

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretis

Deskripsi teoretis dalam penelitian ini menggambarkan konsep dasar mengenai LKPD, model PjBL, berpikir kreatif, pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang mengajarkan keterampilan membuat produk serta menumbuhkan sikap wirausaha pada peserta didik jenjang SMP.

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Baik pengajar maupun siswa menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKPD), yang sebelumnya dikenal sebagai Lembar Kerja Siswa (LKS), sebagai jenis sumber daya pengajaran. Para guru menggunakan LKPD sebagai panduan pembelajaran, memberikan informasi dan instruksi kegiatan kepada siswa. Melalui lembar kerja ini, peserta didik dapat diarahkan untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri, baik melalui kegiatan praktik maupun penerapan konsep yang telah dipelajari sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik (Dahlia, 2022; Silalahi & Faizal, 2022). Lembar Kerja Siswa (LKPD) adalah sumber daya terbuka yang berbentuk lembar aktivitas dengan petunjuk tentang cara menyelesaikan tugas atau aktivitas belajar yang telah dirancang secara terarah. Pada dasarnya LKPD termasuk di antara sumber daya pendidikan yang digunakan untuk membantu pelaksanaan kegiatan belajar di kelas serta menjadi pelengkap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Salah satu sumber daya pengajaran yang dapat dibuat dan disusun oleh pendidik untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran di kelas adalah Lembar Kerja Siswa (LKPD). (Diana *et al.*, 2022; Lestari, 2023). LKPD yang telah disiapkan

dapat dimodifikasi agar sesuai dengan keadaan dan kondisi proses pembelajaran berlangsung di kelas. Perancangan dan pengembangannya perlu mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta karakteristik kegiatan belajar yang sedang dilaksanakan. Sejalan dengan pandangan tersebut, LKPD sebaiknya disusun secara mandiri oleh guru agar selaras selaras dengan materi pelajaran yang dipelajari dan hasil pembelajaran yang diinginkan (Husen *et al.*, 2025; Sugiyanto *et al.*, 2023). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, baik pada tahap awal maupun selama proses belajar berlangsung tahap pengenalan konsep, yaitu saat guru memperkenalkan materi baru, maupun pada tahap pemahaman konsep yang merupakan kelanjutan dari tahap tersebut. Hal ini karena LKPD disusun Sebagai media yang membantu serta membimbing peserta didik dalam mempelajari serta memahami suatu topik secara lebih terstruktur.

Lembar kerja untuk siswa (LKPD) yang digunakan dalam pendidikan perlu disusun secara terstruktur agar mudah dipahami dan dapat dilakukan oleh anak-anak, sekaligus mampu meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Berdasarkan pendapat Tim Penatar Provinsi Dati I Jawa Tengah, penyusunan LKPD perlu memperhatikan beberapa hal penting: pertama, penggunaan buku pegangan peserta didik atau buku paket sebagai sumber utama; kedua, pemilihan materi yang benar-benar penting dan relevan untuk dipelajari; serta ketiga, penyesuaian isi LKPD sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan cara berpikir peserta didik kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Penggunaan LKPD memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran. Pertama, LKPD Mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pendidikan. Kedua, melalui LKPD siswa didorong untuk lebih mandiri dalam

menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan. Ketiga, LKPD juga berfungsi sebagai panduan yang membantu peserta didik memahami serta mengembangkan konsep pembelajaran secara lebih terarah dan sistematis (Annajmi *et al.*, 2024; Ayuni *et al.*, 2025)

b. Karakteristik LKPD

LKPD ditujukan untuk berbagai topik dapat memiliki bentuk dan tampilan yang berbeda, karena disesuaikan dengan karakteristik materi serta kebutuhan pembelajaran pada masing-masing bidang studi. Meskipun demikian, secara prinsip setiap LKPD memiliki ciri dasar yang sama, yaitu harus memenuhi beberapa persyaratan tertentu agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran:

1. Syarat didaktik merupakan ketentuan yang mengharuskan LKPD disusun sesuai dengan dasar-dasar pembelajaran yang sukses. Dalam hal ini, LKPD perlu memfasilitasi proses belajar yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Beberapa indikator yang menunjukkan terpenuhinya syarat didaktik antara lain: (a) penggunaan pendekatan kemampuan proses sains yang memungkinkan anak-anak menggunakan aktivitas pembelajaran untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri; (b) penyajian berbagai bentuk stimulus yang beragam sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dan menginspirasi mereka untuk terlibat dalam aktivitas belajar; serta (c) adanya upaya untuk mendorong peserta didik berkomunikasi dan berdiskusi dengan teman sekelas sepanjang proses pembelajaran.
2. Kriteria konstruksi adalah klausul yang membahas penggunaan bahasa dan tingkat kesulitan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Aspek ini menekankan agar penyusunan bahan ajar atau lembar kerja dapat dipahami

secara efektif oleh siswa berdasarkan kemampuan mereka. Beberapa indikator dalam syarat konstruksi meliputi penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, penerapan Panduan ejaan bahasa Indonesia yang akurat berdasarkan Sistem Ejaan yang Disempurnakan (EYD).), serta penyajian materi yang mengikuti urutan atau hierarki sebagaimana tercantum dalam silabus dan kurikulum. Selain itu, penyusunan kalimat perlu menghindari makna ganda atau ambiguitas agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Materi yang disajikan juga sebaiknya merujuk pada sumber belajar yang telah dikenal atau dimiliki oleh peserta didik. Dalam lembar kerja tersebut perlu disediakan ruang yang memadai bagi peserta didik untuk menuliskan jawaban, mencantumkan tujuan pembelajaran secara jelas dan terarah, serta menyediakan bagian khusus agar siswa mencatat identitas mereka secara tertulis, baik secara individu maupun kolektif (Pangestu *et al.*, 2024) (Darmodjo dan Kaligis, 1993: 41).

c. Pengembangan LKPD

Menurut Badan Kriteria Pendidikan Nasional (BSNP, 2012), sejumlah elemen kunci harus diperhatikan saat membuat lembar kerja siswa (LKPD) agar bahan ajar yang dihasilkan memenuhi kriteria yang ditentukan.. Komponen tersebut meliputi kelayakan isi, mengenai seberapa baik konten tersebut sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran; aspek kebahasaan, yang menekankan penggunaan Bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif untuk anak-anak; menyajikan elemen-elemen, yang berkaitan dengan sistematika serta cara penyampaian materi agar terstruktur dan menarik; serta aspek kegrafikan, yang mencakup tampilan visual, tata letak, serta penggunaan ilustrasi yang mendukung proses pembelajaran (Ulya & Rusmini, 2022).

