



Peran *Design Thinking* dalam Membangun Pembelajaran Inovatif dan Berpusat pada Murid Sekolah Dasar

Alan Rahma Tya Fatmasari¹, Amalia Dwi Masitha², Andika Gutama³, Lilik Sri Hariani⁴

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

²SDN Karangbesuki 2 Kota Malang

A. Urgensi *Design Thinking* dalam Pembelajaran SD

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang tidak berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah (Arifin & Mu'id, 2024). Keterampilan tersebut menjadi bekal penting bagi murid untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan dan perkembangan teknologi

Alan Rahma Tya Fatmasari¹, Amalia Dwi Masitha², Andika Gutama³, Lilik Sri Hariani⁴

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email: ¹alanrahmaa14@gmail.com, ²amaliadwimasitha92169@gmail.com,

³andika@unikama.ac.id, ⁴[liliksrihariani@unikama.ac.id](mailto:liliksr Hariani@unikama.ac.id)

© 2026 Kanjuruhan Press

Fatmasari, A. R. T., Masitha, A. D., Gutama, A., Hariani, L. S. (2026). Peran *Design Thinking* dalam Membangun Pembelajaran Inovatif dan Berpusat pada Murid Sekolah Dasar (Ariffudin, I). *Design Thinking dalam Pembelajaran: Bunga Rampai Inovasi Pendidikan* (hlm. 67-91). Malang: Kanjuruhan Press.





yang semakin pesat. Dalam konteks sekolah dasar, penguatan keterampilan tersebut perlu diberikan sejak awal karena pada tahap ini murid sedang membangun dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang akan memengaruhi keberhasilan proses belajar mereka pada jenjang berikutnya (Halim, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara inovatif, bermakna, dan berpusat pada kebutuhan murid.

Menurut Sobirin et al. (2025), *design thinking* merupakan pendekatan yang menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna atau individu yang menjadi sasaran solusi melalui proses empati, identifikasi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi. *Design thinking* membantu guru memahami pengalaman belajar murid sebelum merancang strategi, media, maupun aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Rustam et al., 2024). Melalui tahap *empathize*, guru dapat mengenali kesulitan, minat, dan karakteristik belajar murid secara lebih mendalam. Selanjutnya, guru dapat merumuskan masalah pembelajaran yang tepat, menghasilkan berbagai alternatif solusi, serta mengembangkan media atau kegiatan belajar yang lebih relevan dan menarik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan murid.

Design thinking menjadi pendekatan yang penting untuk diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 sekaligus membantu menciptakan pembelajaran yang



inovatif, berpusat pada murid, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Melalui *design thinking*, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga murid tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

B. Konsep *Design Thinking* dan Pembelajaran Berpusat pada Murid

1. Konsep *Design Thinking*

Secara etimologis, istilah desain berasal dari kata *design* dalam bahasa Italia yang berarti gambar. Sementara itu, *design thinking* atau pemikiran desain dipahami sebagai suatu pendekatan berpikir yang digunakan untuk menghasilkan gagasan dan konsep kreatif melalui proses yang terstruktur dan berorientasi pada pemecahan masalah (Satria & Muntaha, 2022). Selain itu, *design thinking* dipahami sebagai pendekatan inovatif yang digunakan untuk merespons dan memenuhi kebutuhan manusia. Dalam penerapannya, pendekatan ini menempatkan manusia sebagai fokus utama sehingga setiap solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna (Kurniawati et al., 2025).

Design thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (*human-centered approach*) dengan menempatkan kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam merancang solusi inovatif. Menurut (Henriksen et al., 2017), *Design thinking* dalam pendidikan membantu guru



mengembangkan kreativitas pedagogis melalui proses empati, eksplorasi ide, dan refleksi pembelajaran secara berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan murid sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, *design thinking* memiliki karakteristik utama berupa empati, kolaborasi, kreativitas, eksperimen, dan iterasi. Menurut Yasintabella (2025) *design thinking* menekankan pentingnya memahami pengalaman pengguna sebelum menentukan solusi. Guru perlu memahami karakteristik, kebutuhan, serta kesulitan belajar yang dialami siswa agar pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kondisi dan kemampuan mereka. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memperhatikan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan efektif.

2. Tahapan *Design Thinking*

Menurut (Ayu & Wijaya, 2023) salah satu model *Design thinking* yang banyak digunakan adalah *Five Stage Design Process* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahapan tersebut bersifat fleksibel dan iteratif sehingga memungkinkan pengembangan solusi secara berkelanjutan sesuai kebutuhan pengguna.

Tahap pertama *empathize* (empati) digunakan untuk memahami masalah, seperti proses memahami kebutuhan, pengalaman, dan kesulitan yang dialami murid. Tahap empati menjadi dasar penting dalam



memahami pengalaman belajar siswa sehingga guru mampu menentukan solusi pembelajaran yang relevan dan bermakna (Henriksen et al., 2017).

Tahap kedua *define* (mendefinisikan), yaitu proses merumuskan masalah pembelajaran secara spesifik berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan informasi pada tahap empati. Dam & Siang (2020) menjelaskan bahwa tahap ini membantu perancang menentukan fokus permasalahan sehingga solusi yang dikembangkan menjadi lebih terarah dan sesuai kebutuhan pengguna.

Tahap ketiga *ideate* (menghasilkan ide-ide), yaitu proses menghasilkan berbagai gagasan solusi secara kreatif. Pada tahap ini peneliti memungkinkan menggunakan logika secara kritis, kreatif, dan inovatif (Nurmasyitah et al., 2026). Tahap *ideate* meliputi penyusunan peta konsep, pengembangan kerangka berpikir, serta perancangan prototipe yang menawarkan sudut pandang baru sebagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Washington et al., 2019).

Tahap keempat *prototype* (membuat prototipe), dari inovasi baru hingga produk terwujud. Semakin realistis ide prototipe, maka semakin baik untuk diwujudkan (Faza, 2023). Pada tahap ini memungkinkan mengenali kekurangan prototipe untuk desain yang lebih inovatif, sehingga mereka dapat mengulangi pembuatan produk yang lebih baik.

Tahap kelima *test* (pengujian), sebagai umpan balik terhadap prototipe yang didesain sebelumnya. Pada tahap pengujian ini, peneliti memungkinkan mengulangi proses empati secara lebih dari yang



diharapkan. Sehingga umpan balik dari tahap ini akan membantu penyempurnaan prototipe, sehingga dipastikan bahwa masalah ditangani dengan. Menurut Dam & Siang (2020), tahap ini memungkinkan guru mengevaluasi efektivitas solusi pembelajaran dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan berdasarkan hasil pengamatan terhadap pengalaman belajar siswa.

3. Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar

Menurut Mea (2024), pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara kreatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi murid. Pembelajaran inovatif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Dalam pendidikan sekolah dasar, pembelajaran inovatif penting diterapkan karena karakteristik siswa usia sekolah dasar cenderung aktif, senang bereksplorasi, dan membutuhkan pengalaman belajar konkret (Nurvianti et al., 2025).

Andini et al., (2024) menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif melalui penggunaan media pembelajaran, strategi pembelajaran aktif, serta pengelolaan kelas yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus mengembangkan kreativitas dan kemampuan reflektif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid.



Penerapan *Design thinking* dalam pembelajaran inovatif membantu guru menghasilkan solusi pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan (Puspita et al., 2025). Melalui proses empati dan identifikasi masalah, guru dapat memahami kebutuhan belajar siswa secara lebih mendalam sehingga media maupun strategi pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih tepat sasaran. Dengan demikian, pembelajaran inovatif tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi atau media baru, tetapi juga pada kemampuan guru menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi murid.

4. Pembelajaran Berpusat pada Murid

Pembelajaran berpusat pada murid (*student-centered learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan murid sebagai subjek utama dalam proses belajar. Pendekatan ini mendorong murid untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Putri, 2023). Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan partisipatif.

