



Pelatihan *Design Thinking* untuk Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Guru SD Gugus V Buleleng

I Nyoman Sudiana^{1*}, Ni Wayan Eka Widiastini², I Made Hendra Sukmayasa², Ketut Herya Darma Utami², Komang Alit Wahyuni²

¹Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesa, Jalan Udayana No. 11, Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali. Kode Pos: 81116.

²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesa, Jalan Udayana No. 11, Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali. Kode Pos: 81116.

*Corresponding Author e-mail: nyoman.sudiana@undiksha.ac.id

Received: August 2026; Revised: August 2026; Published: September 2026

Abstrak: Guru-guru di Gugus V Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng belum mampu melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia secara inovatif dan variatif, sehingga guru-guru perlu diberikan pelatihan terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya dengan mengaplikasikan *Design Thinking*. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep *Design Thinking* kepada para guru di gugus V Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan *Design Thinking* untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat lebih optimal. Jumlah peserta dalam pelatihan ini berjumlah 20 orang. Kegiatan pelatihan ini akan dilakukan dengan metode tatap muka. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pelatihan ini adalah metode tugas pelatihan/tes. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis data deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah guru-guru mampu mendesain proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru-guru sudah memahami konsep mengimplementasikan *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik. Hal tersebut terbukti dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, skor rata-rata pemahaman konsep terkait dengan implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia didapatkan sebesar 62,50 (kategori cukup) pada saat *pre-test*. Pada kegiatan *post-test*, skor rata-rata ini meningkat menjadi 86,75 (kategori baik).

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Buleleng; *Design Thinking*.

Training on the Implementation of Design Thinking in Indonesian Language Instruction at Elementary Schools in Cluster V, Buleleng District, Buleleng Regency

Abstract: Teachers in Cluster V, Buleleng District, Buleleng Regency, have not yet been able to conduct Indonesian language instruction in an innovative and varied manner; therefore, they require training on the instructional process, specifically through the application of Design Thinking. This training aims to introduce the Design Thinking concept to teachers in Cluster V, Buleleng District, Buleleng Regency, particularly within the context of Indonesian language instruction. Through this training, it is expected that teachers will be able to implement Design Thinking to create teaching methods that are more creative, interactive, and engaging for students, thereby optimizing Indonesian language learning outcomes in elementary schools. The training involved 20 participants and was conducted using a face-to-face format. Data collection to measure the training's success relied on training assignments and tests, while data analysis employed a quantitative descriptive method. The success indicator for this activity was the teachers' ability to design Indonesian language lessons using the Design Thinking approach. Based on the training activities conducted, it can be concluded that the teachers have gained a solid understanding of the concept of implementing Design Thinking in Indonesian language instruction. This is evidenced by the evaluation results: the average score for understanding the concept of Design Thinking implementation in Indonesian language instruction was 62.50 (fair category) during the pre-test, whereas in the post-test, the average score rose to 86.75 (good category).

Keywords: Indonesian language; Buleleng; Design Thinking

How to Cite: Sudiana, I. N., Widiastini, N. W. E., Sukmayasa, I. M. H., Utami, K. H. D., & Wahyuni, K. A. (2026). Pelatihan Design Thinking untuk Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Guru SD Gugus V



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam pembangunan bangsa, dan di Indonesia, pendidikan bertujuan menciptakan sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, serta inovatif. Pendidikan abad ke-21 menuntut guru menguasai berbagai kompetensi secara terintegrasi, meliputi profesional, pedagogik, kepribadian, sosial, dan teknologi (Utami, 2019; Ramadhani, 2020; Muizzuddin, 2019). Guru saat ini tidak hanya dituntut menguasai teknologi dan materi, tetapi juga memahami prinsip-prinsip pedagogik yang terhubung dengan konteks sosial guna memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa. Kompetensi dalam menggunakan teknologi digital seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran menjadi keharusan bagi guru untuk mengajar dan mengembangkan kemampuan siswa secara optimal (Sugihartini, 2017; Wahyuni, 2021; Cahyani, 2021). Lebih jauh, guru harus mampu mendesain pembelajaran yang efektif dan inovatif, menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam pemecahan masalah, serta mendorong siswa untuk aktif mencari tahu dari berbagai sumber belajar (Jayanta, 2021; Kasih, 2019; Mahajan, 2017). Kegiatan pembelajaran yang berkualitas akan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar dan keterampilan siswa (Spencer, 2021; Jesionkowska, 2020; Zainuddin, 2018).

Pendidikan bermutu juga harus mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, termasuk penguasaan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan masyarakat, khususnya di dunia pendidikan. Pengajaran bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar menjadi sangat strategis karena pada usia ini anak-anak sedang mengembangkan kemampuan berbahasa yang akan digunakan sepanjang hidup mereka.

Dalam praktiknya di sekolah dasar, pengajaran bahasa Indonesia masih sering menggunakan pendekatan konvensional yang berorientasi pada hafalan dan pengajaran kaidah kebahasaan tanpa melibatkan siswa secara aktif. Anggoro, dkk (2025) menemukan bahwa rendahnya penerapan teknologi dalam pembelajaran dan terbatasnya media interaktif menjadi penyebab utama menurunnya minat belajar siswa. Penelitian mereka membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan metode *Design Thinking* efektif meningkatkan minat belajar dengan skor 4,34 berdasarkan indikator ketertarikan, keterlibatan, kesenangan, dan perhatian. Ristanto (2022) memperkuat temuan ini dengan mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar kesulitan memahami materi bahasa Indonesia karena keterbatasan variasi media, dan perancangan berbasis *Design Thinking* menghasilkan produk dengan efektivitas 88% yang mampu memenuhi kebutuhan siswa. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar bahasa Indonesia.

Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengadopsi pendekatan *Design Thinking*, yaitu suatu pendekatan yang berasal dari dunia desain dan telah diterapkan secara luas di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pratama, dkk. (2023) menjelaskan bahwa *Design Thinking* menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif dengan berfokus pada kebutuhan pengguna atau siswa. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama: empati,

mendefinisikan masalah, menghasilkan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian. Melalui tahapan-tahapan ini, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mengoptimalkan potensi mereka dalam belajar bahasa Indonesia. Setyaningsih, dkk. (2023) dalam penelitian mereka mengembangkan desain pembelajaran berdiferensiasi yang selaras dengan tahapan *Design Thinking* untuk mendukung keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang berpedoman pada empat aspek pembelajaran berdiferensiasi konten, proses, produk, dan lingkungan belajar.

Keberhasilan pelatihan serupa di wilayah sekitar menjadi bukti empiris bahwa pelatihan implementasi *Design Thinking* sangat urgen dilaksanakan. Sudiana dkk. (2025) melaporkan bahwa pelatihan *Design Thinking* di Gugus III Kecamatan Buleleng berhasil mencapai tujuannya dalam membekali guru dengan keterampilan *Design Thinking* untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dengan hasil evaluasi menunjukkan 100% peserta merasa puas dan 85% berkomitmen untuk segera menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran semester depan. Keberhasilan ini menjadi dasar kuat bahwa pelatihan serupa di Gugus V akan memberikan dampak positif yang setara.

Gugus V kecamatan Buleleng terdiri dari enam sekolah dasar dengan jumlah guru sebanyak 49 orang guru. Hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa permasalahan yang terjadi di sekolah dasar gugus V kecamatan Buleleng adalah rendahnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari, di mana proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan tugas berbasis buku teks sehingga keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa kurang terlatih, guru kesulitan mengatasi keragaman gaya belajar serta hambatan motivasi siswa, materi pembelajaran jarang dikaitkan dengan masalah nyata di lingkungan sekitar seperti kebersihan atau pembulian, dan belum adanya kolaborasi sistematis antar-guru dalam menyusun solusi inovatif atas tantangan pembelajaran yang mereka hadapi. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan pembelajaran menggunakan *Design Thinking* agar guru di Gugus V dapat mengembangkan solusi yang empatik, kolaboratif, kontekstual, dan berpusat pada kebutuhan siswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan pemaparan di atas, pelatihan implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng menjadi kebutuhan yang mendesak. Pelatihan ini bertujuan memperkenalkan konsep *Design Thinking* kepada para guru, membekali mereka dengan keterampilan merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, serta mengintegrasikan kearifan lokal Buleleng. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia meningkat, hasil belajar siswa lebih optimal, dan keterampilan berpikir kritis serta kreatif siswa berkembang secara maksimal, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PELAKSANAAN

Pada latar belakang di atas, diketahui bahwa permasalahan utama yang muncul di gugus V Kecamatan Buleleng adalah rendahnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari, di mana proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan tugas berbasis buku teks sehingga keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa kurang terlatih, guru kesulitan mengatasi keragaman gaya belajar serta hambatan motivasi siswa, materi pembelajaran jarang dikaitkan dengan

masalah nyata di lingkungan sekitar seperti kebersihan atau pembulian, dan belum adanya kolaborasi sistematis antar-guru dalam menyusun solusi inovatif atas tantangan pembelajaran yang mereka hadapi. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan pembelajaran menggunakan *Design Thinking* agar guru di Gugus V dapat mengembangkan solusi yang empatik, kolaboratif, kontekstual, dan berpusat pada kebutuhan siswa secara berkelanjutan.