Penilaian kelayakan pengembangan LKPD didasarkan pada empat aspek utama yang menjadi indikator dalam menentukan tingkat kelayakannya, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1. Indikator Kelayakan LKPD

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	Materi pembelajaran yang disampaikan telah menyesuaikan memiliki kompetensi fundamental dan inti ditetapkan dalam kurikulum
	Setiap aktivitas Dibuat dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran jelas dan terarah
	Materi pembelajaran disusun dan disampaikan secara terintegrasi sehingga setiap bagian terhubung dan menciptakan keseluruhan yang kohesif di dalamnya proses pembelajaran
	Kesesuaian fakta yang disajikan dalam materi pembelajaran
	Keakuratan konsep yang disampaikan dalam penyajian materi
	Ketepatan penggunaan teori dalam penyampaian materi
	Keakuratan prinsip atau aturan yang menjadi dasar dalam penyajian materi pembelajaran
	Ketepatan penggunaan prosedur atau pendekatan mendalam menyampaikan materi pembelajaran
	Kesesuaian material berdasarkan kemajuan ilmiah pengetahuan
	Kebaruan serta relevansi fitur yang disajikan, termasuk contoh-contoh yang digunakan
	Keterkinian rujukan
	Terdapat elemen yang mendukung pembentukan karakter dengan menanamkan sikap berpikir terbuka serta semangat kerja sama
	Adanya komponen yang berperan dalam membentuk serta menumbuhkan karakter kreatif pada individu
	Adanya komponen yang dapat menumbuhkan Kepribadian yang ingin tahu
	Kehadiran komponen domain proses LKPD menunjukkan adanya aspek yang mengarahkan peserta didik pada tahapan kegiatan

	belajar yang sistematis.
Kebahasaan	<p>Keselarasan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik</p> <p>Kecocokan dengan tahapan perkembangan sosial dan emosional yang dimiliki oleh murid</p> <p>Tingkat pemahaman siswa terhadap pesan tersebut disampaikan</p> <p>Kesesuaian antara gambar ilustrasi dengan isi pesan yang disampaikan</p> <p>Kemampuan untuk mendorong peserta didik agar memberikan respons terhadap pembelajaran</p> <p>Interaksi aktif dalam proses komunikasi</p> <p>Kesesuaian susunan kalimat</p> <p>Kesesuaian penggunaan istilah dengan kaidah yang berlaku</p> <p>Keterpaduan makna yang terdapat pada setiap bab, subbab, dan alinea</p> <p>Keterkaitan antara bab, subbab, alinea, dan kalimat</p> <p>Ketepatan penggunaan tata bahasa yang selaras dengan kaidah atau pedoman untuk perilaku sopan dan layak di Indonesia.</p> <p>Ketepatan penulisan kata yang mengikuti aturan dan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku.</p> <p>Keseragaman dalam penggunaan istilah</p> <p>Keseragaman dalam penggunaan simbol atau lambang</p> <p>Ketelitian dalam menuliskan istilah ilmiah atau istilah yang berasal dari bahasa asing.</p>
Penyajian	<p>Teknik penyampaian materi yang selaras dengan tahapan dalam model pembelajaran</p> <p>Keteraturan dan keselarasan dalam penyusunan sistematika pembahasan pada setiap bab</p> <p>Keteraturan dan rasionalitas dalam penyajian materi</p> <p>Keteraturan penyusunan konsep</p>

	Keterpaduan isi antara setiap bab dan subbab
	Kesesuaian ilustrasi dengan isi materi pembelajaran
	Penulisan sumber referensi harus dicantumkan pada setiap penyajian informasi, baik dalam bentuk teks, lampiran, tabel, dan gambar
	Informasi dalam tabel, gambar, dan lampiran bersifat komprehensif yang disertakan dalam dokumen
	Keakuratan dalam pemberian nomor serta penamaan pada tabel, gambar, dan lampiran
	Ketersediaan referensi yang tercantum dalam daftar pustaka
	Kejelasan dalam penyajian rangkuman
	Partisipasi aktif peserta didik
	Peserta didik ditempatkan sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran
	Keselarasan dengan atribut subjek
	Soal-soal latihan dan visual digunakan untuk mengajarkan peserta cara mendorong proses berpikir mendalam.
Kegrafikan	Kepatuhan terhadap standar ISO untuk dimensi buku serta keselarasan antara ukuran buku dan materi yang terdapat di dalamnya
	Tipografi huruf yang digunakan dirancang secara jelas sehingga mempermudah pembaca dalam memahami isi, meningkatkan kenyamanan saat membaca, serta memberikan tampilan yang lebih menarik
	Rancangan tampilan, pemilihan warna, titik fokus, susunan komposisi, serta ukuran setiap elemen dalam tata letak disusun secara selaras sehingga mampu memperjelas fungsi dan tujuan penyajiannya
	Ilustrasi dapat membantu memperjelas konsep sehingga informasi menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca

Susunan Terdapat beberapa komponen utama dalam LKPD

yang telah ditetapkan. Bagian penutup merupakan bagian pertama LKPD yang menampilkan identitas mata pelajaran, kelas, serta tema proyek yang akan dikerjakan. Selanjutnya disajikan kata pengantar sebagai pengantar umum terhadap isi LKPD, kemudian diikuti dengan daftar isi yang memudahkan pembaca dalam menelusuri setiap bagian. Setelah itu terdapat capaian pembelajaran yang menjadi acuan kompetensi yang harus diselesaikan oleh para siswa. Bagian berikutnya memuat tujuan pembelajaran yang menjelaskan hasil belajar yang ingin dicapai melalui kegiatan dalam LKPD. LKPD juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan agar peserta didik memahami langkah-langkah dalam memanfaatkan lembar kerja secara tepat. Pada bagian inti disajikan uji kompetensi atau lembar kerja peserta didik yang berisi aktivitas proyek yang disusun berdasarkan tahapan Project Based Learning (PjBL). Bagian terakhir adalah Daftar pustaka yang mencakup materi referensi yang dibutuhkan untuk membuat LKPD.