Yusnita & Muqowim (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berpusat pada murid mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, rasa percaya diri, dan keterampilan sosial murid. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran berpusat pada



murid sangat penting karena membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Keterkaitan antara *Design thinking* dan pembelajaran berpusat pada murid terlihat pada fokus keduanya terhadap kebutuhan dan pengalaman murid. Menurut Menurut Henriksen et al., (2017), pendekatan *Design thinking* membantu guru memahami kebutuhan siswa melalui proses empati sebelum merancang solusi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih relevan, kontekstual, dan berpihak pada murid. Guru tidak hanya mengejar pencapaian akademik, tetapi juga memperhatikan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

5. Keterkaitan *Design Thinking* dengan Pendidikan

Menurut Rustam et al., (2024), penerapan *Design thinking* dalam pendidikan membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, reflektif, dan inovatif. Guru dapat menggunakan tahapan *Design thinking* untuk mengidentifikasi masalah belajar siswa, mengembangkan solusi pembelajaran, serta melakukan evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan. Pendekatan ini membantu guru menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan murid dan tantangan pembelajaran di kelas.

Selain itu, Wibaselppa et al., (2025) menyatakan bahwa *Design thinking* mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam pembelajaran sekolah dasar, keterampilan



tersebut penting dikembangkan sejak dini agar siswa mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Melalui pembelajaran yang dirancang secara empatik dan inovatif, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dengan demikian, *Design thinking* memiliki peran penting dalam membangun pembelajaran inovatif dan berpusat pada murid di sekolah dasar. Pendekatan ini membantu guru menciptakan solusi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan murid sekaligus mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

C. Peran *Design Thinking* dalam Praktik Pembelajaran di SD

1. *Design Thinking* sebagai Pendekatan Pemecahan Masalah Pembelajaran

Design thinking sebagai pendekatan yang membantu guru menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran di sekolah dasar dengan memahami kebutuhan belajar murid secara lebih mendalam (Kurniawati et al., 2025). Guru dapat mengidentifikasi masalah melalui observasi kelas, interaksi langsung, maupun refleksi terhadap perilaku dan respons murid selama proses pembelajaran. Melalui proses tersebut, guru dapat mengetahui kesulitan belajar murid, aktivitas yang membuat murid kurang aktif, serta metode atau media pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik murid.



Setelah memahami masalah yang muncul, guru berperan sebagai *problem solver* dengan merancang solusi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan murid, seperti penggunaan media konkret maupun digital, aktivitas diskusi, dan permainan edukatif. Menurut Herianingtyas et al., (2025), penerapan *design thinking* dalam pembelajaran mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif melalui proses pemecahan masalah. Pendekatan ini juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada murid (*student centered learning*) karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar.

2. Peran Tahapan Design Thinking dalam Pembelajaran

a. Tahap Empathize

Tahap *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan, kesulitan, dan pengalaman belajar murid melalui observasi, wawancara, serta interaksi selama pembelajaran berlangsung (Kesumawati et al., 2025). Tahap *emphatize* penting karena setiap murid memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda. Guru perlu memahami kebutuhan murid sebelum menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Dengan adanya proses empati, guru dapat merancang pembelajaran dengan lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada murid.

b. Tahap Define

Tahap *define* dilakukan dengan merumuskan masalah utama yang ditemukan setelah guru memahami kebutuhan murid. Pada tahap ini, guru



menganalisis hasil observasi dan menentukan faktor-faktor yang menyebabkan munculnya permasalahan pembelajaran. Melalui tahap *define*, guru dapat menentukan fokus masalah yang perlu segera diselesaikan agar pembelajaran menjadi lebih efektif (Luthfi & Septiyanti, 2023).

Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran di sekolah dasar umumnya berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Ramadhani et al., (2021) menjelaskan bahwa analisis kebutuhan pembelajaran penting dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, guru mulai menentukan permasalahan yang menjadi prioritas untuk diselesaikan sehingga solusi pembelajaran yang dirancang dapat lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan murid.

c. Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan ide atau solusi pembelajaran berdasarkan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, guru mulai menyusun berbagai alternatif pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan murid. Guru dapat mengembangkan ide pembelajaran berupa penggunaan media visual, permainan edukatif, media digital interaktif, maupun aktivitas



kolaboratif yang mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran (Shatila et al., 2025).

Menurut Satria & Muntaha (2022), penerapan *design thinking* dalam pendidikan membantu guru menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pemecahan masalah. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sari et al., (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pada tahap *ideate*, guru mengembangkan berbagai gagasan pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar murid sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berbagai gagasan yang dihasilkan pada tahap ini menjadi dasar dalam pengembangan solusi pembelajaran yang akan diwujudkan pada tahap berikutnya, yaitu *prototype*. Dengan demikian, tahap *ideate* berperan penting dalam mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid sekolah dasar.

d. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat bentuk nyata dari solusi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, guru dapat mengembangkan berbagai solusi seperti media pembelajaran, lembar kerja murid, permainan edukatif, atau aktivitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan murid. *Prototype* membantu mengubah



gagasan menjadi solusi yang dapat dicoba dan dievaluasi sebelum diterapkan secara lebih luas.

Salah satu contoh penerapan tahap *prototype* ditunjukkan oleh penelitian Janah et al., (2025) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk membantu siswa memahami operasi bilangan bulat. Media tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan belajar siswa dan digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa tahap *prototype* membantu guru mengubah ide pembelajaran menjadi solusi nyata yang dapat mendukung proses belajar murid.

Melalui tahap *prototype*, guru dapat mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan murid. Tahap ini juga menjadi langkah awal untuk melihat efektivitas solusi yang telah dirancang sebelum dilakukan pengujian pada tahap berikutnya. Guru dapat menguji rancangan pembelajaran yang telah dibuat sebelum diterapkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran.

e. Tahap *Test*

Tahap *test* dilakukan melalui proses evaluasi dan refleksi terhadap media maupun metode pembelajaran yang telah diterapkan. Pada tahap ini, guru mengamati efektivitas pembelajaran berdasarkan keterlibatan murid, tingkat pemahaman, serta hasil belajar yang diperoleh.



Salah satu contoh penerapan tahap *test* ditunjukkan dalam penelitian Pattiasina et al., (2025) mengenai penerapan *design thinking* pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Setelah solusi pembelajaran diterapkan, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pengujian membantu guru mengetahui efektivitas solusi yang digunakan sekaligus menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

Tahap *test* berperan penting dalam memastikan bahwa solusi pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan murid. Melalui evaluasi dan umpan balik yang diperoleh, guru dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari solusi pembelajaran yang telah diterapkan. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan murid.

3. Dampak *Design Thinking* terhadap Pembelajaran

Penerapan *design thinking* dalam pembelajaran di sekolah dasar memberikan berbagai dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa (Dinata et al., 2025). Penerapan *design thinking* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan



kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pendekatan ini membantu guru merancang pembelajaran yang lebih berpusat pada murid melalui proses memahami kebutuhan murid, merancang solusi kreatif, hingga menguji efektivitas pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan *design thinking* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian oleh Wulandari et al., (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *design thinking* yang diintegrasikan dengan STEM mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui proses pemecahan masalah yang terstruktur dan kolaboratif. Selain itu, Herianingtyas et al., (2025) menemukan bahwa integrasi *design thinking* dalam pembelajaran berbasis STEAM dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses eksplorasi, perancangan, dan evaluasi solusi.

Design thinking juga berdampak pada peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat pada penelitian Kusumaningtyas et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *design thinking* membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dilibatkan dalam kegiatan yang bersifat eksploratif dan *problem solving*. Dengan demikian, *design thinking* tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan bagi murid.



