



Implementasi HMW dan Ideasi *Design Thinking* untuk Menciptakan Solusi Pembelajaran Berpusat pada Siswa Sekolah Dasar

Aldiansyah Wahyu Prakosa¹, Argin Nisa Bela Giferani², Andika Gutama³, Lilik Sri Hariani⁴

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

A. Memahami Kebutuhan Siswa sebagai Dasar Perancangan Solusi Pembelajaran

Pembelajaran di sekolah dasar idealnya dilaksanakan secara berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna (Rusyadi *et al.*, 2026). Pendekatan ini sejalan dengan implementasi *deep learning* yang menekankan

Aldiansyah Wahyu Prakosa¹, Argin Nisa Bela Giferani², Andika Gutama³, Lilik Sri Hariani⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

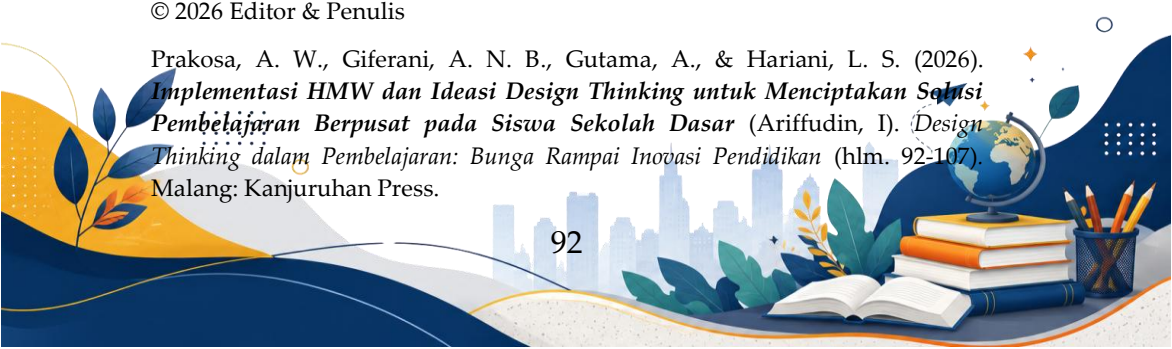
^{1,2}SDN Karangbesuki 2 Kota Malang

Email : ¹aldiprakosa88@gmail.com, ²arginnisabelagif.01@gmail.com,

³andika@unikama.ac.id, ⁴liliksr Hariani@unikama.ac.id

© 2026 Editor & Penulis

Prakosa, A. W., Giferani, A. N. B., Gutama, A., & Hariani, L. S. (2026). *Implementasi HMW dan Ideasi Design Thinking untuk Menciptakan Solusi Pembelajaran Berpusat pada Siswa Sekolah Dasar* (Ariffudin, I). *Design Thinking dalam Pembelajaran: Bunga Rampai Inovasi Pendidikan* (hlm. 92-107). Malang: Kanjuruhan Press.





keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep secara mendalam, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Rosiyati *et al.*, 2025).

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Hasil observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL 1) di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan praktik pembelajaran yang berlangsung. Pada kelas rendah, siswa cenderung mudah terdistraksi, memiliki rentang perhatian yang pendek, serta membutuhkan penjelasan yang sederhana dan konkret untuk memahami konsep. Siswa kelas I masih memerlukan dukungan bertahap dalam kemampuan membaca dasar, kelas II mengalami kesulitan memahami unsur cerita secara abstrak, sedangkan siswa kelas III membutuhkan media konkret untuk memahami konsep matematika seperti perkalian dan penyajian data. Sementara itu, pada kelas tinggi, siswa cenderung cepat bosan dan kurang terlibat apabila pembelajaran berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberagaman kemampuan kognitif, gaya belajar, dan kebutuhan sosial siswa memerlukan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, mahasiswa PPG Calon Guru menerapkan pendekatan *Design Thinking* sebagai kerangka pengembangan solusi pembelajaran. Pendekatan ini diawali dengan proses empati dan identifikasi kebutuhan siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan pertanyaan *How Might We* (HMW)



untuk mengubah permasalahan menjadi peluang inovasi. Melalui tahap ideasi, berbagai alternatif strategi, model, dan media pembelajaran dirancang sesuai karakteristik siswa pada setiap jenjang kelas. Proses ini menghasilkan beragam solusi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman belajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, chapter ini bertujuan mendeskripsikan implementasi *How Might We* (HMW) dan proses ideasi dalam pendekatan *Design Thinking* sebagai upaya merancang solusi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, chapter ini memberikan gambaran praktik nyata mengenai bagaimana guru dan mahasiswa PPG dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih empatik, kreatif, dan bermakna untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa.

