitas Siswa Mendaur Ulang Sampah Plastik dengan Kegiatan Menganyam”. Penelitian tersebut mengangkat kegiatan pemanfaatan sampah plastik sebagai bahan dalam aktivitas berkarya seni pada siswa sekolah dasar. Fokus penelitian berada pada kegiatan mendaur ulang sampah plastik melalui kegiatan menganyam untuk mengembangkan kreativitas siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian Anda karena menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan bekas dalam kegiatan seni dapat menjadi pengalaman berkarya yang mendorong kreativitas siswa sekolah dasar.

Persamaannya dengan penelitian Anda terletak pada penggunaan bahan bekas atau sampah sebagai bahan berkarya seni serta fokus terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. Keduanya juga menempatkan aktivitas penciptaan karya dari bahan yang tidak terpakai sebagai pengalaman belajar yang dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan gagasan kreatif.

Perbedaannya, penelitian Nurrochmawati dan Barriyah berfokus pada kegiatan menganyam dari sampah plastik, sedangkan penelitian Anda tidak membatasi siswa pada satu teknik berkarya tertentu karena siswa diarahkan untuk mengeksplorasi bahan bekas dan mengembangkan gagasan melalui tahapan *Design Thinking*. Penelitian tersebut juga tidak menguji penerapan *Design Thinking* berbasis *Eco Art* melalui desain *quasi experiment* dengan kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, penelitian tersebut memperkuat aspek pemanfaatan bahan daur ulang dalam pengembangan kreativitas seni, sedangkan penelitian Anda menambahkan unsur model pembelajaran *Design Thinking* dan pengujian eksperimental.

Berikut tabel yang menjelaskan persamaan dan perbedaanya :

Tabel 1. 1 Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Atmojo et al. (2023)	<i>Design Thinking</i> , berpikir kreatif, siswa SD, penelitian eksperimen	<i>Project Based Learning</i> dan <i>Design Thinking</i> , IPA kelas IV, bukan Seni Rupa/Eco Art
2.	Widyastuti & Jayanta (2024)	<i>Design Thinking</i> , berpikir kreatif, siswa kelas V SD	Pengembangan panduan asesmen, mata pelajaran IPAS, bukan Eco Art dan bukan quasi experiment seperti penelitian Anda
3.	Karsono et al. (2024)	<i>Ecological Art</i> , seni, kreativitas, siswa SD, lingkungan	Kualitatif/P5, bukan <i>Design Thinking</i> , tidak menguji pengaruh secara eksperimen
4.	Nurrochmawati & Barriyah (2024)	Bahan daur ulang/sampah, kegiatan seni, kreativitas siswa SD	Fokus menganyam sampah plastik, bukan <i>Design Thinking</i> , bukan <i>Eco Art</i> yang dipadukan dengan <i>Design Thinking</i> , dan bukan quasi experiment

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai *Design Thinking*, *Eco Art*, dan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar telah dilakukan dengan fokus yang berbeda. Berdasarkan persamaan dan perbedaan tersebut, terdapat research gap berupa belum adanya penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* dalam pembelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar melalui penelitian

quasi experiment. Penelitian terdahulu cenderung mengkaji *Design Thinking* dalam mata pelajaran selain Seni Rupa, mengembangkan perangkat atau asesmen berbasis *Design Thinking*, menerapkan *Ecological Art* tanpa integrasi dengan *Design Thinking*, atau memanfaatkan bahan daur ulang dalam kegiatan seni tanpa menggunakan *Design Thinking* sebagai model pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* pada pembelajaran Seni Rupa siswa kelas V.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran *Design Thinking* dengan *Eco Art* dalam pembelajaran Seni Rupa sekolah dasar, dengan memanfaatkan bahan daur ulang sebagai konteks penciptaan karya dan mengarahkan siswa melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Efektivitas penerapan model tersebut diuji menggunakan desain *quasi experiment* dengan membandingkan kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran *Design Thinking* berbasis *Eco Art* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran *Direct Instruction*. Kemampuan berpikir kreatif siswa diukur melalui empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan *Design Thinking* atau *Eco Art* secara terpisah, tetapi menguji penerapan keduanya secara terintegrasi dalam pembelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar.