

PENERAPAN MODEL *DESIGN THINKING* PADA PEMBELAJARAN IPS TERHADAPA HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 POKA

Muhammad Jihan Pattiasina¹, Elsinora Mahananingtyas², Leonid Ritiauw³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pattimura

¹ijhanpattiasina06@gmail.com, ²elsinora20@gmail.com,

³leonidritiauw@gmail.com,

ABSTRACT

This research aims to analyze the effectiveness of the Design Thinking model in improving student learning outcomes in the social studies subject "My Indonesia is Rich in Culture" in class IV at SD Negeri 1 Poka. The research approach uses mixed methods, combining quantitative and qualitative analysis to evaluate the impact of the learning model. The research results show that the application of Design Thinking significantly improves student learning outcomes. Of the 22 students, 4 students (18%) reached the high category, while 18 students (82%) were in the medium category, with no students falling into the low category. Overall, 90% of students achieved a level of mastery of the material in the medium to above category, indicating that this model is effective in increasing student understanding. These findings support the use of Design Thinking as an innovative learning alternative that can increase student engagement and learning outcomes in the context of social studies learning in elementary schools.

Keywords: : *Design Thinking Model, Learning Outcomes, Innovative Learning,*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *model Design Thinking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi "Indonesiaku Kaya Budaya" di kelas IV SD Negeri 1 Poka. Pendekatan penelitian menggunakan *mixed methods*, menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi dampak model pembelajaran tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dari 22 siswa, sebanyak 4 siswa (18%) mencapai kategori tinggi, sementara 18 siswa (82%) berada pada kategori sedang, dengan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori rendah. Secara keseluruhan, 90% siswa mencapai tingkat penguasaan materi pada kategori sedang ke atas, mengindikasikan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini mendukung penggunaan *Design Thinking* sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model *Design Thinking*, Hasil Belajar, Pembelajaran Inovatif,

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan penting dalam membentuk pola pikir dan

kompetensi siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD bertujuan membekali pemahaman tentang

lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi. Namun, pembelajaran IPS masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang kurang mendorong partisipasi aktif siswa (A. Gafar Hidayat & Tati Haryati, 2023). Meskipun Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis proyek, implementasinya menghadapi tantangan seperti keterbatasan pemahaman pedagogis guru dan sumber daya (Fitri Efendy et al., 2025). Selain itu, metode konvensional juga menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Artawan et al., n.d.)

Observasi di kelas IV SD Negeri 1 Poka (13 Februari 2025) menunjukkan bahwa sebagian siswa kesulitan memahami materi *Indonesiaku Kaya Budaya* karena kurangnya media pembelajaran inovatif. Guru masih mengandalkan ceramah, yang berpotensi mengurangi minat dan konsentrasi siswa (Hasil Belajar Siswa Min et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif.

Salah satu solusi potensial adalah *model Design Thinking*, yang berfokus pada pemecahan masalah secara kreatif dan kolaboratif melalui

lima tahap: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan inovasi siswa (Armini, 2024). Dalam konteks IPS, model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus pemahaman siswa terhadap materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Afriani & Prastitasari, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas *model Design Thinking* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran atau *Mix-method*. *Mix-method* penelitian adalah metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam hal metodologi, dan kajian model campuran memadukan dua pendekatan dalam semua tahapan proses penelitian. Menurut (Firdausi & Asikin, n.d.) *mix methods* merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan menurut

(Thenu et al., n.d.) *Mix-Methods* atau metode penelitian kombinasi merupakan pendekatan dalam penelitian yang mengkombinasikan atau menghubungkan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Sehingga dari berbagai definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Mix-method* penelitian adalah penelitian yang memadukan atau mengkombinasikan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Dengan mengetahui mengenai penerapan model pembelajaran digunakan penelitian kualitatif, sementara untuk melihat peningkatan keterampilan berpikir kritis, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen yakni one group *Pretest – Posttest*. (Syayyidah et al., 2022) menjelaskan, *one group Pretest and Posttest design* pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*Pretest*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*)". Rancangan penelitian yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini adalah dengan merancang hasil *Pretest-Posttes* Kelompok Tunggal (*One Group Pretest-Posttes Design*) ke dalam Kelompok tunggal artinya

pengujian dalam penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas. Desain tersebut dapat digambarkan seperti tabel yang berisi variabel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian *One Group*
Preteset-Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
T 1	X	T 2

Sumber: Surabaya (2014:102)

Keterangan:

T1 : *Pretest*, mengukur hasil belajar sebelum subjek diberi perlakuan (tes awal)

X : Perlakuan yang diberikan, yaitu model *Design Thinking*.