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep *Design Thinking* kepada para guru di gugus V Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan *Design Thinking* untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat lebih optimal.

Penelitian ini melibatkan 20 guru sebagai sampel dari total populasi 49 guru di SD Gugus V Kecamatan Buleleng. Penarikan jumlah sampel yang terbatas ini disesuaikan dengan kapasitas anggaran biaya penelitian yang tersedia. Di samping itu, ukuran sampel ini telah mendapatkan persetujuan dan rekomendasi resmi dari Ketua Gugus V Kecamatan Buleleng guna memastikan aktivitas akademik di gugus tersebut tetap berjalan kondusif selama pengambilan data. Kegiatan pelatihan ini dilakukan di Gugus V Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng dikarenakan belum pernah adanya pelatihan yang diberikan kepada guru terkait implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan pelatihan ini akan melibatkan berbagai pihak. Pihak-pihak yang terlibat, yaitu (1) Ketua Gugus V Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng yang berperan dalam pemberian izin, sosialisasi kegiatan kepada sasaran, dan pendaftaran anggota pelatihan; (2) dosen Undiksha sebanyak 1 orang yang berperan sebagai narasumber (tutor) dalam pelatihan; (3) guru-guru Gugus V Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng sebagai peserta pelatihan; dan (4) panitia pelaksana kegiatan yang berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi kegiatan.

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan dalam secara tatap muka. Kegiatan pelatihan secara tatap muka dipilih agar guru-guru mampu menguasai konsep *Design Thinking* dengan optimal. Untuk lebih memahami kegiatan yang akan dilaksanakan pada pelatihan ini, maka dapat digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Kegiatan Pelatihan

Evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini dirancang dengan menggunakan metode tugas pelatihan/tes. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan untuk guru-guru di Gugus V Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah guru-guru mampu mendesain proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pelatihan implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng dilakukan 16 – 18 Juli 2026 Bertempat di SDN 1 Kampung Bugis Singaraja Bali. Pada kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru sekolah dasar. Adapun dokumentasinya adalah sebagai berikut.