4. Tantangan Penerapan *Design Thinking*

Pada praktiknya penerapan *design thinking* masih menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar pelaksanaannya dapat berjalan secara optimal. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan pemahaman guru terhadap konsep dan tahapan *design thinking*. Banyak guru masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan pendekatan yang lebih berpusat pada murid dan berbasis pemecahan masalah. Selain itu, tantangan juga muncul dari keterbatasan waktu pembelajaran dan beban kurikulum yang cukup padat. Hal ini membuat guru sulit untuk menerapkan seluruh tahapan *design thinking* secara optimal, mulai dari *empathize* hingga *test*.

Penelitian Setiani et al., (2023) menunjukkan bahwa guru sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid, terutama dalam pembelajaran berbasis inovasi dan teknologi. Kondisi ini berdampak pada belum maksimalnya penerapan pendekatan pembelajaran yang bersifat kreatif dan eksploratif di kelas. Tantangan lainnya adalah keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung. Penerapan *design thinking* sering membutuhkan media interaktif, teknologi digital, atau sumber belajar yang bervariasi untuk mendukung proses eksplorasi ide dan pengujian solusi (Lantana & Fauziah, 2025). Namun, tidak semua sekolah memiliki sarana yang memadai untuk mendukung hal tersebut. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah dan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar



penerapan *design thinking* dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

D. Implikasi Penerapan *Design Thinking* dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Penerapan *Design thinking* dalam pendidikan sekolah dasar memiliki peluang yang besar untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada murid (Kesumawati et al., 2025). Karakteristik murid sekolah dasar yang aktif, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan senang bereksplorasi sangat sesuai dengan pendekatan *Design thinking* yang menekankan proses empati, eksplorasi ide, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara kreatif. Menurut Sobirin et al., (2025), *Design thinking* membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual melalui proses memahami kebutuhan murid sebelum menentukan solusi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan pengalaman nyata murid.

Penerapan *Design thinking* juga membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui tahapan *empathize* dan *define*, guru dapat mengidentifikasi kesulitan belajar siswa secara lebih mendalam, kemudian merancang media pembelajaran yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Menurut Magdalena et al., (2021), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian siswa, serta membantu murid memahami materi secara lebih konkret.



Oleh karena itu, pendekatan *Design thinking* dapat menjadi dasar bagi guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran kreatif seperti permainan edukatif, alat peraga interaktif, media berbasis proyek, maupun prototipe pembelajaran sederhana yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, penerapan *Design thinking* memiliki keterkaitan yang kuat dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada murid, dan memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual sesuai kebutuhan murid. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi dan karakter murid secara holistik (Kemendikbudristek, 2024). Dalam hal ini, *Design thinking* dapat menjadi pendekatan yang membantu guru merancang pembelajaran berbasis eksplorasi, pemecahan masalah, dan kreativitas sehingga sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Meskipun memiliki banyak peluang dan manfaat, penerapan *Design thinking* di sekolah dasar juga memerlukan kesiapan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan reflektif. Menurut Lantana & Fauziah (2025), keberhasilan penerapan *Design thinking* dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam membangun empati, menciptakan budaya kolaboratif, serta keberanian melakukan eksperimen dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam melakukan observasi kebutuhan siswa, merancang solusi pembelajaran, dan mengevaluasi pembelajaran secara berkelanjutan.



Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan *Design thinking* di sekolah dasar. Pertama, guru perlu membiasakan pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan dan pengalaman murid melalui kegiatan observasi, refleksi, dan komunikasi aktif dengan siswa. Kedua, guru perlu mengembangkan kreativitas dalam menciptakan media dan aktivitas pembelajaran yang inovatif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Ketiga, sekolah perlu memberikan dukungan melalui pelatihan, kolaborasi antar guru, dan penyediaan lingkungan belajar yang mendukung budaya inovasi. Keempat, penerapan *Design thinking* sebaiknya dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan agar guru maupun siswa dapat beradaptasi dengan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan reflektif. Dengan demikian, *Design thinking* dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mendukung pembelajaran inovatif dan berpusat pada murid di sekolah dasar.