T2 : *Posttest*, mengukur hasil belajar setelah subjek diberi perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui keefektifan model *Design Thinking* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Poka pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya". Hal ini dikarenakan pada kelas IV semester II SD Negeri 1 Poka tahun pelajaran

2025/2026, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi “Indonesiaku Kaya Budaya”, siswa mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal karena kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKTP yang ditetapkan, yaitu 70%. Setelah dilakukan wawancara mendalam dengan wali kelas IV di SD Negeri 1 Poka, terdapat indikasi bahwa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah model pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini diduga sebagai salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa karena mereka kurang tertarik dan tidak sepenuhnya terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

Desain Teoritik Model *Design Thinking* dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Model pembelajaran seiring berkembangnya zaman yang berada di pendidikan abad ke-21 dan era industri 4.0 yang bercirikan integrasi teknologi kedalam pembelajaran serta kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum merdeka yang menuntut peserta didik

untuk lebih aktif, mandiri, dan kontekstual dalam memahami konsep. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan oleh peneliti dalam penerapan tersebut, maka model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Design Thinking* sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini, dengan harapan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Model *Design Thinking* adalah pendekatan pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (*human-centered*), yang menekankan pada kreativitas, kolaborasi, dan empati dalam menyelesaikan masalah nyata. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami kebutuhan pengguna melalui empati, mendefinisikan masalah, mengembangkan ide, membuat prototipe, dan menguji solusi. Penelitian menunjukkan bahwa *Design Thinking* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka (Sarifah & Nurita, 2023). Berikut sintak Model *Design Thinking* dalam proses pembelajaran.

a) *Empathize* (empati)

Guru dan siswa mengidentifikasi serta memahami kebutuhan, tantangan, dan perspektif pengguna akhir, yaitu siswa sendiri atau komunitas sekitar. Pendekatan ini mendorong kepedulian dan koneksi emosional.

b) *Define* (merumuskan masalah)

Siswa merumuskan permasalahan secara spesifik berdasarkan pemahaman empati mereka. Proses ini membantu fokus dalam merancang solusi yang tepat sasaran.

c) *Ideate* (menghasilkan ide)

Siswa diajak menghasilkan berbagai ide atau solusi secara kreatif tanpa takut salah. Ini meningkatkan kemampuan berpikir divergen dan inovatif.

d) *Prototype* (membuat prototipe)

Siswa membuat model awal dari solusi yang mereka pilih, baik berupa produk, skenario, atau rencana tindakan. Ini memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi aktif.

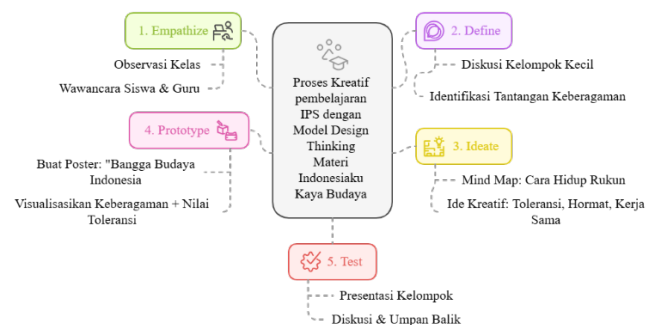
e) *Test* (menguji solusi)

Solusi diuji dan siswa mendapatkan umpan balik dari

pengguna akhir. Refleksi dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan solusi yang ada.

Desain Implementasi Pembelajaran Model *Design Thinking* Pada Pembelajaran IPS

Gambar 4.1



a. ***Empathize* (Empati)**

Tujuannya untuk memahami kebutuhan, minat, dan kendala siswa dalam pembelajaran IPS. Langkah-Langkah sebagai berikut:

- 1) Observasi kelas untuk melihat interaksi dan keterlibatan siswa.
- 2) Wawancara siswa secara informal untuk menggali mengenai materi yang disukai dan tidak disukai dan metode pembelajaran apa yang menyenangkan dan membosankan.

