

PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

Dina Lestari, Khikmah Mijil Pawestri, Lina Yekti Oktiningtyas *, Rizky Yuliana Pratista, Tia Sulistiani

Universitas Sanata Dharma,
Jl. STM Pembangunan, Padukuhan Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author, email: linayektioktiningtyas@gmail.com

doi: 10.17977/um084v3i32025p691-700

Kata kunci

life cycle board
media pembelajaran
Design Thinking
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Riwayat artikel

Diserahkan: 4 Januari 2025
Direvisi: 24 Februari 2025
Diterima: 24 Februari 2025
Diterbitkan: 24 Februari 2025

Abstrak

Dari observasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas III SD Negeri Gedongtengen dengan menggunakan prinsip *In-depth Interview* dalam pendekatan *design thinking* mengenai ketakutan, kesulitan, dan kekhawatiran mereka terhadap pembelajaran. Diperoleh benang merah bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran mereka. Wawancara dilakukan terhadap peserta didik dengan nilai tinggi sebanyak dua anak dan peserta dengan nilai rendah sebanyak dua anak, hasilnya bahwa tidak hanya faktor internal saja yang mempengaruhi hasil belajar namun faktor eksternal juga turut mempengaruhi, seperti metode belajar, media belajar dan gaya belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan terhadap mempelajari istilah asing pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi daur hidup hewan, Maka dari itu dibuatlah media pembelajaran yang menarik dan berguna yaitu *Life Cycle Board* untuk memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPAS. Melalui penggunaan media tersebut, menunjukkan adanya peningkatan dalam memahami daur hidup hewan di mana ke empat peserta didik tersebut dapat mengurutkan daur hidup hewan dengan benar pada media *Life Cycle Board*.

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki keterkaitan erat dengan proses pembelajaran karena belajar merupakan salah satu proses perkembangan. Ketika seorang individu melalui proses belajar, ada sesuatu yang dihasilkan dari proses tersebut. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua hal utama, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa, seperti kebiasaan belajar, motivasi belajar, dan minat belajar. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, sarana dan prasarana, sumber belajar, kompetensi guru, media pembelajaran, dan metode belajar (Susanto, 2013).

Design Thinking merupakan pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang menekankan pada empati, kolaborasi, dan kreativitas. Ini adalah proses yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis hingga pendidikan, untuk mengembangkan solusi inovatif (Brown, 2008). *Design Thinking* dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah di bidang pendidikan dengan pendekatan yang berpusat pada manusia, berfokus pada pemahaman kebutuhan peserta didik, menghasilkan ide, serta menciptakan dan menguji prototipe. Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas pembel-

ajaran. Misalnya, penelitian Putri et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga IPA (ULTAPA) berbasis *Design Thinking* sebagai upaya meningkatkan literasi dan numerasi siswa SMP. Demikian pula, Putri et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran *Domino Adventure* melalui model *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Design Thinking* untuk membantu siswa memahami perubahan wujud zat. Selain itu, Janah et al. (2025) menerapkan *Design Thinking* dalam penggunaan media Quizizz untuk membantu peserta didik kelas IV dalam mempelajari bilangan bulat, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

Selain *Design Thinking*, pendekatan pembelajaran lain juga telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Cahyani (2024) menunjukkan bahwa penguatan dimensi kebinekaan global melalui materi warisan budaya pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya di Indonesia. Sementara itu, Anggraini dan Maryani (2023) menemukan bahwa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Yuliani (2024) juga mengungkap bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas III SD dengan menggunakan prinsip *in-depth interview* dalam pendekatan *Design Thinking* terkait ketakutan, kesulitan, dan kekhawatiran mereka terhadap pembelajaran, ditemukan bahwa beberapa faktor mempengaruhi proses belajar mereka. Wawancara terhadap siswa dengan nilai tinggi dan siswa dengan nilai rendah menunjukkan bahwa selain faktor internal, faktor eksternal juga berperan signifikan, terutama dalam hal metode belajar, media pembelajaran, dan gaya belajar. Kedua kelompok siswa mengalami kesulitan dalam memahami istilah asing pada mata pelajaran IPAS dan Bahasa Inggris, tetapi menunjukkan perbedaan dalam gaya belajar—siswa dengan nilai tinggi cenderung memiliki gaya belajar auditori, sedangkan siswa dengan nilai rendah lebih cenderung menggunakan gaya belajar kinestetik.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian mengenai "Penerapan *Design Thinking* dalam Merancang Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD" menjadi penting untuk dilaksanakan. Hal ini karena IPAS merupakan mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam, namun sering kali dianggap sulit oleh peserta didik. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami istilah ilmiah dan konsep abstrak yang diajarkan dalam IPAS, terutama di kelas III SD yang masih berada dalam tahap berpikir konkret. Dengan menggunakan *Design Thinking*, guru dapat merancang media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik belajar siswa. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep, serta mengurangi persepsi negatif terhadap mata pelajaran IPAS.