B. HMW dan Ideasi *Design Thinking* dalam Pembelajaran SD

***Design Thinking* dan Pembelajaran Berpusat pada Siswa**

Pembelajaran sekolah dasar idealnya dirancang dengan menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Rusyadi *et al.*, 2026). Oleh karena itu, guru perlu memahami kebutuhan, karakteristik, minat, dan tantangan belajar siswa sebelum menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan (Rati *et al.*, 2025).

Salah satu pendekatan yang dapat mendukung terwujudnya pembelajaran berpusat pada siswa adalah



Design Thinking. Pendekatan ini menekankan proses memahami kebutuhan pengguna melalui empati, mengidentifikasi masalah secara mendalam, merumuskan peluang solusi, serta mengembangkan dan menguji berbagai alternatif penyelesaian masalah (Nasiwa & Almigo, 2026). Dalam konteks pendidikan, siswa menjadi fokus utama dalam proses perancangan pembelajaran sehingga keputusan pedagogis yang diambil guru didasarkan pada kebutuhan nyata peserta didik, bukan semata-mata pada asumsi atau kebiasaan mengajar.

Pendekatan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi antara siswa dan lingkungannya. Piaget dalam Mandalika (2025) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, media konkret, dan aktivitas eksploratif. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan pemberian *scaffolding* dalam membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih optimal (Wijayavania *et al.*, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang melalui *Design Thinking* berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

Peran HMW dalam Menemukan Solusi Pembelajaran

Salah satu tahapan penting dalam *Design Thinking* adalah penyusunan pertanyaan *How Might We* (HMW). HMW berfungsi sebagai jembatan antara permasalahan yang ditemukan di lapangan dengan solusi yang akan dikembangkan (Lantana & Fauziah, 2025). Melalui



pertanyaan ini, masalah tidak dipandang sebagai hambatan, melainkan sebagai peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Dalam praktiknya, penyusunan HMW diawali dengan observasi dan identifikasi kebutuhan siswa. Guru perlu memahami terlebih dahulu akar permasalahan yang terjadi di kelas sebelum menentukan bentuk intervensi yang akan dilakukan. Pertanyaan HMW yang baik tidak berfokus pada kekurangan siswa, tetapi pada kemungkinan tindakan yang dapat dilakukan untuk membantu mereka belajar dengan lebih baik.

Selama pelaksanaan PPL 1 di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang, mahasiswa PPG Calon Guru menemukan berbagai permasalahan pembelajaran yang berbeda pada setiap jenjang kelas. Permasalahan tersebut kemudian dirumuskan ke dalam pertanyaan HMW yang menjadi dasar dalam proses pencarian solusi pembelajaran.

Tabel 1. Pertanyaan HMW dan Solusi Pembelajaran

Permasalahan Pembelajaran	Pertanyaan HMW	Solusi Pembelajaran
Siswa kelas I belum memahami bacaan	Bagaimana membantu siswa membaca secara bertahap dan menyenangkan?	Kartu huruf, suku kata, kata, dan kalimat
Siswa kelas II mudah bosan membaca teks	Bagaimana membuat aktivitas membaca lebih interaktif?	<i>E-flipbook</i> interaktif menggunakan chromebook
Kelas III kesulitan memahami konsep penyajian data matematika	Bagaimana membuat konsep penyajian data mudah dipahami oleh siswa?	Menggunakan benda konkret
Siswa kelas III dan	Bagaimana	PAPINSU



Permasalahan Pembelajaran	Pertanyaan HMW	Solusi Pembelajaran
IV kesulitan memahami perkalian	menghadirkan konsep perkalian secara konkret?	(<i>Papan Pintar Perkalian Susun</i>)
Siswa kelas IV kurang aktif saat pembelajaran IPAS	Bagaimana membuat siswa mengeksplorasi budaya secara mandiri?	Canva interaktif menggunakan <i>smartphone</i>
Siswa kelas V pasif saat pembelajaran	Bagaimana menciptakan pembelajaran yang kreatif dan partisipatif?	Permainan edukatif berbasis IFP dan proyek komik

Tabel tersebut menunjukkan bahwa setiap kelas memiliki kebutuhan belajar yang berbeda sehingga memerlukan solusi yang berbeda pula. Melalui HMW, proses perancangan pembelajaran menjadi lebih terarah karena solusi yang dikembangkan berangkat dari kebutuhan nyata siswa. Dengan demikian, fokus utama tidak terletak pada media yang digunakan, melainkan pada kesesuaian solusi dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik.