d. Langkah-langkah Pengembangan LKPD

Lembar Kerja Siswa (LKPD) dengan desain kreatif dan kreatif mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar *pupils in taking part in the educational process. The existence of LKPD* juga membantu mengarahkan kegiatan belajar sehingga berlangsung lebih sistematis, terstruktur, dan interaktif. Dengan demikian, guru perlu mengembangkan LKPD yang berkualitas serta disusun sesuai dengan pedoman yang relevan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. (Novian, Djon Lasmono, 2022) Menguraikan tahapan-tahapan dalam proses pengembangan LKPD yang meliputi beberapa tindakan selanjutnya:



Gambar 2.1. Langkah-langkah Penyusunan LKPD
Sumber: (Novian, Djon Lasmono, 2022)

- a. Melakukan analisis kurikulum.
Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan konten mana yang membutuhkan dukungan materi pengajaran LKPD. Dalam prosesnya, beberapa aspek penting perlu diperhatikan, yaitu penentuan topik utama, peluang belajar yang akan dimiliki siswa, materi pelajaran yang akan diajarkan, dan keterampilan yang diharapkan untuk diperoleh siswa.
- b. Menyusun peta kebutuhan LKPD
Pemetaan Persyaratan LKPD dihitung untuk menentukan kuantitas LKPD yang perlu disusun serta untuk mengetahui urutan penyusunannya secara sistematis. Penentuan urutan tersebut penting agar dapat menetapkan prioritas dalam pengembangan LKPD untuk melaksanakan proses persiapan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- c. Menentukan judul-judul LKPD.
Konten inti kurikulum, pengalaman belajar, dan pemahaman tentang kompetensi fundamental dipertimbangkan saat menyusun gelar LKPD..

- d. Penyusunan LKPD dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu Menciptakan materi pembelajaran, memilih alat asesmen, mengembangkan Kompetensi Inti (KD), dan berpikir secara metodis melalui kerangka kerja LKPD. Kurikulum secara langsung dirujuk dalam pengembangan Kompetensi Inti yang berlaku. Penentuan instrumen penilaian didasarkan pada prinsip Penilaian Acuan Patokan (PAP). KD yang perlu dipahami adalah dasar dari konten yang ditawarkan dalam LKPD oleh peserta didik. Adapun Judul, pedoman penggunaan oleh siswa, kompetensi yang harus dicapai, data pendukung, aktivitas dan tahapan kerja, serta bagian penilaian merupakan enam komponen utama dari LKPD.

2. Model *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek, juga dikenal sebagai PjBL, adalah metode pengajaran mutakhir dalam proses pendidikan. Model ini Pelaksanaan proyek dengan fokus pada aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa tertentu. Berbagai ahli telah mengemukakan pengertian mengenai Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek merencanakan, melaksanakan, serta menyelesaikan proyek untuk mencapai tujuan pembelajaran :

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah sebuah teknik pembelajaran menekankan proses konstruktif dalam memahami materi secara lebih mendalam. Model ini memanfaatkan kegiatan berbasis proyek yang berorientasi pada proses penelitian terhadap berbagai permasalahan maupun pertanyaan yang bersifat penting, nyata, dan berkaitan langsung dengan kehidupan siswa untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna (Mangesa *et al.*, 2024).

2. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PjBL) adalah pendekatan pengajaran yang metodis dan terencana yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Model ini mengintegrasikan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang bersifat kompleks melalui kegiatan penyelidikan atau pertanyaan yang autentik, perencanaan serta pembuatan suatu produk, dan pelaksanaan berbagai tugas yang berkaitan dengan proyek yang dikerjakan. Dengan demikian, Pembelajaran menekankan penerapan pengetahuan melalui pengalaman di samping pemahaman konsep belajar yang nyata dan bermakna (Basori, 2017).
3. Paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah metode pengajaran yang terorganisir dan terencana di mana pun Melalui berbagai aktivitas, siswa Terlibat aktif dalam proses mempelajari hal-hal baru penyelidikan terhadap permasalahan nyata. Selama proses ini, siswa tidak hanya memahami konsepnya, tetapi juga menghasilkan berbagai produk, proyek, atau tugas yang dirancang secara matang sebagai bentuk penerapan dari apa yang telah dipelajari (Lavado-Anguera *et al.*, 2024).
4. Melalui pelaksanaan sebuah proyek, Siswa menjadi fokus kegiatan pendidikan saat menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Melalui Dengan metodologi ini, siswa diberi kesempatan untuk secara aktif menyelidiki pengetahuan, merencanakan, serta menyelesaikan tugas proyek secara mandiri maupun kolaboratif. Proses tersebut tidak hanya mendorong kemandirian belajar, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menghasilkan produk atau karya yang nyata dan relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari (Lavado-Anguera *et al.*, 2024)

b. LKPD Berbasis *Project Based Learning*

LKPD adalah lembar kerja siswa berbasis proyek yang dirancang untuk memfasilitasi penggunaan model pembelajaran dalam pendekatan kerja lokakarya dalam proses pembelajaran berbasis proyek (Novian, Djon Lasmono, 2022; Yulinda *et al.*, 2024). Tujuan LKPD ini adalah untuk membantu siswa dalam merencanakan suatu proyek pembelajaran. Kegiatan merancang proyek dipahami sebagai proses yang meliputi pengenalan dan analisis permasalahan, penyusunan tahapan kerja secara sistematis, serta perancangan hingga pembuatan suatu produk atau karya sebagai hasil dari kegiatan tersebut.

Lembar kerja siswa (LKPD) adalah jenis bahan pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan beberapa definisi yang telah diberikan. LKPD berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik untuk memperoleh informasi sekaligus mengikuti langkah-langkah kegiatan belajar yang terarah, sehingga membantu mereka Memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan LKPD dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

c. Karakteristik *Project Based Learning*

Menurut (Anggraini & Wulandari, 2020), Ciri-ciri berikut berlaku untuk pembelajaran berbasis proyek:

1. Siswa diberi kesempatan untuk menentukan pilihan secara mandiri dengan tetap berpedoman pada kerangka kerja yang telah ditetapkan sebelumnya.
2. Peserta didik berupaya mencari solusi terhadap suatu permasalahan atau masalah yang tidak memiliki solusi yang jelas, sehingga mereka dituntut untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian melalui proses berpikir yang kritis dan kreatif.
3. Peserta didik turut terlibat dalam merencanakan langkah-

langkah yang akan dilakukan untuk memperoleh solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

4. Peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan permasalahan, bekerja sama dengan orang lain, serta mengeksplorasi berbagai cara dalam menyampaikan gagasan dan informasi.
5. Peserta didik memiliki tanggung jawab untuk secara mandiri menemukan serta mengolah informasi yang mereka peroleh.
6. Beberapa ahli yang memiliki kompetensi sesuai dengan proyek yang sedang dilaksanakan kerap dihadirkan sebagai narasumber atau guru tamu pada sesi-sesi tertentu, dengan tujuan memberikan wawasan, pengalaman, serta pengetahuan tambahan kepada siswa.
7. Penilaian dilakukan secara konsisten sepanjang pelaksanaan proyek.
8. Siswa sering mempertimbangkan dan meneliti aktivitas yang telah mereka kerjakan, mencakup baik tahapan proses yang dilalui maupun hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut.
9. Produk akhir dari kegiatan proyek tidak selalu berbentuk benda atau karya fisik, tetapi juga dapat berupa hasil nonmaterial seperti presentasi, pertunjukan drama, atau bentuk penyajian lainnya. Hasil tersebut kemudian ditampilkan di hadapan khalayak untuk mendapatkan penilaian serta evaluasi terhadap kualitas dan capaian yang dihasilkan.
10. Di dalam proses pembelajaran di kelas, dibangun lingkungan yang terbuka dan menghargai kesalahan sebagai bagian dari proses belajar, serta memberikan ruang bagi perubahan, sekaligus mendorong munculnya umpan balik dan perbaikan secara berkelanjutan.

d. Prinsip-Prinsip *Project Based Learning*

Dikutip dari (Elis et al., 2024; Sahid et al., 2024; A. N. L. Zulfa & Prabawa, 2025), Lima pedoman berikut berlaku untuk pembelajaran berbasis proyek::

1. Keterpusatan (*centrality*)

Pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan pendidikan untuk menempatkan mereka sebagai pusatnya menyelesaikan berbagai permasalahan atau mengerjakan tugas tertentu melalui kegiatan proyek..

2. Berfokus pada pertanyaan atau masalah

Upaya penelitian yang didasarkan pada tema-tema spesifik yang dipilih selama proses pembelajaran merupakan fokus dari isu atau tugas proyek tersebut.

3. Investigasi konstruktif atau desain

Investigasi konstruktif merupakan kegiatan yang menekankan pada proses merancang suatu solusi, membuat keputusan, mengidentifikasi serta merumuskan masalah, mencari jalan keluar terhadap permasalahan tersebut, melakukan penemuan, hingga mengembangkan atau membangun suatu model sebagai hasil dari proses pembelajaran atau penelitian.

4. Otonomi

Kemandirian peserta didik dalam mengerjakan suatu proyek tercermin dari kemampuan mereka untuk menyelesaikan permasalahan, merancang ide proyek, menyusun langkah-langkah pelaksanaan, serta mengembangkan model secara mandiri. Melalui proses tersebut, peserta didik Bertugas sebagai manajer proyek dan perancang, serta pelaksana dilakukan secara aktif dan bertanggung jawab.

5. Realisme

Proyek merupakan kegiatan yang bersifat nyata dan

kontekstual. Karakteristik utama dalam proyek menekankan pada adanya kreativitas yang dikembangkan oleh peserta didik, sehingga hasil yang dihasilkan memiliki keaslian serta nilai autentik yang mencerminkan kemampuan dan pemikiran mereka sendiri.

e. Manfaat *Project Based Learning*

Siswa merupakan inti dari kegiatan belajar melalui pembelajaran berbasis proyek. (Mahali & Hartati, 2023). Pembelajaran berbasis proyek memiliki sejumlah keunggulan signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan pendekatan ini. baru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, paradigma ini dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam pemecahan masalah dan analisis. Kegiatan pembelajaran Keterlibatan siswa meningkat karena mereka secara aktif menghadapi dan menyelesaikan masalah yang muncul bersifat kompleks. Di samping itu, pembelajaran berbasis proyek turut membantu mengembangkan Kemampuan siswa untuk menangani berbagai sumber, bahan, dan peralatan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas. Tidak hanya itu, penerapan model ini juga mendorong terjalinnya kerja sama yang lebih baik antar peserta didik, terutama ketika proyek dilaksanakan secara berkelompok sehingga kemampuan kolaboratif mereka semakin meningkat.

f. Langkah-Langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah dalam penerapan model *Project Based Learning* merujuk pada pendapat (Collins *et al.*, 2021; Rahman, 2022) yang terdiri atas beberapa tahapan utama. Tahapan tersebut meliputi: (1) menentukan proyek yang akan dikerjakan sebagai fokus kegiatan pembelajaran; (2) membuat proses atau tindakan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek; (3) menyusun jadwal pelaksanaan proyek agar kegiatan dapat berjalan secara

terarah; (4) melaksanakan penyelesaian proyek di bawah pengawasan, bimbingan, dan arahan instruktur; (5) membuat laporan hasil proyek dan menyebarluaskan atau mempublikasikan hasil yang diperoleh; dan (6) melakukan penilaian terhadap prosedur pelaksanaan dan hasil proyek yang telah selesai.



Gambar 2.2. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Siswa berada di pusat kegiatan pembelajaran yang menggunakan paradigma Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), yang merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan. Pendekatan pembelajaran ini dilaksanakan melalui aktivitas penyelesaian atau pembuatan sebuah proyek sebagai bagian dari proses belajar. Melalui penerapan model tersebut di tingkat SMP, Selain memperoleh informasi, siswa juga mendapatkan berbagai kemampuan baru yang diperoleh selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek yang dikerjakan.

3. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Kemampuan untuk menghasilkan konsep, solusi, atau karya kreatif yang orisinal merupakan manifestasi dari pemikiran kreatif, memiliki manfaat, serta mampu digunakan secara efektif untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Qodratullah, Milla, & Kasmirudin, 2019). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan munculnya ide-ide baru, tetapi juga mencerminkan proses

berpikir yang memungkinkan seseorang menemukan berbagai alternatif penyelesaian melalui cara yang berbeda. Munandar (2023) menjelaskan bahwa berpikir kreatif ditandai dengan kemampuan memandang suatu persoalan dari berbagai perspektif serta menggabungkan gagasan yang pada awalnya tampak tidak berkaitan sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan bermakna. Selain itu, kreativitas juga melibatkan keberanian dalam menghadapi risiko, keluwesan dalam mengembangkan pemikiran, serta kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan atau situasi baru yang dihadapi (Nugraha & Rahayu, 2022).