Maka dari itu, penerapan pendekatan *Design Thinking* diharapkan dapat menciptakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran yang sulit, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk memahami kebutuhan siswa secara mendalam, menghasilkan solusi kreatif, serta mengembangkan prototipe pembelajaran yang lebih efektif. Simon berpendapat bahwa desainer memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dengan cara berpikir kreatif dan berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna (Galanter & Simon, 1996).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam (*In-Depth Interview/IDI*) yang dilakukan pada hari Kamis, 3 Oktober 2024. Sasaran penelitian ini adalah empat peserta didik kelas III SDN Gedongtengen, yang dipilih berdasarkan kategori ekstrem dalam pemahaman belajar.

2.1. Strategi Pengembangan Sampel: Metode *Extremes and Lenses*

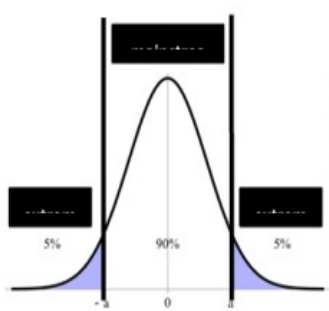
Strategi *Extremes and Lenses* dalam penelitian kualitatif merupakan pendekatan dalam *purposive sampling* yang bertujuan untuk memahami variasi pengalaman dalam suatu populasi dengan menyoroti individu di dua ujung spektrum (Patton, 2015). Menurut Creswell (2018), pendekatan ini efektif dalam mengidentifikasi perbedaan signifikan antara peserta didik yang memiliki pemahaman tinggi dan rendah, sehingga memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap faktor yang mempengaruhi pembelajaran mereka.

Dalam penelitian ini, sampel dipilih berdasarkan dua kategori utama: (1) *Ekstrem kanan*, yaitu peserta didik dengan tingkat pemahaman yang tinggi dan prestasi akademik terbaik; dan (2) *Ekstrem kiri*, yaitu peserta didik dengan pemahaman yang rendah dan mengalami kesulitan dalam belajar.

Pendekatan *Extremes and Lenses* memungkinkan peneliti untuk memahami pola pembelajaran yang berbeda, termasuk gaya belajar, hambatan dalam memahami materi, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan interaksi sosial (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019).

Tabel 1. Kategori sampel penelitian (Metode *extremes and lenses*)

Kategori	Kriteria Pemilihan	Jumlah Peserta
Ekstrem Kanan	✓ Peserta didik dengan nilai akademik tertinggi	2
Ekstrem Kiri	✓ Memiliki pemahaman yang cepat terhadap materi pelajaran ✓ Peserta didik dengan nilai akademik rendah ✓ Mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran	2
Total	Peserta didik kelas 3B SDN Gedongtengen	4



Gambar 1. Grafik ekstrem kanan dan ekstrem kiri

2.2. Penyusunan Rumusan Pertanyaan Wawancara

Dalam penelitian kualitatif, penyusunan pertanyaan wawancara harus mempertimbangkan tingkat keterlibatan emosional peserta untuk menciptakan suasana yang nyaman dan memungkinkan pengungkapan informasi secara mendalam (Kvale & Brinkmann, 2015). Oleh karena itu, pertanyaan dikelompokkan berdasarkan tingkat kedalaman informasi yang ingin diperoleh: (1) *Pertanyaan ringan* – bertujuan untuk membangun kenyamanan, seperti: "*Hari ini apa saja yang sudah kamu lakukan?*"; (2) *Pertanyaan menengah* – mengeksplorasi opini peserta,

seperti: "Apa pendapatmu tentang mata pelajaran IPAS?"; dan (3) *Pertanyaan kunci* – menggali aspek emosional dan preferensi individu, seperti: "Apa yang membuat kamu kesulitan dalam belajar?"

Menurut Dörnyei (2007), penyusunan pertanyaan dalam wawancara mendalam harus mengikuti prinsip semi-terstruktur, di mana pertanyaan bersifat fleksibel tetapi tetap mengarah pada tujuan penelitian. Dengan teknik ini, wawancara tidak hanya menghasilkan jawaban yang deskriptif, tetapi juga memberikan wawasan tentang pengalaman belajar peserta didik.

Tabel 2. Panduan pertanyaan wawancara (IDI)

No	Jenis Pertanyaan	Contoh Pertanyaan
1	Pertanyaan Ringan (Membangun kenyamanan)	"Hari ini apa saja yang sudah kamu lakukan?"
2	Pertanyaan Menengah (Mengeksplorasi opini peserta)	"Apa pendapatmu tentang mata pelajaran IPAS?"
3	Pertanyaan Kunci (Menggali aspek emosional dan preferensi belajar)	"Apa yang membuat kamu kesulitan dalam belajar?"
4	Strategi Belajar	"Apa yang kamu lakukan untuk mengatasi kesulitan dalam belajar?"
5	Interaksi dalam Kelas	"Bagaimana interaksi kamu dengan guru dan teman-teman saat belajar?"

2.3. Pelaksanaan *In-Depth Interview* (IDI)

In-Depth Interview (IDI) merupakan metode wawancara yang memungkinkan peneliti menggali pemahaman peserta secara mendalam dengan memberikan ruang bagi narasi pengalaman mereka (Brinkmann, 2014). Metode ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk memahami pengalaman belajar peserta didik, khususnya mereka yang memiliki tantangan dalam memahami materi pelajaran (Merriam & Tisdell, 2016).

Wawancara dilakukan terhadap peserta didik kategori ekstrem kanan dan ekstrem kiri untuk mengetahui: (1) Mata pelajaran yang mereka sukai dan tidak sukai; (2) Tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran; dan (3) Strategi yang mereka gunakan untuk mengatasi kesulitan belajar.

Hasil wawancara dianalisis menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2019), sehingga diperoleh gambaran mengenai kebutuhan peserta didik yang berbeda dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Data Temuan

Tabel berikut menyajikan hasil analisis terhadap peserta didik kategori ekstrem kanan dan ekstrem kiri, yang diperoleh melalui wawancara dan observasi di kelas.

Tabel 3. Hasil analisis peserta didik ekstrem kanan dan ekstrem kiri

Keterangan	Ekstrem Kanan	Ekstrem Kiri
Pelajaran yang disukai	Matematika, Seni Rupa, dan Bahasa Indonesia	Matematika dan Seni Rupa
Pelajaran yang dianggap sulit	Bahasa Inggris dan Bahasa Jawa	Bahasa Inggris, Bahasa Jawa, IPAS, dan PPKn
Kegiatan pembelajaran	Mengerjakan soal dan LKPD	Menggunakan alat peraga

Keterangan	Ekstrem Kanan	Ekstrem Kiri
yang disukai		
Kesulitan dalam belajar	Menghafal istilah asing	Menghafal istilah asing
Strategi mengatasi kesulitan belajar	Belajar mandiri	Bertanya kepada teman atau guru
Gaya belajar	Auditori	Kinestetik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik ekstrem kanan dan ekstrem kiri memiliki kesamaan dalam kesulitan belajar, yaitu menghafal istilah asing. Selain itu, terdapat kemiripan dalam mata pelajaran yang disukai maupun yang dianggap sulit.

Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam metode pembelajaran yang disukai. Peserta didik ekstrem kanan lebih menyukai pembelajaran berbasis soal dan LKPD, sedangkan peserta didik ekstrem kiri lebih menyukai pembelajaran dengan alat peraga. Selain itu, terdapat perbedaan gaya belajar, di mana peserta didik ekstrem kanan memiliki gaya belajar auditori, sementara peserta didik ekstrem kiri memiliki gaya belajar kinestetik.

3.2. Solusi Pembelajaran: Penggunaan Media *Life Cycle Board*

Berdasarkan temuan ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mengakomodasi semua tipe gaya belajar, termasuk auditori, visual, dan kinestetik. Oleh karena itu, dikembangkan *Life Cycle Board*, yaitu media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mempermudah pemahaman konsep siklus kehidupan melalui pendekatan multisensori.