Proses Ideasi dalam Pengembangan Pembelajaran

Setelah pertanyaan HMW dirumuskan, tahap berikutnya adalah ideasi. Tahap ini menghasilkan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi melalui diskusi, refleksi, dan *brainstorming* (Wibaselpa *et al.*, 2025). Pada tahap ini, mahasiswa PPG Calon Guru tidak langsung menentukan satu media atau strategi tertentu, tetapi terlebih dahulu mempertimbangkan berbagai alternatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.



Proses ideasi dilakukan berdasarkan hasil observasi kelas, kebutuhan siswa, serta masukan dari guru pamong dan guru kelas. Berbagai alternatif strategi, model, aktivitas, dan media pembelajaran dikembangkan sebelum dipilih solusi yang dianggap paling relevan untuk diterapkan.

Tabel 2. Tahapan Ideasi dalam Pengembangan Pembelajaran

Tahap	Aktivitas
Observasi	Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa
Identifikasi masalah	Menentukan akar permasalahan pembelajaran
Penyusunan HMW	Merumuskan peluang solusi berdasarkan kebutuhan siswa
Brainstorming	Mengembangkan berbagai alternatif solusi
Pengembangan solusi	Menentukan strategi, model, aktivitas, dan media pembelajaran
Implementasi	Menerapkan solusi dalam praktik mengajar
Evaluasi	Menganalisis hasil melalui observasi, angket, <i>pre-test</i> , dan <i>post-test</i>

Proses ideasi menunjukkan bahwa solusi pembelajaran tidak selalu harus berbasis teknologi. Pada kelas I, media sederhana berupa kartu huruf dan kartu kata justru menjadi solusi yang paling efektif karena sesuai dengan kebutuhan dasar siswa dalam belajar membaca. Sebaliknya, pada kelas IV dan V, penggunaan media digital lebih relevan karena mendukung aktivitas eksplorasi, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran lebih ditentukan oleh kesesuaian solusi dengan kebutuhan peserta didik dibandingkan oleh tingkat kecanggihan media yang digunakan.



Implementasi HMW dan Ideasi dalam Pembelajaran SD

Implementasi HMW dan ideasi selama PPL menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif berawal dari pemahaman terhadap kebutuhan siswa. Oleh karena itu, solusi yang diterapkan pada setiap kelas tidak diseragamkan, melainkan disesuaikan dengan karakteristik dan tantangan belajar yang ditemukan selama proses observasi.

Pada kelas I, pembelajaran difokuskan pada penguatan kemampuan membaca dasar. Karena sebagian siswa belum mampu memahami isi bacaan secara utuh, pembelajaran dirancang secara bertahap menggunakan kartu huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa dibimbing untuk membangun fondasi literasi sebelum memahami makna bacaan yang lebih kompleks.

Pada kelas II, kebutuhan utama siswa adalah meningkatkan minat membaca. Untuk itu digunakan *e-flipbook* interaktif yang memadukan teks, gambar, dan aktivitas sederhana sehingga proses membaca materi unsur intrinsik dalam cerita menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Sementara itu, pada kelas III dan IV digunakan media PAPINSU dan media konkret untuk membantu siswa memahami konsep perkalian yang masih bersifat abstrak.

Pada kelas IV, pembelajaran IPAS mengenai budaya dikembangkan melalui Canva interaktif yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara lebih mandiri. Adapun pada kelas V, pembelajaran Bahasa Indonesia memanfaatkan permainan edukatif berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) serta proyek pembuatan komik



untuk meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan kemampuan literasi siswa.

Untuk mengetahui efektivitas solusi yang diterapkan, mahasiswa PPG Calon Guru menggunakan berbagai instrumen, seperti *pre-test*, *post-test*, lembar observasi, angket respons siswa, dan observer selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Temuan tersebut menegaskan bahwa HMW dan ideasi tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, tetapi juga membantu guru mengintegrasikan strategi, model, aktivitas, dan media secara lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

C. Analisis dan Refleksi Implementasi HMW dan Ideasi dalam Pembelajaran SD

Implementasi HMW dan ideasi selama PPL menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata siswa mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa ketika pembelajaran dirancang sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik, siswa lebih mudah terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan.