Menurut Torrance sebagaimana dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nurdiana, 2024; Putra *et al.*, 2022), keterampilan berpikir kreatif terdiri atas empat unsur pokok. Pertama, fluency atau kelancaran, yaitu kemampuan individu untuk menghasilkan sejumlah konsep atau solusi berbeda dalam jangka waktu tertentu. Kedua, flexibility atau keluwesan, yang merujuk tentang kemampuan untuk menyajikan berbagai konsep menggunakan metode atau sudut pandang yang berbeda. Ketiga, originality atau keaslian, yakni kemampuan menciptakan gagasan yang bersifat unik, tidak umum, dan jarang dipikirkan oleh orang lain. Keempat, elaboration atau penguraian, yaitu kemampuan mengembangkan serta memperinci suatu ide sehingga menjadi lebih jelas, lengkap, dan mendalam.

Di bidang pendidikan, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sangatlah penting, karena kemampuan ini membantu siswa mengatasi berbagai rintangan di abad ke-21, seperti kemampuan menyelesaikan masalah yang kompleks, menciptakan inovasi, serta bekerja sama secara efektif dengan orang lain (Sari & Astuti, 2022). Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang terbuka, kondusif, dan mendorong peserta

didik untuk berani mengeksplorasi berbagai gagasan tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Lingkungan belajar yang demikian dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide-ide baru, berpikir lebih fleksibel, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat.

b. Pengukuran Berpikir Kreatif

Pengukuran keterampilan berpikir kreatif, Kegiatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana keterampilan peserta meningkat dalam mengembangkan, menemukan solusi, atau menciptakan produk yang bersifat orisinal, memiliki manfaat, serta mampu digunakan secara efektif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Sebagaimana dikemukakan oleh ST Qodratullah, H. Milla, dan K. Kasmirudin (2019), berpikir kreatif berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan yang bernilai. Sementara itu, Munandar (2023) menekankan Berpikir kreatif dapat dipahami sebagai kemampuan individu untuk memandang suatu persoalan dari beragam perspektif serta mengaitkan berbagai gagasan yang sebelumnya tampak tidak saling berhubungan sehingga menghasilkan pemikiran baru yang memiliki makna dan nilai. Nugraha dan Rahayu (2022) juga menambahkan bahwa berpikir kreatif mencakup keberanian mengambil risiko, fleksibilitas berpikir, dan kemampuan beradaptasi terhadap situasi baru.

Dalam konteks pengukuran, Keterampilan berpikir kreatif pada umumnya terdiri atas empat unsur utama, Secara khusus, kemampuan untuk melihat beberapa pilihan atau sudut pandang (fleksibilitas) dan kemudahan dalam menghasilkan ide (kelancaran), kemampuan melahirkan gagasan yang unik atau berbeda dari yang umum (*originality*), dan kemampuan untuk merumuskan dan menguraikan suatu konsep secara lebih mendalam (*elaboration*). Keempat komponen tersebut menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana seseorang mampu

berpikir secara kreatif dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan (Hamidah & Malang, 2025; Iv & Tunjung, 2025). Keempat aspek ini menjadi indikator utama dalam penyusunan instrumen penilaian.

Pertama, aspek *fluency* (kelancaran) mengukur Kemampuan peserta didik untuk mengemukakan berbagai gagasan atau alternatif jawaban terhadap suatu permasalahan dalam jangka waktu tertentu. Semakin banyak ide yang dihasilkan dan tetap relevan dengan permasalahan, maka semakin tinggi tingkat kelancaran berpikir kreatifnya. Dalam praktiknya, pengukuran *fluency* dapat dilakukan melalui soal uraian terbuka yang meminta peserta didik memberikan beberapa alternatif solusi atau gagasan.

Kedua, aspek *flexibility* (keluwesan) mengukur kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide yang beragam dari sudut pandang yang berbeda. Fleksibilitas ditunjukkan melalui variasi pendekatan, strategi, atau kategori jawaban yang tidak terpaku pada satu pola berpikir saja. Dalam pengukuran, fleksibilitas dianalisis dari perbedaan jenis solusi yang diberikan peserta didik, bukan sekadar jumlahnya.

Ketiga, Aspek *originality* (keaslian) merujuk pada kemampuan individu dalam menciptakan gagasan yang bersifat unik, tidak biasa, serta jarang muncul atau terpikirkan oleh kebanyakan orang. Kemampuan ini menunjukkan tingkat kebaruan suatu ide yang dihasilkan, sehingga mencerminkan pemikiran yang berbeda dari pola umum yang biasanya digunakan oleh orang lain. *Originalitas* biasanya diukur dengan membandingkan jawaban peserta didik dengan jawaban kelompok secara keseluruhan. Ide yang muncul dalam frekuensi rendah atau memiliki karakteristik baru dinilai lebih orisinal.

Keempat, aspek *elaboration* (penguraian) mengukur Kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide secara

terstruktur dan mendalam, di mana mereka tidak sekadar menyampaikan gagasan secara singkat, tetapi juga mampu menguraikan tahapan, rincian, serta potensi pengembangan lebih lanjut dari ide tersebut.

Secara teknis, pengukuran keterampilan berpikir kreatif dapat dilakukan melalui beberapa bentuk instrumen. Bentuk yang paling umum adalah tes uraian terbuka (*open-ended test*), karena memberikan ruang eksplorasi ide yang luas. Selain itu, pengukuran juga dapat dilakukan melalui penilaian proyek, penilaian produk, portofolio, maupun observasi. Dalam jalannya kegiatan pembelajaran, terutama ketika menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek.

Dalam era pendidikan abad ke-21 (Sari & Astuti, 2022), penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif tidak hanya menitikberatkan pada produk akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir yang dilalui peserta didik saat menyelesaikan suatu tugas. Di sini, instruktur berperan sebagai fasilitator, mendorong terciptanya suasana belajar yang positif, mendorong eksplorasi berbagai ide, serta memberikan umpan balik yang membangun, tanpa mengekang keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan mereka.

Dengan demikian, pengukuran keterampilan berpikir kreatif merupakan proses sistematis. Dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik mampu menciptakan, memodifikasi, mengembangkan, serta memperluas ide secara orisinal dan bermakna. Penilaian ini menjadi krusial untuk memastikan bahwa proses pembelajaran benar-benar mendukung pengembangan kreativitas sebagai salah satu kompetensi utama di era abad ke-21.