Life Cycle Board adalah media pembelajaran berbasis visual dan manipulatif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami siklus kehidupan makhluk hidup secara sistematis. Media ini berbentuk papan interaktif yang menyajikan tahapan siklus kehidupan melalui gambar, model 3D, dan label berbahasa Indonesia serta bahasa asing.

Media ini memiliki beberapa keunggulan:

- (1) *Membantu peserta didik memahami konsep siklus kehidupan* melalui tampilan visual yang nyata dan urutan perubahan tahap perkembangan yang jelas.
- (2) *Melibatkan berbagai indera dalam pembelajaran*, sehingga mendukung berbagai gaya belajar peserta didik.
- (3) *Interaktif dan menarik*, karena peserta didik dapat menyusun serta memindahkan model 3D sesuai urutan siklus kehidupan yang benar.

Pada usia sekolah dasar (6-12 tahun), peserta didik mulai mengembangkan kemampuan berpikir konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep yang disertai dengan benda nyata atau representasi visual (Meriyati, 2015). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, peserta didik pada Fase B (kelas 3 dan 4 SD) lebih mudah memahami konsep jika diberikan media konkret atau visual, karena mereka masih berada dalam tahap operasional konkret dalam teori perkembangan kognitif Piaget (Fita, 2013).

Kurikulum Merdeka memberi fleksibilitas kepada sekolah untuk menggunakan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada fase B, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran berbasis eksperimen dan eksplorasi, di mana mereka cenderung memperhatikan detail visual dan memahami konsep melalui contoh nyata (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, *Life Cycle Board* dirancang agar sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Pemilihan media ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa preferensi sensorik dalam belajar dapat diamati melalui alat indera (Soleh, 2019). *Life Cycle Board*

memungkinkan setiap tipe gaya belajar untuk terakomodasi:

- *Siswa visual* → memahami konsep melalui gambar dan model 3D.
- *Siswa auditori* → dapat mendengar penjelasan dan menyebutkan istilah dalam bahasa asing.
- *Siswa kinestetik* → dapat menyusun dan memanipulasi model 3D dengan tangan.

Dengan demikian, penggunaan *Life Cycle Board* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami istilah asing serta konsep siklus kehidupan secara lebih mudah dan menyenangkan.

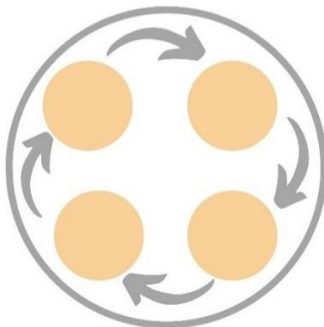
3.3. Rancangan media *Life Cycle Board*

Media *Life Cycle Board* dirancang sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik memahami konsep siklus kehidupan makhluk hidup melalui pendekatan multisensori. Media ini mengombinasikan elemen visual, auditori, dan kinestetik agar sesuai dengan berbagai gaya belajar peserta didik.

3.3.1. Komponen utama dari *Life Cycle Board*

(1) Papan Daur Hidup Interaktif

Papan ini berfungsi sebagai dasar utama dalam pembelajaran siklus kehidupan. Papan dilengkapi dengan lubang atau slot yang disesuaikan dengan tahapan daur hidup makhluk hidup tertentu. Setiap tahapan dapat ditempatkan secara berurutan sesuai siklus kehidupan, sehingga peserta didik dapat memahami urutan perkembangan secara logis.



Gambar 2. Rancangan papan daur hidup dengan lubang

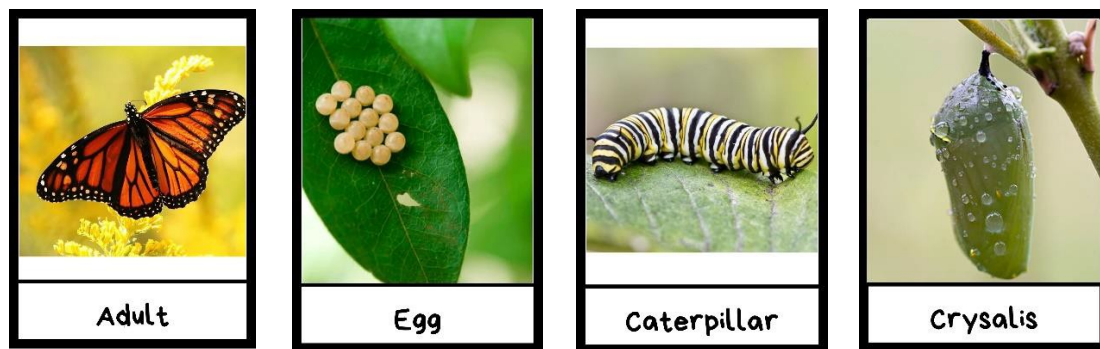
Fitur utama:

