

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang memiliki peran paling krusial dan kompleks dalam proses komunikasi manusia, terutama dalam ranah pendidikan formal di sekolah dasar. Sebagai keterampilan yang bersifat produktif dan ekspresif, menulis menuntut kemampuan individu untuk tidak hanya memahami bahasa secara pasif, tetapi juga mampu memproduksi pesan melalui lambang-lambang grafik yang bermakna. Keterampilan menulis adalah kemampuan mengekspresikan pikiran melalui lambang-lambang tulisan yang menuntut penulis untuk aktif mengolah pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca agar tidak terjadi kesalahan komunikasi (Umar et al., 2022).

Menulis sering kali dipandang sebagai puncak dari kemahiran berbahasa karena melibatkan berbagai aktivitas kognitif yang sangat tinggi dan sistematis. Penulis tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek mekanik seperti ejaan dan tanda baca, tetapi juga aspek substansial seperti pemilihan diksi, koherensi antarparagraf, dan kedalaman isi tulisan itu sendiri. Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut sebagai representasi dari kesatuan ekspresi bahasa yang utuh (Rahman et al., 2023).

Dalam praktiknya, menulis tidak berhenti pada sekadar menghasilkan teks, tetapi juga melibatkan proses merencanakan, menyusun draf, dan memperbaiki tulisan secara bertahap sehingga kualitasnya meningkat dari waktu ke waktu. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan kompleks karena menuntut kemampuan menuangkan gagasan secara terstruktur, memilih kata yang tepat, serta menyusun kalimat dan paragraf yang koheren agar pesan dapat dipahami pembaca (Dalman, 2018).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keterampilan menulis harus dilatihkan secara konsisten karena kemampuan siswa berkembang

melalui latihan yang terarah, umpan balik, serta pembiasaan menghasilkan tulisan yang runtut. Pembelajaran menulis yang efektif tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi harus menekankan pada proses bagaimana siswa mengonstruksi ide mereka menjadi sebuah karya tulis yang bermakna (Pratiwi et al., 2023).

Keterampilan menulis yang seharusnya menjadi dasar penguatan literasi masih menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis karangan, terutama ketika harus menentukan dari mana tulisan dimulai. Kesulitan tersebut berkaitan dengan keterbatasan kosakata, minimnya latihan menulis, kurangnya minat menulis, serta pembelajaran yang belum mengarahkan siswa secara optimal untuk mengembangkan keterampilan menulis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya rancangan pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan dan kreativitas siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis (Syafitri et al., 2026).

Salah satu bentuk tulisan yang sangat penting dikuasai oleh siswa kelas V Sekolah Dasar adalah teks narasi. Menulis narasi merupakan kemampuan menyusun peristiwa secara kronologis yang menuntut daya imajinasi serta kemahiran dalam merangkai fakta atau fiksi ke dalam alur yang logis. Menulis narasi menuntut kemampuan menyusun peristiwa secara kronologis, menghadirkan tokoh dan latar, serta membangun alur yang masuk akal agar cerita mudah diikuti oleh pembaca (Yulianti et al., 2024).

Keterampilan menulis narasi juga menuntut ketepatan penggunaan kosakata dan variasi kalimat supaya cerita tidak datar dan gagasan berkembang. Untuk mengukur kualitas tulisan narasi siswa secara komprehensif, diperlukan indikator penilaian yang mencakup berbagai aspek kebahasaan dan isi. Aktivitas dalam penulisan suatu karya narasi menuntut guru untuk melakukan penilaian terhadap hasil tulisan siswa secara sistematis. Pedoman penilaian menulis karangan narasi meliputi: (1) isi gagasan, yaitu kemampuan siswa menempatkan judul, mengembangkan ide yang sesuai dengan topik, dan didukung fakta; (2) organisasi isi, yaitu penyusunan konsep utama secara runtut dan logis; (3) tata bahasa, yaitu penggunaan struktur kalimat yang efektif; (4) gaya: pilihan struktur dan kosakata,

yaitu ketepatan dalam memilih kata dan menyusun kalimat; serta (5) ejaan dan tata tulis, yaitu ketepatan penggunaan tanda baca, EYD, dan penulisan yang benar (Nurgiyantoro, 2018).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis narasi siswa sering kali belum sesuai harapan, terutama pada aspek pengembangan ide dan keruntutan alur. Kualitas narasi siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa menjalani tahapan menulis, mulai dari perencanaan, penyusunan draf, hingga revisi kebahasaan. Tanpa latihan proses yang mendalam, peningkatan kemampuan menulis narasi siswa akan sulit tercapai secara optimal (Andriani et al., 2023).

Pembelajaran teks narasi pada jenjang sekolah dasar juga menghadapi permasalahan pada aspek keterlibatan peserta didik dalam memahami isi teks. Hasil penelitian pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi gagasan utama, memahami makna kata atau frasa, memahami pesan tersurat dan tersirat, serta menarik kesimpulan dari teks narasi. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa bahan pembelajaran yang tersedia masih terbatas pada buku teks dan kumpulan cerita yang kurang menarik sehingga suasana pembelajaran cenderung monoton dan peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran (Aida et al., 2025).

Permasalahan ini secara nyata ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Percobaan. Berdasarkan wawancara awal yang dilaksanakan pada hari Kamis, 27 November 2025, dengan guru kelas V yaitu Ibu K dan Ibu G, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam menulis narasi masih belum optimal. Ibu K dan Ibu G memaparkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita serta kesulitan menyusun alur cerita secara runtut. Selain itu, siswa menunjukkan kesulitan dalam menggunakan kosakata yang bervariasi, yang berakibat pada tulisan narasi yang dihasilkan cenderung singkat dan pengembangan gagasan belum mendalam.

Kondisi tersebut diperparah oleh penggunaan model pembelajaran yang masih terbelang konvensional. Selama ini, pembelajaran menulis di kelas tersebut cenderung menggunakan pola searah yang kurang memicu kreativitas aktif siswa. Hal ini menyebabkan motivasi siswa dalam mengeksplorasi cerita menjadi rendah

karena mereka hanya terpaku pada contoh teks yang diberikan guru tanpa melalui proses pemecahan masalah kreatif yang terstruktur (Marentek et al., 2024).

Menyikapi problematika tersebut, diperlukan sebuah model inovatif yang relevan untuk menguatkan proses berpikir kreatif siswa, yaitu model *Design Thinking*. Model ini menekankan pada pemecahan masalah secara bertahap melalui kegiatan memahami kebutuhan, merumuskan fokus, menghasilkan ide, membuat rancangan, serta melakukan pengujian dan perbaikan hasil secara reflektif (Nguyen et al., 2021).

Secara konseptual, tahapan *Design Thinking* sangat selaras dengan tahapan proses menulis narasi karena keduanya mengutamakan empati, ideasi, dan revisi. Dalam konteks menulis, siswa diajak menggali pengalaman sebagai bahan cerita, menentukan inti konflik, menghasilkan alternatif alur, menyusun draf sebagai “*prototipe*”, serta melakukan uji melalui umpan balik sebelum tahap revisi akhir dilakukan (Kaewprasert et al., 2025).

Sebagai pembanding dalam penelitian ini, pada kelas kontrol akan diterapkan model *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung) yang berbasis Gamifikasi. Model *Direct Instruction* konvensional yang biasanya kaku akan dimodifikasi dengan elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat untuk meningkatkan keterlibatan psikologis siswa selama proses pembelajaran prosedural menulis (Arends, 2012).

Integrasi Gamifikasi dalam pembelajaran langsung diharapkan mampu memberikan stimulus yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani saat harus mengikuti instruksi teknis mengenai tata bahasa dan struktur narasi. Penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan ini terbukti efektif dalam memotivasi perilaku positif dan partisipasi aktif siswa di dalam kelas (Deterding et al., 2011).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini sangat mendesak dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas model *Design Thinking* dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa dibandingkan dengan model *Direct Instruction* berbasis Gamifikasi di kelas kontrol. Oleh karena itu, peneliti menetapkan judul penelitian “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)”.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang sudah peneliti bahas, rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi faktual kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Percobaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan?
2. Bagaimana kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Percobaan setelah diterapkan model pembelajaran *Design Thinking* pada kelas eksperimen?
3. Bagaimana kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Percobaan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis gamifikasi?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis narasi antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* dan siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis gamifikasi pada siswa kelas V SDN Percobaan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kondisi faktual kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Percobaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Percobaan setelah diterapkan model pembelajaran *Design Thinking* pada kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN Percobaan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis gamifikasi.

4. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis narasi antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* dan siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis gamifikasi pada siswa kelas V SDN Percobaan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi penting dalam dua aspek. Pertama, pengembangan teori yang dapat memperkaya ilmu pengetahuan. Kedua, penerapan praktis yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat di dunia akademis, tetapi juga relevan dan berdampak positif bagi masyarakat luas.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian pembelajaran menulis, khususnya menulis narasi di sekolah dasar, dengan menunjukkan bagaimana tahapan *Design Thinking* dapat digunakan untuk membimbing proses menulis secara lebih terstruktur mulai dari penggalan ide, penyusunan alur, hingga revisi tulisan. Temuan penelitian ini juga diharapkan menambah bukti empiris terkait efektivitas penerapan model pembelajaran inovatif yang berorientasi proses dalam peningkatan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Bagi siswa, penerapan model *Design Thinking* diharapkan dapat membantu mengatasi hambatan kognitif dalam menulis, khususnya dalam memunculkan ide cerita, menyusun alur yang runtut, serta memperkaya kosakata sehingga tulisan narasi menjadi lebih jelas, logis, dan kreatif. Melalui tahapan *empathize* dan *ideate*, siswa didorong untuk tidak sekadar menggugurkan kewajiban tugas, melainkan terlibat secara emosional dan intelektual dalam mengonstruksi cerita yang bermakna. Pembelajaran yang menekankan pada proses eksplorasi dan revisi ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa (*student engagement*) serta

menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengekspresikan gagasan melalui tulisan sejak dini.

b. Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif referensi dan acuan dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered*) serta relevan dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar. Model *Design Thinking* memberikan alternatif bagi guru selain model *Direct Instruction* berbasis gamifikasi, sehingga aktivitas menulis tidak lagi berhenti pada penugasan teknis semata, melainkan bertransformasi menjadi proses yang aktif, reflektif, dan kolaboratif. Dengan demikian, guru dapat mengembangkan lingkungan kelas yang mendukung literasi produktif melalui umpan balik yang konstruktif di setiap tahapan desain cerita.

c. Sekolah

Bagi pihak sekolah, khususnya SDN Percobaan, hasil dari penelitian ini diantisipasi mampu menghadirkan kontribusi yang konkret bagi peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya melalui integrasi model pembelajaran yang kreatif dan baru. Implementasi *Design Thinking* mendukung program sekolah dalam membangun suasana belajar yang lebih kreatif dan produktif, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) dan berpikir kritis dalam menyusun narasi. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi masukan strategis bagi sekolah untuk mengintegrasikan pendekatan berbasis desain dalam pengembangan kurikulum literasi sekolah secara berkelanjutan.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini memposisikan model *Design Thinking* sebagai variabel bebas (Variabel X) dan kemampuan menulis narasi sebagai variabel terikat (Variabel Y). Kerangka berpikir ini didasarkan pada premis bahwa kualitas tulisan narasi bukan sekadar dipengaruhi oleh hasil akhir, namun juga sangat bergantung pada tingkat proses berpikir kreatif yang dialami siswa selama menyusun teks tersebut.

Kemampuan menulis narasi merupakan variabel terikat yang diukur melalui sejumlah indikator kualitas naskah. Narasi bukan sekadar rangkaian kata, melainkan sebuah konstruksi peristiwa yang menuntut kemampuan menyusun ide, mengorganisasi isi, serta menggunakan bahasa yang tepat. Indikator kemampuan menulis narasi dalam penelitian ini meliputi: (1) isi gagasan, yaitu kemampuan siswa menempatkan judul, mengembangkan ide yang sesuai dengan topik, dan didukung fakta; (2) organisasi isi, yaitu penyusunan konsep utama secara runtut dan logis; (3) tata bahasa, yaitu penggunaan struktur kalimat yang efektif; (4) gaya: pilihan struktur dan kosakata, yaitu ketepatan dalam memilih kata dan menyusun kalimat; serta (5) ejaan dan tata tulis, yaitu ketepatan penggunaan tanda baca, EYD, dan penulisan yang benar (Nurgiyantoro, 2018).