Peningkatan keterlibatan siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikembangkan melalui HMW dan ideasi mendukung proses belajar yang lebih mendalam. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang menegaskan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah



memahami konsep melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Hadi *et al.*, 2025). Pada kelas rendah, penggunaan kartu huruf, suku kata, kata, dan kalimat membantu siswa membangun kemampuan literasi secara bertahap, sedangkan pada kelas IV penggunaan PAPINSU membantu mengonkretkan konsep perkalian yang sebelumnya dianggap abstrak. Keberhasilan penggunaan media konkret tersebut didukung oleh penelitian Nurhatmi (2025) yang menjelaskan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi representasi visual dan verbal yang sesuai dengan kapasitas pemrosesan kognitif mereka (Nurhatmi, 2025).

Selain aspek kognitif, implementasi ini juga memberikan dampak pada perkembangan sosial dan afektif siswa. Aktivitas eksplorasi, diskusi, permainan edukatif, dan proyek komik memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, bertukar gagasan, serta belajar dari teman sebaya. Temuan ini didukung oleh teori Vygotsky dalam Wijayavania *et al.* (2025) yang menekankan bahwa pembelajaran berkembang melalui interaksi sosial dan proses *scaffolding*. Melalui aktivitas kolaboratif tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab.

Keberhasilan implementasi ini memperkuat temuan Salam *et al.* (2025) yang menjelaskan bahwa *Design Thinking* mendorong pendidik untuk berpikir secara empatik dan iteratif dalam merancang solusi pembelajaran (Salam *et al.*, 2025). Dalam konteks PPL, proses HMW dan ideasi



membantu mahasiswa PPG memahami kebutuhan siswa sebelum menentukan strategi, model, maupun media pembelajaran yang akan digunakan. Hasil ini juga selaras dengan penelitian Rustam *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa *Design Thinking* mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar karena menempatkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai dasar utama dalam perancangan pembelajaran (Rustam *et al.*, 2024). Fakta bahwa setiap kelas menghasilkan solusi yang berbeda menunjukkan bahwa proses perancangan pembelajaran benar-benar berangkat dari kebutuhan siswa, bukan dari keinginan untuk menggunakan media tertentu.

Temuan pada kelas II juga memperkuat hasil penelitian Nisa dan Purwati (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-flipbook* dapat meningkatkan motivasi membaca dan pemahaman teks siswa sekolah dasar (Nisa & Purwati, 2024). Dalam implementasi ini, siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap aktivitas membaca ketika materi disajikan secara visual dan interaktif. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak ditentukan oleh tingkat kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan oleh kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Meskipun demikian, implementasi HMW dan ideasi tidak terlepas dari sejumlah kendala yang perlu dicermati secara kritis. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu dalam melakukan proses observasi dan identifikasi kebutuhan siswa secara mendalam sebelum menyusun pertanyaan HMW dan mengembangkan ide solusi. Selama PPL, mahasiswa dihadapkan pada tuntutan



untuk segera menyusun perangkat dan melaksanakan pembelajaran sehingga proses empati belum selalu dapat dilakukan secara optimal sebagaimana yang dianjurkan dalam *Design Thinking*. Selain itu, beberapa siswa pada awalnya belum terbiasa dengan pola pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, diskusi, dan eksplorasi mandiri sehingga memerlukan waktu adaptasi sebelum dapat berpartisipasi secara penuh dalam pembelajaran.

Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan *Design Thinking* tidak hanya ditentukan oleh kualitas solusi yang dirancang, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan ekosistem pembelajaran yang meliputi kebiasaan belajar siswa, dukungan guru pamong, serta ketersediaan waktu yang memadai untuk melakukan eksplorasi dan refleksi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lantana dan Fauziah (2025) yang menyatakan bahwa efektivitas *Design Thinking* akan lebih optimal apabila diterapkan melalui siklus iterasi yang berkelanjutan dan refleksi yang mendalam (Lantana & Fauziah, 2025). Hasil ini juga memperkuat pandangan Despinur Dara *et al.* (2025) mengenai pentingnya *design thinking cycle* sebagai proses yang memungkinkan penyempurnaan solusi secara terus-menerus berdasarkan hasil implementasi dan umpan balik dari pengguna (Despinur Dara *et al.*, 2025).