- Memiliki alur daur hidup berbentuk diagram yang menunjukkan tahapan perkembangan makhluk hidup.
- Lubang atau slot yang dapat diisi dengan model 3D maupun kartu gambar sebagai representasi setiap tahap siklus kehidupan.
- Warna yang menarik dan ilustrasi edukatif untuk memudahkan pemahaman.

3.3.2. *Three-Part Cards* (Kartu Tiga Bagian)

Three-part cards adalah alat bantu pembelajaran berbentuk kartu yang terdiri dari tiga bagian, masing-masing membantu dalam pengenalan istilah dan konsep siklus kehidupan. Bagian 1: Kartu bergambar dengan label (misalnya, gambar kupu-kupu dalam tahap kepompong dengan tulisan "kepompong"); Bagian 2: Kartu gambar tanpa label, digunakan untuk latihan pencocokan dan pengenalan gambar; Bagian 3: Kartu label tanpa gambar, digunakan untuk latihan membaca dan mengingat istilah terkait.

Fungsi *Three-Part Cards*: Membantu peserta didik dalam memahami dan menghafal istilah asing dengan cara menyusun kartu yang sesuai; Memberikan latihan kognitif dalam menghubungkan gambar dengan istilah yang tepat; dan Mendukung pembelajaran berbasis permainan dengan berbagai variasi penggunaan kartu.



Gambar 3. Kartu Bagian 1: Gambar daur hidup dengan label



Gambar 4. Kartu Bagian 2: Gambar daur hidup tanpa label



Gambar 5. Kartu Bagian 3: Label daur hidup tanpa gambar

3.3.3. Model 3D Hewan Daur Hidup

Model 3D dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi peserta didik. Setiap tahap dalam siklus kehidupan direpresentasikan dalam bentuk model 3D yang dapat dipegang, dipindahkan, dan disusun sesuai dengan urutan daur hidupnya. Keunggulan Model 3D: (1) Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan imersif; (2) Memudahkan peserta didik kinestetik dalam memahami konsep melalui manipulasi objek; dan (3) Memperkuat daya ingat visual dengan melihat langsung bentuk nyata dari setiap tahapan siklus kehidupan.



Gambar 6. Model 3D daur hidup hewan

Rancangan *Life Cycle Board* ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Dengan kombinasi papan daur hidup, *three-part cards*, dan model 3D, media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan

cara yang menyenangkan dan mendalam. Implementasi media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siklus kehidupan serta membantu peserta didik dalam menghafal istilah asing secara lebih efektif.

3.4. Menguji Coba Media Pembelajaran *Life Cycle Board*

Setelah merancang media pembelajaran, berikutnya membuat media tersebut. Dalam hal ini, media pembelajaran yang dirancang adalah papan daur hidup yang terbuat dari bahan kayu. Papan ini memiliki lubang-lubang yang mewakili berbagai fase dalam daur hidup, di mana setiap lubang dapat diisi dengan figur atau gambar yang menggambarkan fase-fase tersebut. Fitur ini memungkinkan fleksibilitas dalam penggantian model 3D daur hidup, sehingga papan daur hidup dapat digunakan untuk berbagai skenario pembelajaran. Langkah Penerapan Media Pembelajaran: (1) Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi tahapan daur hidup hewan; (2) Peserta didik bersama kelompok mengurutkan daur hidup hewan pada papan daur hidup; dan (3) Peserta didik beserta kelompok kemudian mencocokkan kartu gambar daur hidup dengan label daur hidup



Gambar 7. Uji media *life cycle board*

Dilakukan pengujian terhadap peserta didik kelas 3. Pengujian ini melibatkan 4 anak yang dipilih dengan berbagai karakteristik, yakni 2 anak dengan kemampuan ekstrem kanan (kemampuan lebih tinggi) dan 2 anak dengan kemampuan ekstrem kiri (kemampuan lebih rendah). Pengujian bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif media ini dalam membantu peserta didik memahami dan mengurutkan fase-fase dalam daur hidup.