- 3) Wawancara guru untuk memahami kendala dalam pembelajaran mengenai media dan metode pembelajaran yang kurang menarik.
- 4) Observasi kepribadian dan gaya belajar siswa.
- 5) Dokumentasi keterlibatan dan pencapaian akademik siswa.

b. Define (Merumuskan Masalah)

Tujuannya untuk merumuskan tantangan atau permasalahan nyata yang berkaitan dengan keberagaman. Langkah-Langkah sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok diskusi kecil siswa. Setiap kelompok mengidentifikasi tantangan keberagaman dalam kehidupan sehari-hari dan membuat daftar permasalahan misal perbedaan budaya, dan kebiasaan. Diskusi dipandu agar siswa juga mulai berpikir tentang kemungkinan solusi.

c. Ideate (Menghasilkan Ide)

Tujuannya mengembangkan gagasan kreatif untuk solusi hidup rukun dalam keberagaman budaya. Langkah-Langkah sebagai berikut:

- 1) Setiap kelompok membuat mind map bertema "Cara Hidup Rukun dalam Keberagaman Budaya".
- 2) Setiap kelompok memberikan ide atau pendapat kreatif mengenai nilai toleransi, saling menghormati, dan kerja sama.
- 3) Gunakan media visual seperti, gambar pakaian adat, rumah tradisional, tarian daerah, dan simbol budaya.
- 4) Hubungkan ide budaya dengan nilai-nilai hidup harmonis.

d. Prototype (Membuat Prototipe)

Tujuannya untuk mengubah gagasan menjadi karya nyata dalam bentuk visual. Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Setiap kelompok membuat poster bertema “Bangga Budaya Indonesia”.
- 2) Poster mencerminkan tentang Keberagaman budaya Indonesia dan nilai-nilai toleransi dan kebanggaan terhadap budaya bangsa.
- 3) Integrasi elemen visual (gambar, warna, simbol) dan naratif (pesan teks).

e. Test (Menguji Solusi)

Tujuannya untuk menyampaikan karya, menerima umpan balik, dan merefleksikan proses pembelajaran. Langkah-Langkah sebagai berikut:

- 1) Presentasi kelompok di depan kelas dan guru.
- 2) Penjelasan elemen poster mencakup makna visual dan simbol dan pesan yang ingin disampaikan.
- 3) Forum diskusi dan umpan balik dari guru, teman, dan peneliti. Sifatnya konstruktif dan membangun.

2. Implementasi Model *Design Thinking*

Dalam penerapannya, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Design Thinking* yang disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang sudah dirancang. Penerapan model *Design Thinking* dalam pembelajaran ini dirancang secara sistematis untuk membantu siswa memahami dan menghargai keberagaman budaya di Indonesia.

Berikut uraian proses pembelajaran sesuai sintak model *Design Thinking* yang berlangsung selama proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Tahap *Empathize* (Empati)

Pada fase awal penelitian, yaitu tahap *Empathize*, peneliti melakukan observasi mendalam terhadap berbagai aspek pembelajaran, meliputi siswa, rekan sejawat, dan guru. Langkah pertama yang dilakukan adalah pendekatan personal terhadap siswa untuk mengidentifikasi minat dan preferensi mereka terkait pembelajaran. Peneliti mengajukan pertanyaan langsung mengenai jenis pembelajaran yang disukai,

aspek yang dianggap menarik, serta metode atau proses belajar yang dirasa paling efektif dan menyenangkan. Di sisi lain, peneliti juga mengeksplorasi metode pembelajaran yang kurang diminati siswa beserta alasan di balik ketidaktertarikan tersebut.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang tantangan yang sering dihadapi siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Salah satu kendala utama yang teridentifikasi adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini terungkap melalui respons guru atas pertanyaan peneliti: *"Menurut Bapak/Ibu, apa saja kesulitan yang sering dihadapi siswa dalam memahami materi?"* Guru menjawab, *"Jika proses pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah atau buku teks, siswa cenderung mudah bosan. Padahal, penggunaan media*

seperti video, peta, infografis, atau simulasi dapat memudahkan pemahaman materi sekaligus membuat pembelajaran lebih menyenangkan."