4. **Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan**

a. Pengertian Umum

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) Merupakan komponen kurikulum pendidikan yang menekankan pengembangan kemampuan, pengetahuan, sikap, serta nilai-nilai kewirausahaan melalui pengalaman langsung dan kegiatan praktik. PKWU dirancang agar peserta didik mampu berkarya secara kreatif, inovatif, dan produktif, serta memiliki jiwa wirausaha yang berlandaskan karakter dan kearifan lokal. Berdasarkan Pedoman Prosedur Pendidikan Dasar dan Menengah PKWU dirancang untuk memberikan peserta didik kemampuan hidup praktis (*life skills*) yang dapat Digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun di tempat kerja (Chalermkerdsrinuansakul, 2023; Eldina Sarah Nababan, 2024; Hatt, 2020).

b. Tujuan Pembelajaran PKWU

Secara keseluruhan, pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, menstimulasi dan mengembangkan kreativitas peserta didik agar mampu melakukan pekerjaan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Kedua, Memberikan keterampilan bermanfaat kepada siswa yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan potensi lokal. Ketiga, menanamkan Prinsip-prinsip kewirausahaan meliputi akuntabilitas, pengendalian diri, ketekunan, kemandirian, daya cipta, dan integritas. Keempat, Dorong anak-anak untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis dan mengambil risiko saat membuat keputusan untuk mengatasi masalah di dunia nyata. Kelima, Mendidik siswa agar mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan dunia kerja (Standar & Pendidikan, 2022). Dengan demikian, pembelajaran PKWU Proses berpikir, sikap, dan perkembangan karakter siswa semuanya berada di bawah tekanan di samping hasil akhir yang diharapkan.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKWU

Ruang lingkup pembelajaran PKWU di jenjang SMP mencakup empat aspek utama, yaitu:

1. Kerajinan

Mengolah bahan alam dan buatan menjadi karya bernilai estetis dan fungsional. *Contoh:* kerajinan dari tanah liat, bambu, sabun, atau serat alam.

2. Rekayasa (Teknologi Sederhana)

Membuat produk teknologi yang sederhana, praktis, dan berguna. *Contoh:* alat peraga, model rangkaian listrik, atau produk daur ulang.

3. Budi Daya

Mengembangkan keterampilan membudidayakan tanaman dan hewan. *Contoh:* menanam sayuran, membudidayakan ikan hias, atau membuat kompos.

4. Pengolahan (Pangan)

Mengolah bahan pangan menjadi makanan atau minuman yang sehat dan bernilai jual. *Contoh:* pembuatan makanan ringan, minuman herbal, atau olahan hasil pertanian lokal.

Keempat aspek ini diintegrasikan dengan nilai-nilai kewirausahaan agar peserta didik memahami proses produksi, manajemen, hingga pemasaran hasil karya.

d. Pendekatan dan Model Pembelajaran PKWU

Pembelajaran PKWU efektif jika menggunakan pendekatan aktif dan kontekstual, seperti : 1) *Project Based Learning (PjBL)* mengajak siswa menghasilkan produk nyata. 2) *Problem Based Learning (PBL)* memecahkan masalah praktis di lingkungan sekitar. 3) *Cooperative Learning* mengembangkan kerja sama dan tanggung jawab kelompok. 4) *Discovery Learning* menuntun siswa menemukan konsep sendiri melalui eksplorasi. Model-model ini mendukung pembelajaran yang bermakna (*meaningful*

learning) dan membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*).

e. Peran Guru dalam Pembelajaran PKWU

Dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU), guru memiliki beberapa peran penting. Pertama, sebagai fasilitator dan pembimbing yang membimbing proses belajar siswa, bukan sekadar menyampaikan materi. Kedua, sebagai motivator yang mendorong minat dan semangat siswa dalam berkarya serta mengembangkan jiwa kewirausahaan. Ketiga, sebagai pembina karakter dengan menanamkan nilai-nilai seperti kerja keras, kejujuran, dan tanggung jawab. Keempat, sebagai evaluator yang menilai tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses belajar, sikap, dan kemampuan bekerja sama. Untuk itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif, berpikir kreatif, dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi (Minarsih *et al.*, 2022; Sapitri *et al.*, 2023; Supit *et al.*, 2023).

f. Hasil yang Diharapkan

Setelah mengikuti proses pembelajaran PKWU, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk : 1) Memiliki keterampilan dasar berkarya dan berwirausaha. 2) Mampu mengidentifikasi potensi diri dan lingkungan. 3) Mampu menciptakan produk yang bernilai guna dan ekonomis. 4) Menunjukkan sikap wirausaha dan tanggung jawab sosial. 5) Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan reflektif.

5. Karakteristik Pembelajaran PKWU Jenjang SMP

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu : 1) Berbasis Keterampilan dan Pengalaman Langsung (*Learning by Doing*) Ciri utama pembelajaran PKWU adalah menekankan pada pengalaman langsung

dalam berkarya. Peserta didik tidak sekadar mempelajari konsep teori, melainkan juga terlibat langsung dalam penerapan praktis melalui pembuatan produk atau pelaksanaan kegiatan kewirausahaan. Contoh : siswa membuat kerajinan dari bahan alam (tanah liat, sabun, bambu), mengolah makanan lokal, atau membudidayakan tanaman sayuran.

2) Kontekstual dan Berbasis Potensi Lokal, Pembelajaran PKWU di SMP bersifat konkret dan kontekstual, artinya kegiatan belajar dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Materi, bahan, dan kegiatan dipilih berdasarkan potensi daerah, kearifan lokal, serta budaya setempat. Contoh : di daerah pesisir, siswa belajar membuat kerajinan dari kulit kerang; di daerah pertanian, siswa belajar mengolah hasil panen menjadi makanan olahan bernilai jual.

3) Terintegrasi dengan Nilai-Nilai Kewirausahaan PKWU Selain mengajarkan kemampuan teknis, pembelajaran ini juga membentuk karakter dan sikap wirausaha, antara lain: menanamkan disiplin dan rasa tanggung jawab, mendorong kreativitas dan inovasi, membiasakan keberanian dalam menghadapi risiko, menumbuhkan kemandirian dan etos kerja, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif.

4) Berorientasi pada Produk dan Proses, ciri khas lain pembelajaran PKWU adalah orientasi pada produk nyata. Peserta didik dituntut untuk menghasilkan hasil karya atau produk yang bermanfaat, estetis, dan bernilai ekonomi. Namun, guru tidak hanya menilai hasil akhir, melainkan juga proses dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran PKWU mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan reflektif.