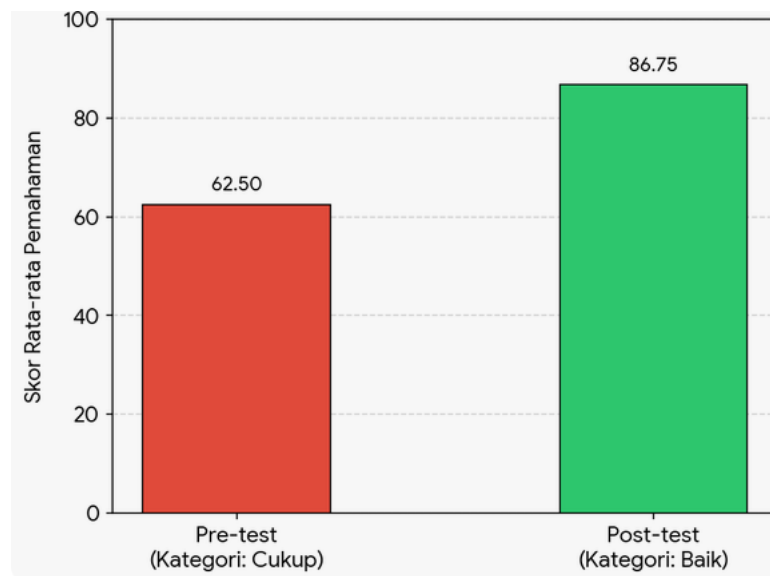


Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Secara empiris, pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terkait kerangka kerja pemecahan masalah yang berpusat pada siswa (*empathy, define, ideate, prototype, test*). Brown (2009) mengungkapkan bahwa *Design Thinking* adalah cara berpikir untuk menciptakan solusi inovatif dengan mengutamakan pengalaman pengguna. Dalam pendidikan, hal ini berarti pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mendengarkan suara siswa dan memahami bagaimana mereka belajar. Dengan demikian, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik, serta membantu siswa mengatasi hambatan yang mereka temui dalam proses belajar. Hal senada juga disampaikan oleh Martin (2007), yang menyatakan *Design Thinking* memungkinkan penggabungan berbagai perspektif dan cara berpikir yang berbeda untuk menghasilkan solusi yang lebih kreatif dan holistik. Dalam konteks pendidikan, ini berarti pendekatan yang menggabungkan berbagai metode pengajaran untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Sebagai contoh, pendidik dapat menggabungkan pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka berpikir kritis. Liedtka (2015) menyatakan bahwa *Design Thinking* memungkinkan organisasi untuk lebih responsif terhadap kebutuhan pelanggan dan menciptakan solusi yang berkelanjutan. Dalam dunia pendidikan, hal ini relevan karena pendidik dan lembaga

pendidikan harus terus-menerus beradaptasi dengan kebutuhan siswa yang berubah dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih berfokus pada kebutuhan tersebut.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, skor rata-rata pemahaman konsep terkait dengan implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia didapatkan sebesar 62,50 (kategori cukup) pada saat *pre-test*. Pada kegiatan *post-test*, skor rata-rata ini meningkat menjadi 86,75 (kategori baik). Peningkatan ini dapat digambarkan pada grafik berikut.



Gambar 3. Perbandingan Skor Prettest dan Skor Posttest

Hasil ini menegaskan bahwa peserta pelatihan ini sudah memahami konsep dengan baik dalam mengimplementasikan *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut tercermin pada perubahan keterampilan guru secara nyata dalam menyusun perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Peningkatan keterampilan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan pada pelatihan ini guru-guru tidak sekadar menerima teori semata, tetapi guru-guru juga diajak berdiskusi untuk membedah masalah nyata yang dihadapinya di kelas dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan tersebut tercermin pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Kegiatan Diskusi Dalam Pelatihan

Kegiatan diskusi ini berlangsung dengan sangat baik. Guru-guru sangat antusias dalam menyampaikan permasalahan yang dihadapinya dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelasnya. Permasalahan tersebut mulai dari perbedaan karakteristik siswa yang ada di kelas, adanya siswa yang mengalami keterlambatan membaca, menulis dan menghitung, minat membaca siswa yang rendah, dan berbagai macam permasalahan yang lainnya. Apa yang disampaikan oleh peserta ini, menunjukkan bahwa peserta pelatihan sudah melakukan sintaks yang pertama dan kedua dari implementasi *Design Thinking* di kelas yaitu *empathy* dan *Define*.

Setelah peserta pelatihan mampu mengetahui dan merumuskan permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, selanjutnya peserta pelatihan diajak untuk berdiskusi terkait dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah disampaikan. Pada tahap ini, narasumber dan peserta saling memberikan masukan dan saran sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka lakukan di kelas. Dalam proses ini, banyak ide-ide kreatif yang muncul dari peserta untuk mengatasi permasalahan tersebut. Ini merupakan tahapan implementasi *Design Thinking* yang ketiga yaitu *ideate*.

Dengan banyaknya ide-ide yang sudah didiskusikan, maka selanjutnya peserta ditugaskan untuk mendesain atau merancang proses pembelajaran yang cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas masing-masing. Kegiatan ini merupakan kegiatan *Prototype* pada implementasi *Design Thinking*. Setelah guru-guru mampu mendesain pembelajaran yang dipilihnya, selanjutnya guru-guru ditugaskan untuk merancang modul ajar sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dipilihnya dan nantinya modul ajar tersebut akan diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelasnya.

Secara umum, kegiatan pelatihan ini sudah berjalan dengan sangat baik, walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi dalam kegiatan ini. Dikarenakan banyaknya kegiatan dan beban kerja yang dihadapi guru-guru sekolah dasar, maka penentuan waktu kegiatan pelatihan cukup sulit dilakukan, dan saat implementasi pembelajaran, ada beberapa guru yang kurang fokus, karena banyaknya tugas tambahan yang diberikan sekolah terutama karena adanya peserta didik baru. Tetapi, kendala-kendala ini dapat diatasi dengan optimal berkat kerjasama tim pengabdian dan komunikasi yang baik dengan guru maupun kepala sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru-guru sudah memahami konsep mengimplementasikan *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik. Hal tersebut terbukti dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, skor rata-rata pemahaman konsep terkait dengan implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia didapatkan sebesar 62,50 (kategori cukup) pada saat *pre-test*. Pada kegiatan *post-test*, skor rata-rata ini meningkat menjadi 86,75 (kategori baik).