Peneliti juga mengumpulkan data mengenai kepribadian siswa melalui observasi dan pendekatan dengan siswa maupun guru. Aspek ini mencakup karakteristik individu yang memengaruhi gaya belajar dan interaksi di kelas. Selain itu, peneliti mencatat tingkat pengetahuan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, termasuk partisipasi aktif, frekuensi bertanya, dan kolaborasi dalam kegiatan belajar melalui observasi. Tidak hanya itu, peneliti menganalisis hasil belajar siswa untuk melihat korelasi antara pencapaian akademik, keterlibatan di kelas, dan pendekatan pengajaran yang digunakan guru. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memperoleh gambaran holistik mengenai dinamika pembelajaran,

mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa.

b) Tahap *Define* (Merumuskan Masalah)

Pada tahap ini, peneliti merancang aktivitas diskusi kelompok yang bertujuan memfasilitasi siswa dalam mengidentifikasi permasalahan aktual terkait tantangan keberagaman. Proses diawali dengan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan menginventarisasi berbagai kesulitan hidup bermasyarakat yang bersumber dari perbedaan. Masing-masing kelompok diinstruksikan untuk menyusun daftar problematika koeksistensi dengan menitikberatkan pada aspek-aspek keberagaman seperti variasi linguistik, tradisi, budaya, serta latar belakang sosio-religius. Diskusi ini dirancang untuk mengungkap pemahaman peserta didik mengenai pengaruh disparitas tersebut terhadap dinamika interaksi sosial dan implikasinya terhadap kerukunan hidup bersama.

Sebagai ilustrasi, dalam forum diskusi tersebut, peserta didik mungkin akan mengemukakan kesulitan komunikasi antarbahasa yang sering menjadi penghalang dalam penyampaian gagasan. Mereka juga dapat mengidentifikasi potensi konflik yang muncul dari perbedaan kebiasaan sehari-hari atau norma budaya. Lebih lanjut, disparitas perspektif mengenai isu-isu sosial tertentu maupun perbedaan gaya hidup dapat mempersulit terciptanya harmoni dalam masyarakat majemuk. Dalam kegiatan ini, peneliti tidak hanya memandu siswa untuk mengenali masalah, tetapi juga mendorong pemikiran kritis dalam merumuskan solusi potensial. Setiap kelompok diharapkan mampu menghasilkan gagasan inovatif untuk meningkatkan mutual understanding dan toleransi antar kelompok masyarakat.

Proses pembelajaran ini juga mengintegrasikan sharing session dimana siswa dapat bertukar pengalaman personal

dalam menghadapi tantangan multikultural. Melalui pertukaran narasi ini, diharapkan terjadi perluasan wawasan dan pendalaman pemahaman mengenai realitas sosial yang dihadapi. Aktivitas diskusi tidak hanya bertujuan untuk pengayaan pengetahuan tentang pluralitas, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap empati dan inklusivitas dalam menyikapi perbedaan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak sekadar belajar mengidentifikasi problem hidup berdampingan, melainkan juga mengasah kemampuan dalam merancang solusi konstruktif yang menghargai nilai-nilai keberagaman melalui metode kreatif dan berbasis penghormatan terhadap perbedaan.

c) Tahap *ideate* (Menghasilkan Ide)

Sebagai kelanjutan dari diskusi kelompok mengenai tantangan hidup berdampingan, penelitian ini mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan

kolaboratif dalam merumuskan konsep kerukunan sosial di tengah pluralitas budaya. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman konseptual tentang keberagaman, melainkan juga mengajak siswa merefleksikan implementasi praktis dalam membangun relasi sosial yang saling menghargai.

Setiap kelompok kemudian diberi tugas membuat pemetaan konseptual (*mind map*) bertema "Strategi Hidup Rukun dalam Masyarakat Multikultural". Dalam aktivitas ini, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan gagasan tentang koeksistensi harmonis dengan mempertimbangkan berbagai dimensi kebudayaan seperti tradisi, busana adat, arsitektur vernakular, ekspresi seni, dan elemen budaya lainnya. Peneliti mendorong siswa untuk mengidentifikasi berbagai simbol budaya yang merepresentasikan kekayaan nusantara dan

merefleksikannya sebagai fondasi kehidupan harmonis.

Sebagai media ekspresi gagasan, siswa diberikan kebebasan dalam memilih bentuk representasi visual yang efektif untuk menyampaikan pemikiran mereka. Beberapa kelompok memanfaatkan ikon-ikon budaya seperti ilustrasi pakaian adat berbagai etnis, bangunan tradisional, serta ragam kesenian daerah sebagai elemen visual dalam mind map mereka. Tugas ini mengharuskan peserta didik untuk membuat koneksi antar elemen budaya tersebut dengan nilai-nilai kerukunan seperti toleransi, respek mutual, dan kolaborasi lintas budaya.