5) Menggunakan Pendekatan dan Model Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran PKWU menuntut penggunaan pendekatan yang aktif, kreatif, dan kolaboratif.

6) Mengintegrasikan Multidisiplin Ilmu, Mata pelajaran PKWU bersifat interdisipliner, artinya menggabungkan berbagai bidang ilmu seperti : Sains dan teknologi (dalam aspek rekayasa dan budi daya), Seni dan budaya (dalam aspek kerajinan dan estetika produk), Ekonomi dan manajemen (dalam aspek kewirausahaan dan pemasaran). Integrasi ini membantu

peserta didik memahami bahwa karya dan wirausaha membutuhkan perpaduan ilmu, keterampilan, dan kreativitas. 7) Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis, Pembelajaran PKWU menekankan pengembangan Keterampilan dalam mengembangkan ide-ide inovatif (*creative thinking*) serta kemampuan menganalisis dan menilai informasi secara mendalam (*critical thinking*). Melalui proses eksplorasi ide, perancangan produk, dan evaluasi hasil. Dengan demikian, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dapat dikembangkan melalui pembelajaran PKWU. 8) Mendorong Kolaborasi dan Komunikasi, PKWU dilakukan dalam kelompok, sehingga menumbuhkan kerja sama, empati, dan komunikasi efektif. Aspek ini sejalan dengan pengembangan kompetensi sosial dan kolaboratif abad ke-21. 9) Dengan mengembangkan jiwa mandiri Dengan tanggung jawab sosial, siswa tidak hanya mampu menciptakan karya, tetapi juga memahami pentingnya kemandirian dalam aspek ekonomi serta kesadaran terhadap tanggung jawab sosial. Mereka belajar bahwa produk yang dibuat dapat bermanfaat bagi masyarakat, membuka peluang usaha kecil, dan melatih sikap pantang menyerah. 10) Membangun Karakter dan Etos Kerja, ciri terakhir adalah pembentukan karakter positif melalui pengalaman nyata. Peserta didik dibiasakan untuk : bekerja keras dan disiplin, jujur dalam proses pembuatan dan penilaian, menghargai karya sendiri dan orang lain, berani menghadapi tantangan dan kegagalan. Dengan sifat tersebut, mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) berperan sebagai sarana utama dalam mengembangkan peserta didik yang memiliki kreativitas, produktivitas, serta menjunjung tinggi integritas.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam upaya memperoleh data dan temuan yang sah, penelitian ini merujuk pada studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian oleh Rahmah dkk. (2024)
Hasil pengembangan LKPD yang menggunakan pendekatan PjBL menunjukkan bahwa secara keseluruhan produk tersebut tergolong sangat valid dan sangat praktis. Berdasarkan analisis meta, tingkat kevalidan rata-rata LKPD berbasis PjBL mencapai 89,76%, sehingga masuk dalam kategori sangat valid, sementara tingkat kepraktisannya rata-rata sebesar 87,45%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Relevansi penelitian ini relevan karena sama-sama berfokus pada Pengembangan LKPD PjBL pada jenjang SMP yang menggunakan model ADDIE maupun model pengembangan sejenis.
2. Penelitian oleh Rahmawati, S. (2021)
Tentang : Pengembangan LKPD dengan pendekatan PjBL bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam materi Kewirausahaan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dirancang terbukti memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil penilaian ahli materi dan media masing-masing menunjukkan skor rata-rata 87% dan 90%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, penerapan LKPD ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang terlihat dari aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Relevansi Penelitian ini relevan karena sama-sama berfokus pada pengembangan LKPD berbasis proyek dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam konteks kewirausahaan.
3. Rizkiya Putri Ramadhani & Reflina (2024)
Tentang : Pengembangan LKPD berbasis PjBL ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. LKPD ini dikembangkan khusus pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII SMP. Dalam penelitian ini, LKPD diuji dari segi validitas dan kepraktikannya, sekaligus dianalisis efektivitasnya dalam meningkatkan berpikir kreatif matematis. Dengan skor N-gain dalam kisaran sedang, temuan studi menunjukkan bahwa produk LKPD yang telah dikembangkan valid, bermanfaat, dan

membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Relevansi : Meski fokus matematika, Menurut penelitian ini, LKPD PjBL bermanfaat untuk pemikiran kreatif siswa metodologi dan temuan ini dapat menjadi model bagi penelitian di *Prakarya & Kewirausahaan*.

4. Penelitian oleh Ramadhani dan Reflina (2023)

Tentang : Tujuan pengembangan LKPD berbasis PjBL adalah untuk meningkatkan kapasitas kreativitas matematika siswa. Temuan Menurut penelitian tersebut, LKPD yang dibuat memperoleh skor validitas rata-rata 4,62 dari 5, termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, dari sisi kepraktisan, LKPD memperoleh skor 86,30% yang menunjukkan kategori sangat praktis menurut penilaian peserta didik. Penelitian ini relevan karena sama-sama menekankan pengembangan LKPD berbasis proyek dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

5. Penelitian oleh Wulandari, E. & Hidayat, R. (2019)

Tentang : Dampak Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa SMP dalam Mata Pelajaran Sains. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek digunakan sebagai pengganti teknik pengajaran tradisional, kapasitas berpikir kreatif siswa dapat meningkat hingga 25%. Indikator *elaboration* dan *originality* menunjukkan peningkatan paling signifikan. Relevansi : Walaupun konteksnya IPA, hasil ini membuktikan bahwa *PjBL* efektif diterapkan lintas bidang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.

6. Penelitian oleh Pratiwi, M. (2023)

Tentang : Pengembangan LKPD Digital Interaktif dengan Pendekatan *Project Based Learning* untuk Mendorong Kreativitas dan Kerja Sama Siswa di Era Digital. Hasil Penelitian ini LKPD digital yang dikembangkan membantu siswa berkolaborasi secara daring dan menghasilkan produk inovatif. Validasi ahli menunjukkan skor kelayakan 91% (sangat layak), dan respon siswa 94% (sangat positif).

