

ABSTRAK

Ai Pia Maspiatul Aulia (1222090007), Penerapan Model *Design Thinking* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD (Penelitian Kuasi Eksperimen di SD Negeri Percobaan). Skripsi. Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis narasi siswa. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi karangan yang utuh, menyusun alur cerita secara runtut, serta menggunakan kosakata yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi faktual kemampuan menulis narasi siswa sebelum perlakuan, kemampuan menulis narasi setelah diterapkan model pembelajaran *Design Thinking* pada kelas eksperimen dan *Direct Instruction* berbasis gamifikasi pada kelas kontrol, serta mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan menulis narasi antara kedua kelas.

Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* dan pendekatan kuantitatif. Instrumen penelitian meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Sampel penelitian terdiri atas 36 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa kelas VC sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 52,92 dan kelas kontrol sebesar 56,25. Setelah diterapkan model pembelajaran *Design Thinking*, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 82,64. Keterlaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan, dengan aktivitas guru pada pertemuan I, II, dan III berturut-turut sebesar 90%, 100%, dan 100%, sedangkan aktivitas siswa sebesar 78%, 88%, dan 92%. Pada kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instruction* berbasis Gamifikasi, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 72,29. Keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat, dengan aktivitas guru pada pertemuan I, II, dan III sebesar 80%, 90%, dan 100%, sedangkan aktivitas siswa sebesar 71%, 81%, dan 87%. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$). Selain itu, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,658 dan kelas kontrol sebesar 0,377 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menulis narasi yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, model pembelajaran *Design Thinking* lebih efektif dibandingkan *Direct Instruction* berbasis Gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Percobaan.

Kata Kunci: *Design Thinking*, Kemampuan Menulis Narasi, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.