

MODUL AJAR

Memahami Penerapan Proses Berpikir Kreatif dan Design Thinking

Nama Sekolah	: SMK Mambaul Ulum
Jurusan	: Seni dan Ekonomi Kreatif
Fase/Kelas	: E/ Kelas X
Materi Pembelajaran	: Desain Komunikasi Visual (DKV)
Alokasi Waktu	: 4 Pertemuan x 1 jam (45 Menit)
Nama Pengajar	: Lutfy Saraswati

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu menerapkan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, serta dapat menggunakan elemen dasar perancangan dan proses berpikir desain (design thinking) untuk menghasilkan solusi kreatif dalam konteks seni, desain, dan komunikasi visual.

2. Tujuan Pembelajaran (TP)

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik dapat:

- Memahami konsep dasar berpikir kreatif dalam desain.
- Menjelaskan tahapan utama dalam design thinking.
- Mengidentifikasi permasalahan visual/desain di sekitar.
- Mengembangkan ide desain menggunakan teknik kreatif.
- Membuat prototipe/desain awal berdasarkan ide yang dikembangkan.
- Mempresentasikan hasil ide desain secara komunikatif.

3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Pengenalan Berpikir Kreatif
 - Menjelaskan definisi kreativitas.
 - Mengenal teknik brainstorming, mind mapping, SCAMPER.
2. Pengenalan Design Thinking
 - Lima tahap design thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test.
3. Analisis Masalah Visual/Desain
 - Mengamati masalah desain di lingkungan sekolah, kelas, atau media visual.
 - Menentukan kebutuhan pengguna (audience).
4. Pengembangan Ide

- Menghasilkan ide kreatif (sketsa, konsep visual, moodboard).
5. Prototipe Dasar
 - Membuat sketsa desain, wireframe, atau visual mockup.
 6. Presentasi Hasil
 - Menyampaikan ide desain dan menerima masukan.

4. **Dimensi Profil Pelajar Pancasila**

1. Beriman dan Bertakwa
 - Mengapresiasi kemampuan kreatif sebagai bentuk rasa syukur dan menjaga etika dalam penggunaan karya visual.
2. Berkebhinekaan Global
 - Mampu mempelajari referensi desain dari berbagai budaya dan negara.
3. Gotong Royong
 - Berkolaborasi dalam proses brainstorming, diskusi, dan evaluasi desain.
4. Kreatif
 - Menghasilkan ide-ide baru dan desain inovatif menggunakan pendekatan design thinking.
5. Mandiri
 - Mengambil keputusan desain secara mandiri dan bertanggung jawab atas proses kerja.
6. Bernalar kritis
 - Menganalisis kebutuhan pengguna, mengevaluasi solusi desain, dan menyimpulkan alternatif yang tepat.
7. Bernalar kritis
 - Menganalisis kebutuhan pengguna, mengevaluasi solusi desain, dan menyimpulkan alternatif yang tepat.
8. Digital
 - Menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva, Figma, CorelDraw, Adobe Illustrator, atau aplikasi mind mapping.

5. **Materi Pembelajaran**

1. Konsep Berpikir Kreatif dalam Desain (Pertemuan 1)
 - Pengertian dasar berpikir kreatif.
 - Fungsi kreativitas dalam desain.
 - Ciri-ciri berpikir kreatif.
 - Teknik kreatif.
2. Pengenalan Design Thinking & Analisis Masalah (Pertemuan 2)
 - Pengenalan 5 tahapan design thinking.
 - Cara melakukan observasi visual.
 - Menentukan kebutuhan pengguna.
 - Membuat problem statement.
3. Pengembangan Ide Desain (IDEATE) (Pertemuan 3)
 - Mengembangkan ide desain berdasarkan problem statement.
 - Teknik pengembangan ide.
 - Membuat 5 ide alternatif.
4. Prototipe dan Presentasi (PROTOTYPE & TEST) (Pertemuan 4)
 - Membuat prototipe desain.
 - Pengujian & revisi sederhana.

- Presentasi ide & solusi.