Rendahnya kemampuan menulis narasi siswa di kelas V SDN Percobaan secara faktual terlihat pada kesulitan mereka dalam memunculkan ide yang orisinal dan kecenderungan tulisan yang singkat tanpa pengembangan gagasan yang mendalam. Keterbatasan kosakata dan ketidakteraturan alur cerita menunjukkan bahwa siswa memerlukan stimulus proses yang lebih kuat daripada sekadar pemberian contoh teks (Daniati et al., 2021).

Model *Design Thinking* (Variabel X) dipilih sebagai solusi karena karakteristiknya yang berpusat pada manusia dan berorientasi pada pemecahan masalah kreatif. Menurut d.school Stanford, sintaks *Design Thinking* terdiri dari lima tahap:

1. *Empathize* (Empati): Siswa menggali perasaan dan pengalaman untuk membangun kedalaman latar cerita.
2. *Define* (Definisi): Siswa menentukan konflik utama atau masalah yang akan dipecahkan dalam cerita.
3. *Ideate* (Ideasi): Siswa melakukan curah pendapat untuk menemukan berbagai alternatif alur yang menarik.
4. *Prototype* (Prototipe): Siswa menyusun draf awal tulisan secara sistematis.
5. *Test* (Uji Coba): Siswa menerima umpan balik dan melakukan revisi untuk menyempurnakan tulisan (Razzouk et al., 2022).

Penerapan *Design Thinking* dalam pembelajaran menulis narasi memfasilitasi siswa untuk tidak merasa "kosong ide", karena setiap tahapan membimbing mereka secara logis untuk membangun naskah dari tahap persiapan hingga publikasi (Nguyen et al., 2021).

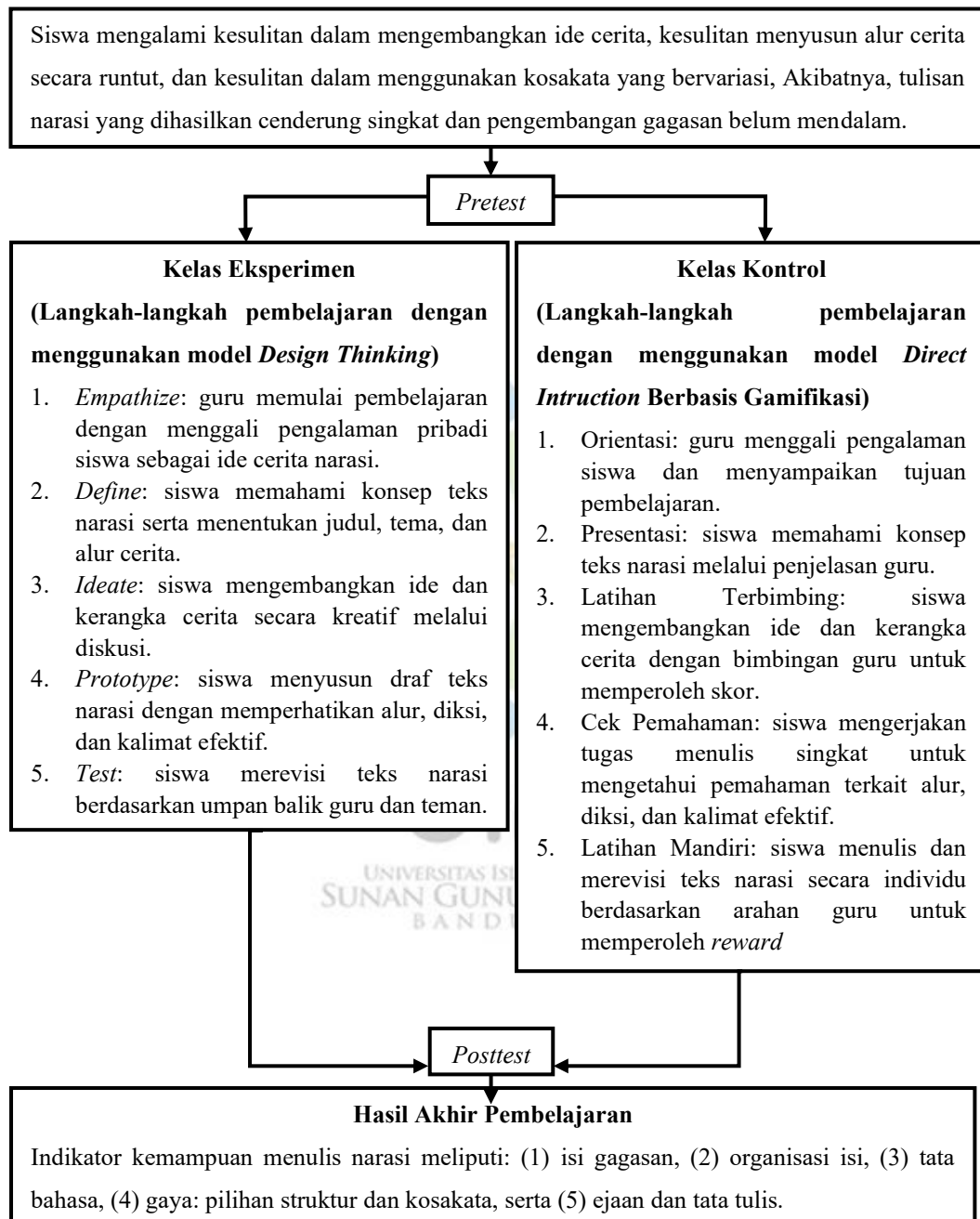
Sebagai pembanding di kelas kontrol, diterapkan model *Direct Instruction* (DI) yang diintegrasikan dengan Gamifikasi. Model *Direct Instruction* menurut Arends (2012) memiliki sintaks yang terdiri dari: (1) orientasi, (2) presentasi/demonstrasi, (3) latihan terbimbing, (4) mengecek pemahaman, dan (5) latihan lanjutan dan penerapan.