E. Mewujudkan Masa Depan Pembelajaran Sekolah Dasar Melalui *Design Thinking*

Design thinking membantu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpihak pada murid dengan menempatkan kebutuhan serta pengalaman belajar mereka sebagai dasar utama dalam merancang proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi sekadar berfokus pada penyampaian materi, tetapi pada bagaimana murid dapat terlibat secara aktif, bermakna, dan sesuai dengan konteks kehidupannya. Selain itu, penerapan pendekatan ini membawa transformasi pada peran guru dan murid di kelas. Guru berkembang



menjadi sosok yang lebih reflektif, kreatif, dan peka, sementara murid mendapatkan ruang yang lebih luas untuk mengeksplorasi ide, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah. Pada akhirnya, kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif ketika dirancang dengan empati yang berpusat pada murid.

Kualitas pembelajaran di masa depan akan sangat ditentukan oleh seberapa dalam guru mampu memahami muridnya sebelum merancang kelas. Guru perlu konsisten menerapkan pendekatan empatik, sekolah harus berani membangun budaya inovasi yang mendukung kreativitas, dan lembaga pendidikan wajib menyediakan wadah pelatihan *design thinking* secara berkelanjutan. Melalui langkah kolaboratif ini, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya akan tampil lebih adaptif dan humanis, tetapi juga tumbuh relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–2305.
- Aprianto, M. T. P., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Memperkuat Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Proyek Berlandaskan Metode *Design thinking*. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(3), 132–142.
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan kurikulum berbasis keterampilan dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode *Design*



- thinking* pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *Design thinking: A quick overview*.
- Dinata, A., Sagita, A. S., De Resta, A., Nurzain, A. M. N., & Zakiya, A. (2025). Systematic Literature Review: Penerapan *Design thinking* Dalam Pembelajaran Siswa Tingkat SMA/Sederajat. *Culture Education and Technology Research (Cetera)*, 2(1), 9–14.
- Faza, G. (2023). *Implementasi Design thinking pada Tahap Ideate dan Prototype di SMAN 1 Sleman*. Universitas Islam Indonesia.
- Halim, A. (2022). Signifikansi Dan Implementasi Berpikir Kritis Dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3).
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). *Design thinking: A creative approach to educational problems of practice*. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140–153.
- Herianingtyas, N. L. R., Dewi, R., Latip, A. E., & Muyassaroh, I. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam dengan Praktik Pedagogis STEAM Terintegrasi *Design thinking* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Dikoda Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1s), 75–89.
- Janah, R., Anzani, R. A., Herlina, R., Hidayah, T., Purnawan, F. S., & Sumarah, I. E. (2025). Penerapan *Design thinking* Untuk Membantu Dengan Media Quizizz. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 572–581. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p572-581>
- Kemendikbudristek. (2024). Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Kesumawati, N., Destiniar, D., Misdalina, M., Fuadiah, N. F., Marhamah, M., Aulia, A., & Septiani, W. A. (2025). Pelatihan Penerapan *Design thinking* untuk Meningkatkan Kompetensi Kreatif dan Pola Pikir Peserta Didik. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 266–275.
- Kurniawati, R., Ladiana, N. R., Resesy, N. W., Khoiri, N. F.,



- Yuniasari, R., Rahmayani, R., Maulida, R. I., Aisyah, R. N., & Rohmah, R. F. (2025). *Design thinking dalam Perspektif Mahasiswa PPG*. CV. AE Media Grafika.
- Kusumaningtyas, A. W., Luky, Z. S., Putri, N. K., & Thohir, M. A. (2025). The use of method *design thinking* in making solar system learning media for elementary school students. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 13(1).
- Lantana, D. A., & Fauziah, F. (2025). *Design thinking dan Inovasi: Strategi Kreatif dalam Pemecahan Masalah*. LPU UNAS.
- Liedtka, J. (2018). Why *design thinking* works. *Harvard Business Review*, 96(5), 72–79.
- Luthfi, M. I., & Septiyanti, N. D. (2023). *Design thinking* untuk Analisis Masalah Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 193–204.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Nurmasyitah, N., Sukarmin, S., & Yamtinah, S. (2026). *Design thinking-Based Project Learning Bermuatan Socioscientific Issues (DTBPjL-SSI): Model Pembelajaran untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Berpikir Kreatif*. CV Eureka Media Aksara.
- Nurvianti, N., Hairani, H., & Hanifah, U. (2025). Strategi guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif di kelas. *Jurnal Literasiologi*, 13(2).
- Pattiasina, J., Mahananingtyas, E., & Ritiauww, L. (2025). Penerapan Model *Design thinking* Pada Pembelajaran Ips



- Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Poka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 221–241.
- Puspita, A. M. I., Paksi, H. P., Wicaksono, V. D., Dellarosa, M., & Santosa, A. B. (2025). Integrasi *design thinking* dan chatgpt dalam pengembangan perangkat pembelajaran abad 21 berbasis etnopedagogi kritis bagi calon guru sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(12), 3116–3126.
- Putri, C. A. (2023). Model Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Transisi Kurikulum Merdeka. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(2), 95–105.
- Ramadhani, S. P., Zulela, M. S., & Fahrurrozi, F. (2021). Analisis kebutuhan desain pengembangan model ipa berbasis project based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1819–1824.
- Rijal, A. M. A. K., Wulandari, H., & Hermansyah, H. (2024). Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design thinking*. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2542–2551.
- Rustam, R., Akbar, O., & Saputra, A. B. (2024). *Design thinking* Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Bahasa Indonesia Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru: *Design thinking*, pembelajaran berdiferensiasi, bahasa Indonesia. *Semantik*, 13(1), 43–56.
- Rusyadi, D. C., Sari, M., & Alyusfitri, R. (2026). Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Solusi Strategis melalui Inovasi Pembelajaran Berpusat pada Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 169–181.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam



- pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600.
- Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2022). Inovasi pendidikan abad 21: penerapan *design thinking* dan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Setiani, H., Hufad, A., Fathurrohman, M., Aris, I. E., & Amin, S. (2023). Kesulitan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran Berbasis Online di Kota Serang. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 33–39.
- Shatila, A. G., Buchori, A., & Purwosetiyono, F. X. D. (2025). Analisis Kebutuhan Desain Pembelajaran Inovatif Berbasis Media AI Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 10(1), 75–82.
- Sobirin, M., Sari, N. W., & Lestari, S. (2025). Literature Review : *Design thinking* for More Meaningful and Student-Centered Learning in Mathematics Education . *Culture Education and Technology Research*, 2(2), 126–133.
- Washington, A., Soumahoro, S., & Saxena Arora, A. (2019). Ideate-Generate: *Design thinking* and User Experience (UX) for Sustainable Impact on Global Product Development of Wearable Technologies in the Healthcare Industry. In *Sustainable Innovation: Trends in Marketing and Management* (pp. 15–24). Springer.
- Wibaselpa, A., Rahmawati, L., Asnusa, S., Saputra, A., & Saputra, M. D. (2025). Penguatan Kapasitas Inovatif dan Berpikir Kreatif Siswa SMA N 5 Bandar Lampung melalui Pembelajaran *Design thinking* Berbasis Masalah Sosial Sekolah. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 6(02), 248–261.
- Wulandari, A., Yektyastuti, R., Erlangga, S. Y., & Effane, A. (2023). Implementation of Project-Based Learning Model Based on STEM *Design thinking* and Its Effecton toward



- Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Didakta Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 241–255. <https://doi.org/10.30997/dt.v10i2.9618>
- Yasintabella, F. (2025). Desain Ui/Ux Aplikasi Keuangan Pribadi Berbasis Android Dengan Pendekatan *Design thinking*. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 2(3), 412–427.
- Yusnita, N. C., & Muqowim, M. (2020). Pendekatan Student Centered Learning dalam Menanamkan Karakter Disiplin dan Mandiri Anak di TK Annur II. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 116–126.