REKOMENDASI

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan, dapat disampaikan rekomendasi kepada forum Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus V Kecamatan Buleleng untuk melaksanakan *framework Design Thinking* ini secara konsisten dalam penyusunan modul ajar Bahasa Indonesia berdiferensiasi. Pihak sekolah dan Dinas Pendidikan setempat perlu memberikan fleksibilitas waktu administratif serta dukungan regulasi agar guru dapat melakukan uji coba (*testing*) secara berkelanjutan. Selain itu, bagi tim pengabdian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model pendampingan

secara *hybrid* (luring dan daring) guna mengatasi kendala keterbatasan waktu tatap muka di lapangan, sekaligus melakukan studi jangka panjang untuk mengukur dampak nyata pendekatan ini terhadap peningkatan capaian pembelajaran khususnya bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Universitas Pendidikan Ganesha yang telah bersedia membiayai penuh kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dari proses, pelaksanaan, hingga terciptanya luaran yang ditargetkan. Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada seluruh ketua Gugus V Kecamatan Buleleng, yang telah memberikan izin sekaligus menyediakan tempat kegiatan pelatihan ini. Selanjutnya ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga diucapkan kepada guru-guru peserta pelatihan ini yang telah meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukan mereka, dan sudah berpartisipasi aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, C., Pasa, I. Y., & Murhadi. 2025. Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas 4 SD Menggunakan Metode *Design Thinking*. *E-Proceedings of Art & Design*, 6 (1).
- Brown, T. 2009. *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. HarperBusiness.
- Cahyani NL Paramita, Jayanta INL. 2021. Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*, 5(3):538.
- Jayanta INL, Agustika GNS. 2021. A Comparison of the Effectiveness of Two Stay-TwoStray and Pair Checks Cooperative Learning Models Towards Primary School Mathematics Learning Outcomes. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*.
- Jesionkowska J, Wild F. 2020. Active Learning Augmented Reality for STEAM Education - A Case Study. *Education Science*, 10(8):1–15.
- Kasih LS, Bayu GW, Jayanta INL. 2019. The Ethnopedagogy Study on The Megibung Tradition in Karangasem. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2).
- Liedtka, J. 2015. *Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers*. Columbia Business School Publishing.
- Mahajan M, Singh MKS. 2017. Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 22(3):65–7.
- Martin, R. 2007. *The Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage*. Harvard Business Press.
- Muizzuddin M. 2019. Pengembangan Profesionalisme Guru dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 7(1):127–40.
- Pratama, I Putu Ananda Andra. 2023. Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*, 7 (1).
- Ramadhani SP, Zulela M. 2020. Profesional Pedagogy Guru Terhadap Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2).
- Ristanto, F. 2022. Perancangan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas 2 SD Menggunakan Metode *Design Thinking*. *eProceedings of Art & Design*, 9 (4).

- Setyaningsih, N. H., Ayudia, A. M., & Haryadi. 2023. Differentiated Learning Design of Independent Curriculum Based on Project-based learning supports creative Thinking Skills in Indonesian Language Learning. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 11(2).
- Spencer JA. 2021. Integrating Service Learning into the RN to BSN Curriculum with the Application of QSEN Competencies. *Jurnal Prof Nurs*, 25.
- Sudiana, I. N., Rati, N. W., Sukmayasa, I. M. H., Utami, K. H. D., & Yudiana, K. 2025. Pelatihan implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi guru Gugus III Kecamatan Buleleng. Caraka: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5 (2).
- Sugihartini N, Jayanta NL. 2017. Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 14(2):221–30.
- Utami IGALP, Prestridge S, Saukah A, Hamied FA. 2019. Continuing Professional Development and Teachers' Perceptions and Practices - A Tenable Relationship. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(1):108–18.
- Wahyuni NLPI, Sudatha IGW, Jayanta INL. 2021. The Use of Tutorial Video in Learning Energy Sources. *International Journal Elememntary Education. Julie*, 5(2):479.
- Zainuddin Z. 2018. Students' Learning Performance and Perceived Motivation in Gamified Flipped-Class Instruction. *Computers & Education*, 126.