



PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SEKOLAH DASAR

Eka Grana Aristryana Dewi¹, Ni Wayan Nanik Suaryani Taro Putri², I
Wayan Pasek Bagus Adi Wijaya³, Muhammad Assegaf⁴, Sydney
Metaliana Dos Santos Narciso⁵, Muhamad Iqbal Ar'rayan⁶

¹Program studi Sistem Informasi Akuntansi, Primakara University, Bali, Indonesia

²Program Studi Manajemen, Primakara University, Bali, Indonesia

³ Program Studi Teknik Informatika, Primakara University, Bali, Indonesia

⁴ Program Studi Teknik Informatika, Primakara University, Bali, Indonesia

⁵ Program Studi Teknik Informatika, Primakara University, Bali, Indonesia

*Korespondensi: iwayanwijaya235@gmail.com

Tanggal diterima:
15 April 2026

Tanggal Publikasi:
15 Mei 2026

Volume: 10

Nomor : 1

Bulan : Mei

DOI

<https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%0vi%0i.6481>

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD Negeri 3 Renon, Denpasar, melalui penerapan kerangka kerja Design Thinking. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih terbatasnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif serta menyusun solusi terhadap permasalahan pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan 50 siswa kelas 5 dan dilaksanakan dalam empat sesi pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan melibatkan siswa secara aktif dalam lima tahapan Design Thinking, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui aktivitas terstruktur yang mendorong siswa mengidentifikasi masalah, mengembangkan ide, serta merancang dan menguji solusi sederhana. Evaluasi dilakukan menggunakan lembar observasi dan rubrik penilaian kreativitas. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata kreativitas siswa dari 62 (kategori cukup) menjadi 81 (kategori baik).

Kata kunci: *Design Thinking*; kreativitas siswa, pembelajaran partisipatif

ABSTRACT

This community service activity aims to enhance the creativity of students at SD Negeri 3 Renon, Denpasar, with the implementation of the Design Thinking framework. The background of this activity is based on the limited ability of students to think creatively and develop solutions to learning-related problems. The activity involved 50 fifth-grade students and was conducted over four learning sessions. The method used was a participatory approach, in which students were actively engaged in the five stages of Design Thinking: empathize, define, ideate, prototype, and test. The implementation was carried out through structured learning activities that encouraged students to identify problems, generate ideas, and design as well as test simple solutions. Evaluation was conducted using observation sheets and a creativity assessment rubric. The results showed an improvement in the average creativity score from 62 (moderate category) to 81 (good category).

Keywords: *Design Thinking*; student creativity; participatory learning

1. PENDAHULUAN

Kompetensi utama yang dibutuhkan siswa dalam menghadapi tantangan global di abad ke-21 meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kemahiran dalam memecahkan masalah. Pengembangan kreativitas sejak usia dini menjadi sangat krusial karena merupakan modal utama bagi individu untuk menciptakan solusi yang inovatif (Samaniego et al., 2024). Selain itu, menumbuhkan kreativitas di tingkat sekolah dasar berfungsi sebagai landasan dasar dalam membentuk pola pikir yang adaptif dan fleksibel terhadap perubahan zaman (Grönman et al., 2025).

Namun, realita pendidikan di sekolah dasar saat ini masih didominasi oleh metode konvensional yang menitikberatkan pada hafalan dan komunikasi searah. Fenomena ini membatasi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan dan menghambat pertumbuhan potensi kreatif mereka secara maksimal, sehingga siswa kesulitan saat dihadapkan pada persoalan nyata yang memerlukan solusi kontekstual (Blundell, 2025). Guna menjembatani kesenjangan tersebut, pendekatan *Design Thinking* hadir sebagai solusi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Melalui siklus iteratif yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, metode ini memacu siswa untuk terlibat aktif dalam memahami masalah secara komprehensif serta merumuskan solusi yang aplikatif dan inovatif (Pandit et al., 2024; Yu et al., 2024).

Sejumlah studi mengonfirmasi bahwa implementasi *Design Thinking* dalam dunia pendidikan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, serta daya kreatif siswa (Yu et al., 2024). Melalui pengalaman belajar yang berakar pada skenario dunia nyata, metode ini juga efektif dalam mengasah kemampuan kolaborasi, pemecahan masalah, dan fleksibilitas berpikir (Liu et al., 2024). Pada level pendidikan dasar, pendekatan ini terbukti mampu memicu minat belajar sekaligus memperkuat aspek karakter dan kepercayaan diri peserta didik (Tae, 2016).