Hasil menunjukkan bahwa keempat peserta didik tersebut dapat mengurutkan fase daur hidup dengan baik pada papan daur hidup. Mereka mampu menempatkan model 3D pada lubang yang sesuai, menunjukkan pemahaman yang baik mengenai urutan fase-fase tersebut. Selain itu, peserta didik juga dapat dengan tepat menunjuk dan menyebutkan nama atau istilah masing-masing fase daur hidup melalui metode *three-card part* yang diterapkan pada media tersebut. Metode *three-card part* ini membantu peserta didik untuk mengenal dan mengingat nama fase-fase daur hidup dengan lebih mudah.

Secara keseluruhan, pengujian ini menunjukkan bahwa media papan daur hidup yang dirancang dapat efektif membantu peserta didik, baik yang berada di kemampuan ekstrem kanan maupun kiri, dalam memahami dan mengingat urutan serta nama-nama fase daur hidup dengan baik. Ini menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam pengajaran materi tentang siklus hidup makhluk hidup.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, metode *Design Thinking* terbukti dapat diterapkan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil wawancara mendalam (*In-Depth Interview*) menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami istilah asing, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media papan daur hidup, yang dirancang agar dapat membantu peserta didik dari berbagai tingkat kemampuan, baik ekstrem kanan maupun ekstrem kiri. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terkait tahapan serta istilah dalam siklus kehidupan suatu makhluk hidup melalui pendekatan visual, auditori, dan kinestetik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran serupa dengan menambahkan fitur digital atau teknologi interaktif, seperti *augmented reality* (AR) atau aplikasi berbasis permainan edukatif, guna semakin meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi efektivitas *Life Cycle Board* pada berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran lain yang juga memiliki konsep bertahap, seperti siklus air atau rantai makanan. Evaluasi jangka panjang terhadap dampak media ini terhadap peningkatan hasil belajar juga dapat menjadi fokus penelitian mendatang.

Daftar Rujukan

- Anggraini, R., & Maryani, I. (2023). Peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS melalui pendekatan berdiferensiasi pada kelas IV di SDN Bangunrejo 2 Yogyakarta. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 3(5), 208–222. <https://doi.org/10.17977/um067v3i52023p208-222>
- Brinkmann, S. (2014). Interviewing and the production of the conversational self. In *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis* (pp. 277-290). SAGE Publications.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Cahyani, O. G. (2024). Penguatan dimensi kebhinekaan global melalui materi warisan budaya pada mata pelajaran IPAS kelas 5 sekolah dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 36–43. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p36-43>
- Coleman, P. (2019). In-depth interviewing as a research method in healthcare practice and education: value, limitations and considerations. *International Journal of Caring Sciences*, 12(3). <https://oro.open.ac.uk/61915/>
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dörnyei, Z. (2007). *Research methods in applied linguistics: Quantitative, qualitative, and mixed methodologies*. Oxford University Press.
- Galanter, E., & Simon, H. A. (1996). The sciences of the artificial. *The American Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.2307/1420867>
- Janah, R., Anzani, R. A., Herlina, R., Hidayah, T., Purnawan, F. S., & Sumarah, I. E. (2025). Penerapan design thinking untuk membantu peserta didik kelas IV mempelajari bilangan bulat dengan media Quizizz. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 572–581. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p572-581>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *Interviews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Meriyati. (2015). *Memahami karakteristik anak didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Putri, F. E., Zelvia, M. F., Kumala, N. R. A. C., & Khusaini, K. (2024). Metode design thinking pada perancangan

- media pembelajaran ular tangga IPA (ULTAPA) sebagai peluang peningkatan literasi dan numerasi siswa SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p55-64>
- Putri, R. S., Solikhah, A. I., Yustiani, I. S., Qoiriyah, M. M., Setiyani, R., Supriyadi, S., & Sulistina, O. (2025). Pengembangan Domino Adventure dengan model Teams Games Tournament melalui pendekatan design thinking pada pembelajaran perubahan wujud zat kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 450–510. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p450-510>
- Soleh Rambe, M., & Yarni, N. (2019). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa SMA Dian Andalas Padang. *Jurnal Pendidikan*, 2, 291–296.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Yuliani, W. (2024). Implementasi pendekatan CRT dalam mata pelajaran IPAS menggunakan model project-based learning (PJBL) pada siswa kelas V SDN Pandanwangi 1. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 4(5), 5. <https://doi.org/10.17977/um067v4i52024p5>