6. Aktivitas Pembelajaran

A. Pertemuan 1 : Pengantar Berpikir Kreatif dalam Desain

Tahap	Waktu	Aktivitas Pembelajaran
Pendahuluan	10 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menampilkan contoh desain yang kreatif dan kurang kreatif. 2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: memahami konsep berpikir kreatif dan teknik kreatif. 3. Apersepsi: Tanya jawab singkat tentang contoh kreativitas yang pernah dilihat siswa.
Kegiatan Inti	30 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan konsep berpikir kreatif, ciri-ciri, dan fungsinya dalam desain. 2. Siswa melakukan kegiatan <i>brainstorming</i> tentang masalah desain di sekolah. 3. Siswa membuat mind mapping ide kreatif terkait solusi desain visual.
Penutupan	5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan hal yang dipelajari. 2. Guru memberikan umpan balik dan memberikan tugas kecil: cari 3 contoh desain kreatif.

B. Pertemuan 2 : Design Thinking & Analisis Masalah

Tahap	Waktu	Aktivitas Pembelajaran
Pendahuluan	10 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan contoh masalah desain visual di sekolah (poster kusam, layout berantakan, dll.). 2. Guru menjelaskan tujuan: memahami tahapan design thinking & analisis masalah.
Kegiatan Inti	30 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan 5 tahap design thinking

		(Empathize–Define–Ideate–Prototype–Test). 2. Siswa melakukan observasi cepat lingkungan sekitar (kelas/mading/laboratorium) untuk menemukan masalah visual. 3. Siswa mengisi LKPD bagian Problem Statement.
Penutupan	5 menit	1. Siswa membacakan problem statement. 2. Guru memberikan penguatan dan arahan untuk pertemuan selanjutnya (ideation).

C. Pertemuan 3 : Pengembangan Ide Desain (IDEATE)

Tahap	Waktu	Aktivitas Pembelajaran
Pendahuluan	5 menit	1. Guru mengulas kembali hasil problem statement dari pertemuan sebelumnya. 2. Menyampaikan tujuan pertemuan: menghasilkan ide desain.
Kegiatan Inti	35 menit	1. Guru menjelaskan teknik pengembangan ide: moodboard, sketsa, eksplorasi style. 2. Siswa membuat Moodboard . 3. Siswa membuat 3–5 ide alternatif solusi desain sesuai masalah visual. 4. Dari beberapa ide, siswa memilih “ide terbaik” dan menjelaskan alasannya.
Penutupan	5 menit	1. Presentasi singkat 1–2 siswa tentang ide yang dipilih. 2. Guru memberikan umpan balik dan menugaskan siswa menyiapkan alat untuk membuat prototipe.

D. Pertemuan 4 : Prototipe & Presentasi (PROTOTYPE – TEST)

Tahap	Waktu	Aktivitas Pembelajaran
-------	-------	------------------------

Pendahuluan	5 menit	1. Guru menjelaskan tujuan pertemuan: membuat prototipe sederhana dan mempresentasikannya.
Kegiatan Inti	35 menit	1. Siswa membuat sketsa desain / mockup / wireframe dari ide yang dipilih. 2. Siswa melakukan <i>peer review</i> dengan teman kelompok lain. 3. Siswa melakukan revisi cepat sesuai masukan. 4. Presentasi kelompok: menyampaikan desain dan alasan pemilihan solusi.
Penutupan	5 menit	1. Presentasi singkat 1–2 siswa tentang ide yang dipilih. 2. Guru memberikan umpan balik dan menugaskan siswa menyiapkan alat untuk membuat prototipe.

7. Penilaian

A. Penilaian Kognitif (Tes)

Contoh soal:

- Apa yang dimaksud berpikir kreatif?
- Sebutkan tahapan design thinking.
- Mengapa tahap empathize penting dalam desain komunikasi visual?

B. Penilaian Afektif (Observasi)

Aspek:

- Keaktifan dalam diskusi
- Kerja sama
- Etika komunikasi
- Kedisiplinan

C. Penilaian Psikomotorik (Produk Desain)

Aspek	Skor
Analisis masalah desain	20
Ide solusi kreatif	20

Aspek	Skor
Sketsa/prototipe	30
Presentasi	20
Kerja sama	10
Total	100

Kategori:

90–100 = Sangat Baik

80–89 = Baik

70–79 = Cukup

<70 = Perlu perbaikan

8. Sumber Belajar

- Modul Dasar-Dasar Desain (Program Keahlian Seni & Industri Kreatif).
- Buku Dasar Desain Komunikasi Visual.
- YouTube: “Design Thinking
- Animasi pembelajaran brainstorming & SCAMPER
- Kertas gambar, pensil, spidol untuk sketsa manual
- Lembar observasi, LKPD per pertemuan
- Laptop/PC Lab DKV

9. LKPD : Lembar Kerja Peserta Didik

Mata Pelajaran: Desain Komunikasi Visual (DKV)

Materi: Proses Berpikir Kreatif & Design Thinking

Fase/Kelas: E / X

Sekolah: SMK Mambaul Ulum

Jurusan: Seni dan Ekonomi Kreatif

LKPD PERTEMUAN 1

Tema: Berpikir Kreatif dalam Desain

Nama Peserta Didik: _____

Tanggal: ____ / ____ / 20____

A. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik memahami konsep berpikir kreatif.
- Peserta didik mampu membuat mind mapping ide kreatif.