Dalam spektrum yang lebih luas, *Design Thinking* telah diintegrasikan ke berbagai disiplin ilmu, seperti sains dan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Strategi ini dinilai kompeten dalam mempertajam kemampuan analisis siswa karena memberikan ruang untuk berpikir kreatif sekaligus sistematis (Pramana Situmorang et al., 2026). Selain itu, *Design Thinking* berfungsi sebagai pendorong utama bagi inovasi serta transformasi sistem pendidikan di era kontemporer (Berglund, 2024).

Integrasi teknologi digital dengan *Design Thinking* turut memperluas cakrawala belajar siswa dan membantu pendidik dalam mengelola dinamika pembelajaran yang kompleks (Blundell, 2025). Hal ini menegaskan bahwa *Design Thinking* bukan sekadar teknik mengajar, melainkan pendekatan strategis untuk mengelevasi kualitas pendidikan secara holistik.

Meskipun demikian, mayoritas riset saat ini masih berorientasi pada konteks pembelajaran formal di kelas, sedangkan implementasi dalam bentuk pengabdian masyarakat—khususnya sosialisasi bagi siswa sekolah dasar—masih sangat minim (Blundell, 2025; Pramana Situmorang et al., 2026). Celah penelitian inilah yang menjadi dasar bagi kebaruan artikel ini, yaitu penerapan *Design Thinking* melalui program pengabdian masyarakat yang bersifat partisipatif dan disesuaikan dengan profil siswa SD. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mengenal konsep, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pemecahan masalah secara aplikatif (Liu

et al., 2024; Pandit et al., 2024; Yu et al., 2024). Fokus utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kreativitas dan kecakapan solusi masalah siswa di SD Negeri 3 Renon, Denpasar.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian masyarakat yang bertempat di SD Negeri 3 Renon, Denpasar, ini dirancang untuk mengoptimalkan kreativitas serta kecakapan pemecahan masalah siswa melalui kerangka kerja *Design Thinking*. Inisiatif ini merespons temuan observasi awal dan hasil koordinasi dengan sekolah yang menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam merumuskan ide kreatif dan menyelesaikan masalah secara terstruktur. Sebagai solusi, diselenggarakanlah sosialisasi dan pelatihan berbasis praktik bagi sekitar 30 siswa. Pemilihan *Design Thinking* didasarkan pada karakteristiknya sebagai model pembelajaran yang berfokus pada siswa, yang terbukti efektif meningkatkan kreativitas serta keterampilan solusi masalah melalui pengalaman praktis yang sistematis (*Pandit et al., 2024; Liu et al., 2024; Yu et al., 2024*).

1. Tahap Persiapan

Fase awal ini melibatkan audiensi dan koordinasi bersama pihak sekolah guna memetakan kendala serta kebutuhan siswa melalui proses *empathize*. Langkah observasi dilakukan dengan cara diskusi terfokus dan pengamatan langsung pada dinamika belajar di kelas. Data yang diperoleh dari tahap ini kemudian dijadikan landasan utama dalam proses *ideate*, yakni penyusunan materi edukasi *Design Thinking* yang relevan dengan profil siswa sekolah dasar. Di samping itu, aspek logistik seperti jadwal, lokasi, serta teknis operasional juga ditetapkan guna menjamin efektivitas pelaksanaan program.

2. Tahap Pelaksanaan

Proses implementasi dilakukan melalui rangkaian sosialisasi dan pelatihan interaktif, yang dimulai dengan pengisian *pre-test* untuk memetakan pemahaman dasar siswa mengenai kreativitas serta solusi masalah. Selanjutnya, dipaparkan materi mengenai lima pilar utama *Design Thinking*, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan ini merupakan kerangka kerja standar dalam metodologi *Design Thinking* yang bertujuan membantu siswa membedah masalah dan menciptakan solusi secara terorganisir (*Pandit et al., 2024*).

