

**PENERAPAN *DESIGN THINKING* PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SDN I
SRIJAYA BARU**

MASFUFATUN NIKMAH

Abstrak

Pemilihan model yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan penerapan model *design thinking* dalam proses pembelajaran seni rupa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Baru. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan *design thinking* pada pembelajaran seni rupa dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan melakukan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan serta rubrik penilaian siswa. Hasil dari penerapan *design thinking* pada pembelajaran seni rupa melalui lima tahapan yaitu 1) tahap *emphatize*, membentuk pemahaman siswa secara maksimal 2) tahap *define*, merumuskan tujuan pembelajaran, 3) tahap *ideate* merumuskan ide, 4) tahap *prototype* membuat dan mengembangkan prototipe, 5) tahap *test* melakukan uji coba produk siswa

Kata Kunci : *Design thinking*, seni rupa, kreativitas