B. Petunjuk

- Bacalah perintah dengan teliti.
- Kerjakan dengan jujur dan kreatif.
- Kumpulkan hasil kerja ke guru.

C. Aktivitas LKPD Pertemuan 1

1. Apa yang dimaksud dengan berpikir kreatif menurut pendapat Anda?

Tuliskan jawaban Anda!

.....
.....
.....

2. Sebutkan minimal 3 contoh kreativitas dalam dunia desain!

1.
2.
3.

3. Buatlah mind map sederhana dari sebuah ide kreatif!

Contoh tema: poster sekolah, mading, logo kelas, dekorasi ruang

(Buat di kotak kosong di bawah atau lampirkan kertas lain)

[Mind Map Area]

Refleksi Pertemuan 1

Hal apa yang paling Anda pelajari hari ini?

.....

LKPD PERTEMUAN 2

Tema: Design Thinking – Tahap Empathize & Define

Nama Peserta Didik: _____

Tanggal: ____ / ____ / 20__

A. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik memahami tahapan design thinking.
- Peserta didik mampu membuat problem statement berdasarkan hasil observasi.

B. Aktivitas LKPD Pertemuan 2

1. Jelaskan 5 tahap Design Thinking!

(Parafrase dengan bahasa Anda sendiri)

1. Empathize:
2. Define:
3. Ideate:
4. Prototype:
5. Test:

2. Observasi Masalah Desain (Empathize)

Amati salah satu area di sekolah (mading, poster, papan informasi, kelas, lab).

Tuliskan hasil observasi:

- **Area yang diamati:**
- **Siapa pengguna/audience-nya?**
.....
- **Masalah desain yang ditemukan:**
.....
- **Apa kebutuhan pengguna?**
.....

3. Rumuskan Problem Statement (Define)

Gunakan format:

[Pengguna] membutuhkan [kebutuhan] karena [alasan/permasalahan].

Problem Statement:

.....
.....

Refleksi Pertemuan 2

Apa hal baru yang Anda temukan dari proses observasi?

.....

LKPD PERTEMUAN 3

Tema: Pengembangan Ide (Ideation)

Nama Peserta Didik: _____

Tanggal: ____ / ____ / 20__

A. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu membuat moodboard.
- Peserta didik dapat menghasilkan ide desain berdasarkan problem statement.

B. Aktivitas LKPD Pertemuan 3

1. Buat Moodboard

Gunakan area di bawah ini (boleh gambar, potongan kertas, atau ditempel setelah dicetak).

[Area Moodboard]

2. Buat 5 Ide Solusi Desain untuk problem statement Anda

.....
.....
.....
.....
.....

3. Pilih 1 Ide Terbaik

Tuliskan:

Ide terbaik:

Alasan memilih ide ini:

.....

Refleksi Pertemuan 3

Bagian mana dari proses ideation yang paling Anda sukai?

.....

LKPD PERTEMUAN 4

Tema: Prototipe & Presentasi (Prototype – Test)

Nama Peserta Didik: _____

Tanggal: ____ / ____ / 20__

A. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu membuat sketsa atau prototipe desain.
- Peserta didik mampu melakukan presentasi dan menerima masukan.

B. Aktivitas LKPD Pertemuan 4

1. Buat Prototipe / Sketsa Desain

Gunakan kotak berikut atau lampirkan kertas terpisah.

[Area Sketsa / Prototype]

2. Jelaskan Cara Kerja / Konsep Desain Anda (3–5 kalimat)

.....
.....
.....

3. Catatan dari Peer Review (Masukan dari Teman)

Nama pemberi masukan: _____

Masukan:

.....
.....

4. Revisi Singkat Setelah Masukan

.....
.....

Refleksi Pertemuan 4

Apa yang Anda pelajari dari proses prototype dan test?

.....

Cirebon, ____ / ____ / 20__

Guru Pengampu

Kepala Sekolah

SMK Mambaul Ulum

(_____)

(_____)