Usai sesi teori, siswa diajak terjun langsung dalam kegiatan praktik untuk mengenali problematika di lingkungan sekitar, merancang ide solutif, hingga menyusun purwarupa sederhana. Rangkaian ini juga mencakup diskusi kelompok dan presentasi guna mengasah keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan rasa percaya diri. Selama praktik berlangsung, tim memberikan pendampingan intensif agar pengembangan ide siswa berjalan maksimal. Sebagai penutup, dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh program.

3. Tahap Evaluasi

Keberhasilan program diukur melalui tahap evaluasi yang mencakup beberapa parameter utama, seperti tingkat kehadiran peserta, signifikansi kenaikan skor antara *pre-test* dan *post-test*,

serta intensitas keterlibatan siswa selama proses pelatihan. Sebagai tambahan, respons siswa terhadap rangkaian kegiatan dinilai melalui observasi langsung dan pengisian kuesioner.

Kompetensi siswa dievaluasi berdasarkan lima aspek esensial: ketajaman dalam memahami serta mengidentifikasi masalah, orisinalitas ide kreatif, keterampilan menyusun prototipe, hingga kemampuan dalam mempresentasikan gagasan. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif dengan membandingkan capaian sebelum dan sesudah intervensi, yang diperkuat dengan interpretasi kualitatif atas hasil pengamatan lapangan.

Adapun uraian kegiatan pengabdian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Uraian Kegiatan Pengabdian di SD Negeri 3 Renon

Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan	Peran Tim	Peran Peserta
Observasi	Melakukan audiensi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa. Menyusun materi sosialisasi Design Thinking serta menentukan waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan.	Melakukan observasi, mengembangkan ide, membuat prototipe <i>Design Thinking</i> , menyusun materi, serta merancang kegiatan pelatihan.	Memberikan informasi terkait kebutuhan dan kondisi pembelajaran, serta masalah apa yang siswa dihadapi dalam pembelajaran.
Pelaksanaan	Melaksanakan sosialisasi dan pelatihan Design Thinking yang diawali dengan pre-test. Penyampaian materi tahapan design thinking (empathize, define, ideate, prototype, test). Dilanjutkan dengan praktik identifikasi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe sederhana, diskusi, dan presentasi. yang diakhiri post-test	Menyampaikan materi, memberikan pendampingan, serta memfasilitasi diskusi dan praktik.	Mengikuti pre-test dan post-test, aktif dalam praktik, diskusi, dan presentasi hasil.
Evaluasi	Melakukan evaluasi kegiatan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, observasi keaktifan siswa, serta penyebaran kuesioner. Penilaian dilakukan berdasarkan kemampuan memahami masalah, menghasilkan ide, membuat <i>prototipe</i> , dan mempresentasikan hasil.	Mengolah dan menganalisis data hasil evaluasi serta melakukan penilaian kegiatan.	Mengisi kuesioner dan menunjukkan hasil pembelajaran melalui aktivitas yang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program pengabdian masyarakat melalui sosialisasi *Design Thinking* di SD Negeri 3 Renon telah memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan kreativitas dan kecakapan siswa dalam memecahkan masalah. Capaian kegiatan ini dievaluasi secara sistematis melalui tiga fase utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil yang diperoleh mengonfirmasi temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi metodologi *Design Thinking* berkolerasi positif dengan peningkatan partisipasi aktif, daya cipta, serta prestasi akademik siswa (Yu et al., 2024).

1. Tahap Persiapan

Fase persiapan diawali dengan observasi mendalam dan koordinasi bersama pihak sekolah guna memetakan kendala belajar siswa. Temuan lapangan mengindikasikan adanya hambatan pada siswa dalam merumuskan gagasan kreatif serta rendahnya pembiasaan dalam memecahkan masalah secara terstruktur. Hal ini diperburuk oleh pola instruksional konvensional yang membatasi aktivitas siswa dan menghambat eksplorasi potensi diri mereka. Fenomena tersebut selaras dengan argumen Blundell (2025) bahwa metode pengajaran tradisional berisiko menghalangi tumbuhnya daya kritis dan kreativitas peserta didik. Sebagai solusi, diperlukan transformasi menuju model pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif, seperti *Design Thinking*, yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara intensif (Berglund, 2024).