Proses pembuatan mind map dilaksanakan secara kolaboratif dimana peserta didik saling bertukar ide, memberikan masukan konstruktif, dan menyusun kerangka berpikir yang komprehensif. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, tetapi

juga mengembangkan kompetensi kolaborasi tim yang meliputi keterampilan komunikasi visual, analisis konseptual, dan apresiasi budaya. Melalui proses ini, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang realitas sosial multikultural sekaligus mengkonstruksi kerangka konseptual tentang kehidupan harmonis dalam keberagaman.

Produk akhir berupa mind map kemudian dipresentasikan dalam forum kelas, menciptakan ruang dialog untuk berbagi perspektif dan memperkaya wawasan kolektif tentang strategi hidup rukun dalam masyarakat majemuk. Presentasi ini menjadi media refleksi kritis sekaligus sarana sosialisasi nilai-nilai inklusivitas di kalangan peserta didik.

d) Tahap *prototype* (Membuat Prototipe)

Selanjutnya, Peneliti mendesain aktivitas pembelajaran yang bersifat aplikatif dan kreatif dengan menitikberatkan pada integrasi

elemen visual dan naratif sebagai medium penyampaian pesan sosial. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan membangun pemahaman konseptual tentang nilai toleransi dan keberagaman, tetapi lebih jauh mendorong peserta didik untuk mengaktualisasikannya dalam bentuk karya kreatif yang bersifat inspiratif dan komunikatif.

Sebagai implementasi dari pemahaman yang telah dikonstruksi pada fase sebelumnya, setiap kelompok siswa diberi tugas membuat poster bertema "Bangga Budaya Indonesia". Karya ini dirancang sebagai medium ekspresi kreatif yang memadukan aspek visual dan verbal dalam menyampaikan pesan-pesan multikulturalisme.

Proses pembelajaran mencapai puncaknya ketika masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya dalam forum kelas. Presentasi ini berfungsi ganda: (1) sebagai wahana ekshibisi karya kreatif, dan (2) sebagai

ruang refleksi kritis dimana peserta didik mengartikulasikan makna simbolik dan pesan moral yang terkandung dalam desain mereka. Dalam sesi ini, guru memberikan feedback konstruktif untuk memperdalam pemahaman siswa tentang efektivitas integrasi visual-naratif dalam komunikasi nilai-nilai sosio-kultural.

e) Tahap *test* (Tahap Evaluasi)

Pada fase akhir penelitian, peserta didik melakukan presentasi karya sebagai bentuk refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Masing-masing kelompok mempresentasikan poster bertema "Bangga Budaya Indonesia" yang telah mereka desain, dengan menjelaskan secara sistematis: (1) konsep visual-naratif yang digunakan, (2) rasional pemilihan elemen budaya, (3) makna simbolik yang terkandung, serta (4) pesan toleransi dan kebanggaan nasional yang ingin dikomunikasikan.

Setelah presentasi, dilaksanakan sesi umpan balik melibatkan guru, peneliti, dan peserta didik lainnya dalam atmosfer yang konstruktif. Umpan balik difokuskan pada dua aspek utama: apresiasi terhadap orisinalitas gagasan dan pemberian masukan pengembangan untuk penyempurnaan karya.

Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga mengembangkan kompetensi esensial meliputi: kemampuan berpikir kritis, empati sosial, kreativitas visual, dan kolaborasi tim - yang secara holistik berkontribusi terhadap peningkatan capaian pembelajaran.

Model *Design Thinking* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Penerapan hasil pembelajaran berdasarkan penelitian tentang pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis hasil belajar, yang dianalisis menggunakan *Pretest* dan *Posttest* selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1
Hasil *Pretest* Siswa

No	Data Penelitian	Kelompok (<i>Pretest</i>)
1	Jumlah siswa	22
2	Skor Max	70
3	Skor Mn	10
	Rata-rata Skor	55,90%

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa dari 22 siswa atau 100% belum mencapai tingkat ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *Pretest* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan tingkat pencapaian belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Untuk melakukan perbaikan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian pra-eksperimen dengan menggunakan Model *Design Thinking*, yang kemudian dianalisis melalui hasil *Posttest* (tes akhir) guna mengetahui apakah terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil *Posttest* Siswa

No	Data Penelitian	Kelompok (<i>Posttest</i>)
1	Jumlah siswa	22
2	Skor Max	100
3	Skor Mn	90
	Rata-rata Skor	80,45%

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan

yang signifikan dalam nilai hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan melalui penerapan Model *Design Thinking*, dengan tingkat ketuntasan mencapai 80,45% sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada tes akhir (*Posttest*) mengalami peningkatan yang cukup baik dibandingkan dengan hasil pada tes awal (*Pretest*). Peningkatan ini terjadi karena kemampuan peneliti dalam mengelola kelas secara efektif, sehingga penyampaian materi dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga hasil yang diperoleh pun sangat memuaskan.