Secara reflektif, pengalaman menerapkan HMW dan ideasi selama PPL memberikan pemahaman bahwa inovasi pembelajaran tidak berawal dari pemilihan media yang menarik, melainkan dari kemampuan memahami kebutuhan siswa secara empatik. Proses observasi, identifikasi masalah, penyusunan HMW, hingga ideasi mengajarkan bahwa



setiap kelas memiliki karakteristik dan tantangan belajar yang berbeda sehingga memerlukan solusi yang berbeda pula. Pengalaman ini tidak hanya membantu mahasiswa PPG mengembangkan keterampilan dalam merancang pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan kepekaan profesional untuk mendengarkan, memahami, dan merespons kebutuhan peserta didik secara lebih mendalam.

Temuan ini juga memberikan implikasi bagi praktik pembelajaran, pengembangan sekolah, dan pendidikan guru. Bagi guru, penerapan HMW dan ideasi dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih reflektif, kreatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Guru perlu membiasakan diri melakukan identifikasi kebutuhan belajar sebelum merancang pembelajaran, memanfaatkan pertanyaan HMW untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi, serta mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan konteks kelas. Penerapan *Design Thinking* dapat dimulai dari lingkup yang sederhana, misalnya pada satu materi atau satu kelas tertentu, kemudian dikembangkan secara bertahap berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi.

Di tingkat sekolah, implementasi ini menunjukkan pentingnya dukungan institusional dalam membangun budaya inovasi dan kolaborasi profesional. Sekolah perlu menyediakan ruang bagi guru untuk melakukan refleksi bersama, berbagi praktik baik, serta mengembangkan pembelajaran melalui kegiatan seperti *lesson study*, *peer observation*, dan forum diskusi profesional. Selain itu, pengembangan kurikulum perlu memberikan fleksibilitas yang memadai agar guru dapat menyesuaikan strategi



pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pendidikan profesi guru, pengalaman ini mengindikasikan bahwa integrasi *Design Thinking* dalam program PPG perlu terus diperkuat melalui praktik langsung di lapangan. Dengan demikian, calon guru tidak hanya memahami konsep pembelajaran berpusat pada siswa secara teoritis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk merancang solusi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran di sekolah dasar.

Oleh karena itu, *Design Thinking* perlu dipandang bukan sekadar sebagai metode inovasi pembelajaran, melainkan sebagai kerangka berpikir reflektif yang dapat membantu guru mengambil keputusan pedagogis secara lebih empatik, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Dengan cara tersebut, pembelajaran tidak hanya menjadi sarana penyampaian materi, tetapi juga ruang yang mampu mengakomodasi keberagaman kebutuhan dan potensi setiap peserta didik.

Daftar Pustaka

- Despinur Dara, S. T., Putra, D. M., Kom, S., & Ak, M. (2025). *Design Thinking dalam Manajemen SDM*. Dira Media Kreasindo.
- Hadi, S., Sa'diyah, L., Yani, J., & Wulandari, A. M. (2025). Rekayasa Jean Piaget: Teori Perkembangan Kognitif dalam Konsepsi Anak di Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 9(1), 158-168.
- Lantana, D. A., & Fauziah, F. (2025). *Design Thinking dan Inovasi: Strategi Kreatif dalam Pemecahan Masalah*. Jakarta



Selatan: Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU UNAS).

- Mandalika, K. S. B. (2025). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Meaningful Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika*, 6(2), 131-152.
- Nasiwa, M. N. & Almigo, N. (2026). Hubungan Psikologi dan Design Thinking dalam Pengalaman Pembelajaran MOOC. *JAPM: Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 246-259.
- Nisa, A. W., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan E-Flipbook Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 234-246.
- Nurhatmi, J. (2025). Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan implikasi desain instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2), 91-117.
- Rati, N.W., Widiani, I W. W., Widiastini, N. W. E., & Esaputra, I N. T. (2025). *Penguatan Design Thinking di Sekolah Dasar*. Bandung: Widina Media Utama
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, A., Sholihah, U., & Musrikah. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 131-143.
- 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., Syofiani, & 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.

Salam, K. N., Hardy, H., Maslim, M., Marsela, I., & Megawaty, M. (2025). Implementasi Design Thinking dalam Pengembangan Aplikasi DIGITS di Telkom Schools: Studi Kasus Transformasi Digital Pendidikan. *Advances in Management & Financial Reporting*, 3(3), 966–989.

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. *JAMS: Jurnal Abdi Masyarakat Saburai*, 6(2), 248-261.

Wijayavania, A., Azzahra, V., & ., K. (2025). Sintesis Pemikiran Vygotsky dan DePorter untuk Inovasi Pembelajaran Matematika di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(2), 794-807.