Relevansi : Penelitian ini sejalan dengan tuntutan era digital LKPD berfungsi bukan sekadar sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai wadah untuk berkolaborasi dan mengembangkan inovasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diteliti, kesimpulan pertama adalah bahwa penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKPD) berbasis Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*), kemandirian dalam belajar, serta kemampuan kolaborasi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

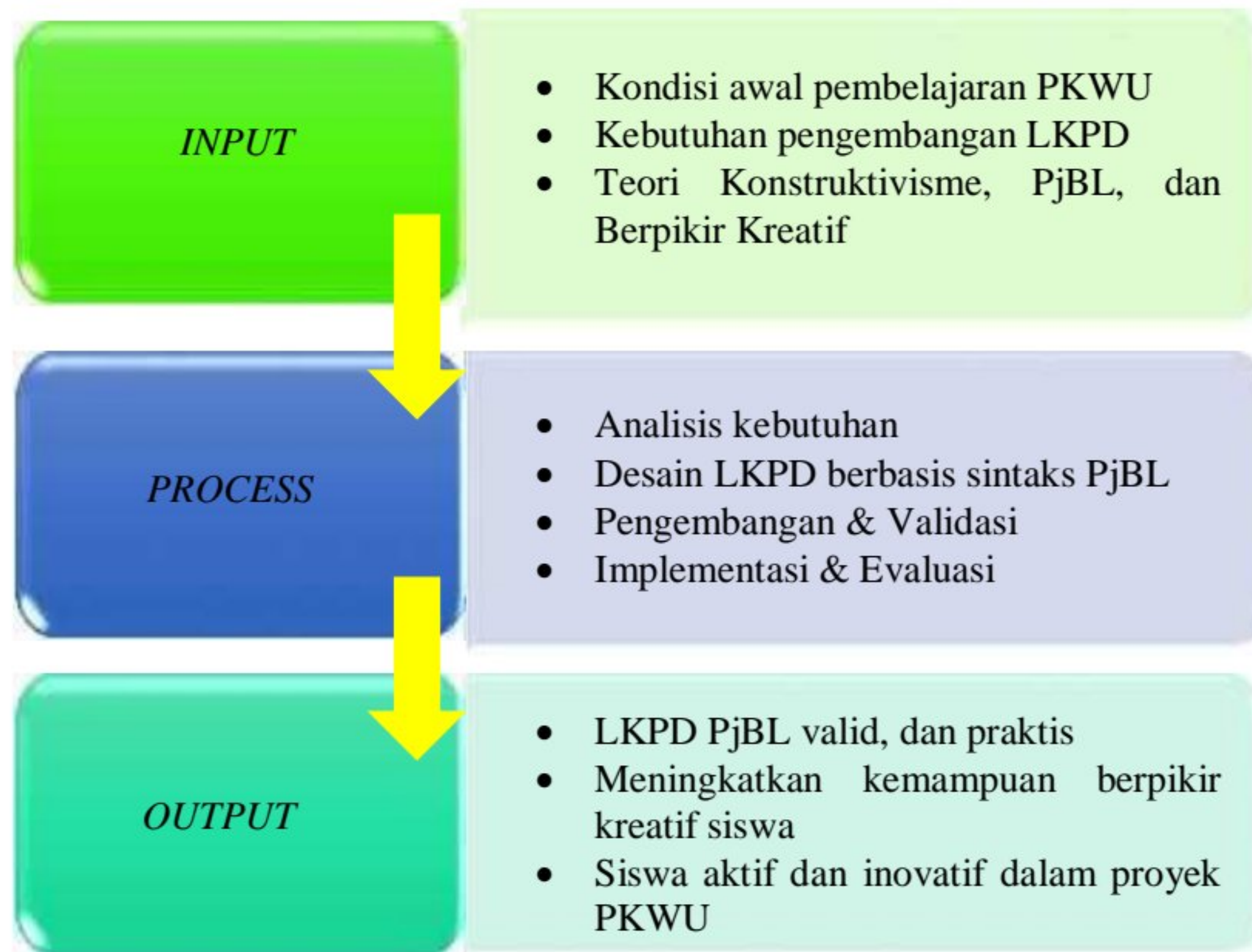
C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menerapkan kerangka konseptual berbasis model Input–Process–Output (IPO). *IPO* merupakan suatu alur berpikir sistematis yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kondisi awal, tahapan pelaksanaan, dan hasil yang diharapkan dalam suatu penelitian. Model ini membantu peneliti menjelaskan bagaimana suatu permasalahan pendidikan diolah melalui proses tertentu hingga menghasilkan luaran yang terukur.

Di SMP, ketersediaan sumber belajar pada mata pelajaran produktif masih terbatas, sehingga berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penggunaan sumber belajar di tingkat SMP umumnya masih identik dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). Berdasarkan hasil observasi, penyajian LKS saat ini cenderung belum mampu merangsang daya cipta siswa, yang menuntut penggunaan bahan ajar alternatif yang lebih ampuh di kelas. Menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKPD), yang dibuat untuk mendukung proses pembelajaran secara lebih optimal, termasuk bagi peserta didik di tingkat SMP (Kelas & Ma, 2025; Thania & Yahfizham, 2025). LKPD dapat diterapkan baik Digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, baik secara individu maupun berkelompok, dan mencakup konten teoretis sekaligus instrumen untuk mengukur kompetensi. Dengan demikian, pemanfaatan LKPD tidak hanya menambah variasi sumber belajar, tetapi juga membantu guru berperan sebagai fasilitator yang lebih efektif sekaligus mendorong pengembangan kreativitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran..

Sejumlah indikator dipertimbangkan ketika menyiapkan LKPD untuk mengevaluasi kesesuaiannya sebagai alat pengajaran, meliputi: (1) kelayakan isi, (2) aspek bahasa, (3) penyajian materi, dan (4) kualitas tampilan grafis. Sebuah LKPD dinyatakan layak digunakan setelah melalui proses penilaian kelayakan berdasarkan indikator tersebut (Nasution & Siregar, 2024; Safenita *et al.*, 2023). Kelayakan LKPD merujuk pada sejauh mana LKPD pantas dijadikan media pembelajaran, yang ditentukan melalui evaluasi oleh para ahli (*expert judgement*) dan uji coba langsung terhadap peserta didik (Faradini & Hermanto, 2024; Lidiya Farzana *et al.*, 2024).

Pemanfaatan LKPD hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sebagai alat pengajaran sekaligus menjadi sarana untuk menilai tingkat kreativitas mereka (Meningkatkan & Siswa, 2024; Sofiah Zulfa *et al.*, 2025). Dalam proses pembuatan proyek, peserta didik berkesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya dengan mempelajari berbagai pengetahuan dan keterampilan. Proses ini memungkinkan mereka menghasilkan karya yang khas, memiliki keunikan dan nilai orisinal, sekaligus menghindari praktik plagiarisme.



Gambar 2.4. Diagram Kerangka Berpikir Model *IPO*