Pembahasan

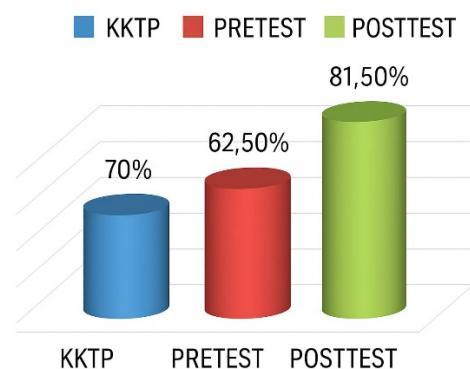
Implementasi Model *Design Thinking* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian akan diuraikan pembahasan hasil belajar dari pelaksanaan tes pratindakan, untuk mengetahui seberapa jauh tingkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Selain itu pada pembahasan ini juga dapat mengkaji lebih lanjut tentang hasil tes awal (*pretest*), dan hasil tes akhir (*posttest*) untuk mengukur tingkat kemampuan siswa menggunakan model *Design*

Thinkign. (Linawati, 2015) Menyebutkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar mengajar, yang dapat diukur melalui evaluasi berupa tes atau penilaian kinerja. Oleh karena itu, analisis hasil penelitian dalam implementasi pengujian hipotesis difokuskan pada pencapaian hasil belajar siswa, yang diukur melalui *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) setelah proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Gambar 4.2

Pretest-Posttest Hasil Belajar Menggunakan Model *Design Thinking*



Dalam tahap awal, prosedur yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan memberikan soal *Pretest* (tes awal) kepada subjek yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka. Hal

ini dimaksud untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas IV SD Negeri 1 Poka sebelum diberi perlakuan menggunakan model *Design Thinking* adalah sebesar 56,36% dan itu belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selanjutnya, setelah adanya perlakuan dengan menggunakan model *Design Thinking*, data menunjukkan bahwa nilai kelas kelas IV SD Negeri 1 Poka adalah sebesar 80,45%. Hasil yang di dapat dari uji akhir dari pembelajaran melampaui kriteria KKTP yaitu 70%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar sebelum pembelajaran (*Pretest*) dan sesudah adanya pembelajaran (*Posttest*) yaitu dengan selisih 24,09%. Dengan demikian ada pengaruh model pembelajaran *Design Thinking* dengan hasil belajara siswa. Analisis peningkatan hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui seberapa besar treatment mampu meningkatkan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka. Hasil perhitungan peningkatan

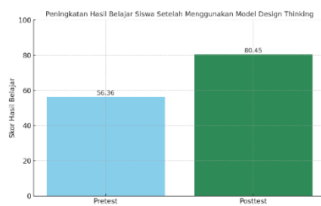
hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Variabel	
	Hasil Belajar	
1	<i>Pretest</i>	56,36
2	<i>Posttest</i>	80,45
Selisi (Peningkatan)		24,09

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh, menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka memiliki pemahaman terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya masih tergolong rendah sebelum perlakuan. Namun, setelah diterapkan model *Design Thinking*, terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai hasil belajar siswa. Oleh karena itu, berdasarkan data di atas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar materi Indonesiaku Kaya Budaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam diagram peningkatan hasil belajar dibawa ini.