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan *Design Thinking* yang melibatkan siswa secara aktif. Materi yang disampaikan mencakup tahapan *Design Thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Serta materi meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa, setelah penyampaian materi, siswa dilibatkan dalam kegiatan praktik dengan mengidentifikasi permasalahan di lingkungan sekitar, mengembangkan ide solusi, serta membuat *prototype* sederhana.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam keterlibatan selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, mampu mengemukakan ide secara lebih variatif, serta menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman langsung dapat meningkatkan kreativitas serta partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hanif et al., 2019).

Peningkatan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman dan pemecahan masalah nyata (Yu et al., 2024; Liu et al., 2024). Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir secara fleksibel dan inovatif dalam mengembangkan solusi.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, penilaian dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, serta melalui respons siswa terhadap kegiatan yang telah

dilaksanakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap kegiatan sosialisasi *Design Thinking*.

Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan ide, mampu mengidentifikasi permasalahan secara lebih jelas, serta menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan solusi melalui prototipe sederhana. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi selama kegiatan berlangsung.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis observasi dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (*Samaniego et al., 2024*).

4. Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* melalui metode sosialisasi dan pelatihan berbasis praktik memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa *Design Thinking* mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis pengalaman (*Grönman et al., 2025; Liu et al., 2024*).

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam menghasilkan ide yang lebih beragam dan inovatif, sedangkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah terlihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan solusi secara sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Dengan demikian, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan berbasis pengalaman dapat menjadi alternatif strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa *Design Thinking* berperan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa (*Berglund, 2024; Yu et al., 2024*).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi *design thinking* di SD Negeri 3 Renon, Denpasar menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang lebih baik, serta meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, siswa mampu memahami tahapan *design thinking* yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, serta mengaplikasikannya dalam menyelesaikan permasalahan sederhana secara kreatif dan sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *design*

thinking tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa.

Dengan demikian, tujuan kegiatan pengabdian untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui sosialisasi *design thinking* telah tercapai.

Adapun saran untuk kegiatan selanjutnya adalah perlunya pengembangan program serupa dengan durasi yang lebih panjang serta pendampingan yang berkelanjutan agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Selain itu, keterlibatan guru sebagai fasilitator juga perlu ditingkatkan agar implementasi *design thinking* dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada jajaran SD Negeri 3 Renon, Denpasar, atas kesempatan yang telah diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta berbagi pengetahuan kepada para siswa. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- Berglund, A. (2024). Design thinking: Catalysing change in the educational ecosystem - A framework for future challenges. *Design Science*, 10. <https://doi.org/10.1017/dsj.2024.39>
- Blundell, C. N. (2025). Using design thinking to embrace the complexities of teacher learning-practice with digital technologies. *Professional Development in Education*, 51(3), 386–404. <https://doi.org/10.1080/19415257.2024.2422063>
- Grönman, S., Lindfors, E., & Rönkkö, M. L. (2025a). Design thinking in early childhood education and care. A literature review and consideration from the perspective of young learners' craft, design, and technology education. *International Journal of Technology and Design Education*, 35(3), 857–877. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09944-z>
- Hanif, S., Wijaya, A. F. C., & Winarno, N. (2019). Enhancing Students' Creativity through STEM Project-Based Learning. *Journal of Science Learning*, 2(2), 50. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.13271>
- Liu, W., Huang, R., Wang, J., Chen, Y., Ohashi, T., Li, B., ... Leifer, L. (2024). Empathy Design Thinking: cultivating creative minds in primary education. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1376305>

- Pandit, R., Shastri, I., & Surana. (2024a). *Design Thinking as a Pedagogical Approach in Educational Settings: A Systematic Review* (Vol. 14). Retrieved from www.scope-journal.com
- Pramana Situmorang, R., Khusniati, M., Priyambodo, P., & Oemolos, S. (2026). Integrating Design Thinking into Science Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 138–155. <https://doi.org/10.46843/jpm.v5i1.528>
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024, February 1). Creative Thinking in Art and Design Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, Vol. 14. Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
- Tae, J. (2016). The Effect of Design Thinking–based STEAM Education on Elementary School Student Interest in Math and Science, Personality, and Science and Technology Career Choice. *Asia-Pacific Journal of Educational Management Research*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.21742/ajemr.2016.1.1.01>
- Yu, Q., Yu, K., & Lin, R. (2024). A meta-analysis of the effects of design thinking on student learning. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03237-5>