Gambar 4.3
Grafik Peningkatan Hasil Belajar
Siswa



Berdasarkan data hasil akhir yang diperoleh maka dapat diketahui tingkat hasil belajar yang dapat dicapai siswa dengan menggunakan rumus N-Gain Ternormalisasi yang digambarkan pada data sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Hasil Belajar Siswa Dalam N-Gain Ternormalisasi

SD NEGERI 1 POKA					
No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	AYR	70	80	0.333	Sedang
2	AT	60	80	0.5	Sedang
3	AAH	60	90	0.75	Tinggi
4	KI	60	90	0.75	Tinggi
5	AR	50	70	0.4	Sedang
6	CKS	70	90	0.666	Sedang
7	COF	70	80	0.333	Sedang
8	DMO	50	70	0.4	Sedang
9	DS	70	100	1	Tinggi
10	EBR	60	80	0.5	Sedang
11	HW	50	70	0.4	Sedang
12	YJ	50	70	0.4	Sedang
13	DL	10	60	0.555	Sedang
14	YJ	70	90	0.666	Sedang
15	ECA	70	90	0.666	Sedang
16	KEH	70	100	1	Tinggi

17	CRK	60	80	0.5	Sedang
18	SA	40	80	0.666	Sedang
19	FR	50	80	0.6	Sedang
20	JR	50	70	0.4	Sedang
21	KM	50	80	0.6	Sedang
22	MB	40	70	0.5	Sedang

Tabel 4.5
Deskripsi Data Akhir Setelah diberikan Perlakuan *Posttest*

No	Data Penelitian	Kelompok (Postes)
1	Jumlah siswa	22
2	Skor Max	100
3	Skor Mn	90
4	Rata-rata Skor	80,45%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai postes siswa sebesar 80,45%, dengan skor minimum 90% dan maksimum 100%, menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. Hasil ini terjadi karena dipengaruhi oleh penerapan model *Design Thinking* dalam pembelajaran. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan nyata. Selain itu, faktor penyebab capaian ini antara lain:

3. Kualitas Pembelajaran yang efektif

Siswa telah mengikuti proses pembelajaran yang sistematis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga membantu mereka memahami materi secara menyeluruh.

4. Kesesuaian Materi dengan Kemampuan Siswa

Materi *posttest* yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dapat membantu mereka menjawab soal dengan lebih percaya diri.

5. Adanya Pembelajaran Kolaboratif atau Berbasis Kelompok Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, adanya diskusi dan kerja sama antar siswa bisa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh tergolong sangat memuaskan. Selanjutnya, hasil akhir ini dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain ternormalisasi, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Perhitungan N-Gein
Dalam Kategori

Batasan	Kategori	Kelas Pra-eksperiment	
		Jumlah	Presentase
$g > 0,7$	Tinggi	4	18%
$0,7 > g > 0,3$	Sedang	18	90%
$g < 0,3$	Rendah	-	-

Sumber;Hake 2013

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus N-Gain ternormalisasi pada data *Pretest* dan *Posttest* dengan penerapan Model *Design Thinking*, diperoleh bahwa dari total 22 siswa, sebanyak 4 siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 18%, sementara 18 siswa berada pada kategori sedang dengan presentase 82%. Tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Design Thinking* dalam pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup baik, ditunjukkan oleh 90% siswa yang mencapai kategori sedang ke atas. Hal ini menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Data Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Senin, 28 April 2025 dengan wali kelas IV di SD Negeri 1 Poka yang mengajar mata

pelajaran IPS, berdasarkan pengalaman mengajarnya selama 24 tahun Guru menjelaskan bahwa tahapan pembelajaran IPS yang biasa diterapkan di kelas dimulai dengan apresepsi, diikuti oleh penjelasan materi, diskusi kelompok, dan diakhiri dengan evaluasi singkat. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, Guru sering menggunakan metode diskusi kelompok. Selama proses pembelajaran berlangsung, interaksi antar siswa berjalan aktif siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga banyak bertanya dan terlibat dalam diskusi. Evaluasi pemahaman siswa dilakukan melalui pertanyaan lisan di akhir pelajaran.

Dalam mengajar IPS, model pembelajaran yang paling sering digunakan oleh Guru adalah pembelajaran kooperatif. Model ini dipilih karena dapat mendorong siswa lebih aktif dan memungkinkan mereka belajar dari satu sama lain. Menurut Guru, model ini cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga pernah mencoba model pembelajaran berbasis masalah (PBL), yang dinilai cukup berhasil namun memerlukan

waktu lebih lama dalam pelaksanaannya.

Guru juga menyampikan bahwa beberapa kesulitan yang sering dihadapi siswa dalam memahami materi IPS adalah kesulitan dalam memahami konsep. Meskipun sebagian besar siswa aktif dalam diskusi dan tugas kelompok, masih ada siswa yang cenderung pasif karena pemalu. Faktor yang paling berpengaruh terhadap kesulitan belajar siswa menurutnya adalah kurangnya minat, lingkungan belajar di rumah yang kurang mendukung, serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan strategi seperti pendampingan khusus, dan pendekatan personal melalui diskusi individu.

Terkait penerapan model *Design Thinking* dalam pembelajaran IPS, guru menyatakan bahwa ia telah mencobanya dengan mengikuti tahapan empati, mendefinisikan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan uji coba. Ia menilai model ini sangat efektif dalam melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Kelebihan utama dari model ini adalah siswa menjadi lebih aktif, pembelajaran terasa

menyenangkan, dan mereka mampu mengembangkan solusi dari masalah nyata. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kebutuhan waktu yang lebih panjang dan adaptasi awal siswa terhadap metode ini. Meskipun demikian, tanggapan siswa sangat positif sebagaimana yang di sampaikan saat wawancara “*kami merasa seperti penemu*” karena mereka diminta untuk berfikir dan menciptakan solusi sendiri. Mereka juga menyatakan bahwa belajar IPS menjadi lebih mudah dipahami karena mereka tidak hanya menghafal materi, tapi mengalaminya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Guru pun menyatakan niatnya untuk terus menggunakan model ini di masa depan karena manfaatnya yang signifikan terhadap pemahaman, keterlibatan dan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model *Design Thinking* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya*. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 56,36 (pretest) menjadi 80,45 (posttest),

dengan selisih 24,09 poin. Analisis N-Gain ternormalisasi mengungkapkan bahwa 90% siswa berada dalam kategori

peningkatan *sedang* dan 18% pada kategori *tinggi*, tanpa adanya siswa yang termasuk kategori *rendah*.

Selain peningkatan kognitif, model ini juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi siswa, yang berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih mendalam. Guru memberikan respons positif, menyatakan bahwa pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan membantu siswa mengembangkan solusi nyata atas permasalahan kontekstual.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Design Thinking* merupakan alternatif efektif untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Gafar Hidayat, & Tati Haryati. (2023). Analysis of Problems and Solutions in Social Studies Learning at Elementary Schools. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*,

- 13(2), 307–316.
<https://doi.org/10.37630/jpi.v13i2.1171>
- Afriani, D., & Prastitasari, H. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Muatan Matematika menggunakan Model BEST di Kelas IV SDN Antasan Besar 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(3), 570–581.
<https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Armini, N. K. (2024). Evaluasi Metode Penilaian Perkembangan Siswa dan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1).
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Artawan, I. G. J., Sujanem, R., & Arjana, I. G. (n.d.). *JURNAL PENDIDIKAN FISIKA UNDIKSHA PENGARUH MODEL LEARNING CYCLE 7E BERBANTUAN SIMULASI PHET TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN FISIKA SMA*.
- Firdausi, Y. N., & Asikin, M. (n.d.). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)*.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Fitri Efendy, D., Nabilah, D., Hasan Ahmad Addary, A., Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, P., & Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, U. (2025). *M I N D : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya Hal : 15 s/d 23 Volume 5 No 1 Januari 2025 Artikel ini diterbitkan dibawah lisensi CC BY-NC-SA 4.0 M I N D LANGKAH-LANGKAH PRAKTIS DALAM MERANCANG MODUL AJAR BERBASIS INKUIRI UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SITI MA'RIFAH 4 SULHAM EFENDI HASIBUAN 5 Pendidikan Agama Islam*.
<https://doi.org/10.55266/jurnalmi.nd.v5i1.451>

- Hasil Belajar Siswa Min, M. DI, SKRIPSI Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Oleh HASANAH DWI FANSHE LUBIS, P., & Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan, S. (2023). *PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI*.
- Linawati, H. (2015). PENGARUH METODE OUTDOOR STUDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *JPGSD* (Vol. 03).
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KOLABORASI SISWA*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Syayyidah, us, Maulidah, T., Bahasa Indonesia, P., & Billfath, U. (2022). Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII MTs. *Bln Februari*, 04(01), 64–73.
<https://doi.org/10.55273/karanga.n.v3i1.173>
- Thenu, P. P., Wijaya, A. F., Rudianto, C., Kristen, U., & Wacana, S. (n.d.). ANALISIS MANAJEMEN RISIKO TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN COBIT 5 (STUDI KASUS: PT GLOBAL INFOTECH). In *Jurnal Bina Komputer JBK* (Vol. 2, Issue 1).