Dalam penelitian ini, DI diperkuat dengan Gamifikasi, yaitu penggunaan komponen permainan seperti akumulasi poin (*points*), lencana (*badges*), dan papan peringkat (*leaderboards*) guna mendorong dorongan belajar siswa dalam mengikuti instruksi menulis yang cenderung teknis. Gamifikasi berfungsi sebagai stimulan agar siswa tetap fokus selama fase latihan terbimbing, namun secara konseptual, model ini tetap memiliki keterbatasan dalam hal eksplorasi ide secara bebas dibandingkan dengan *Design Thinking* (Deterding et al., 2011).

Hubungan antara variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini terletak pada kesesuaian setiap tahap sintaks *Design Thinking* dengan penguatan indikator menulis narasi. Tahap *empathize* secara langsung mendukung indikator pengembangan ide karena siswa belajar melihat cerita dari sudut pandang yang lebih luas. Tahap *define* memperkuat keruntutan alur cerita dengan menetapkan fokus konflik yang jelas. Tahap *ideate* meningkatkan variasi kosakata melalui curah pendapat. Tahap *prototype* melatih koherensi antarparagraf dalam draf, dan tahap *test* menyempurnakan ketepatan ejaan melalui revisi berbasis umpan balik (Kaewprasert et al., 2025).

Dengan demikian, perlakuan menggunakan model *Design Thinking* di kelas eksperimen diprediksi akan menghasilkan peningkatan kemampuan menulis narasi yang tampak jauh lebih menonjol daripada kelas kontrol yang menerapkan *Direct Instruction* berbasis Gamifikasi. Hal ini dikarenakan *Design Thinking* memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk melakukan iterasi (pengulangan) dan perbaikan tulisan secara reflektif (Andriani et al., 2023).

Kerangka berpikir dalam proses menerapkan model *Design Thinking* dan model *Direct Instruction* Berbasis Gamifikasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Proses penerapan model *Design Thinking* dan model *Direct Instruction* Berbasis Gamifikasi

F. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai dugaan awal atas rumusan masalah penelitian yang keabsahannya wajib diuji melalui proses pengumpulan serta pengolahan data di lapangan. Dalam penelitian ini, hipotesis dirumuskan berdasarkan perbandingan peningkatan kemampuan menulis narasi antara kelas yang diberikan perlakuan dengan mengaplikasikan model *Design Thinking* dengan kelas pembandingan yang menggunakan model *Direct Instruction* berbasis gamifikasi pada siswa kelas V di SDN Percobaan.

1. Hipotesis alternatif (H_a):

Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia antara siswa kelas V SDN Percobaan yang belajar menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* (kelas eksperimen) dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis gamifikasi (kelas kontrol).

Secara statistik dirumuskan sebagai:

$$H_a : \mu_E \neq \mu_K$$

2. Hipotesis nol (H_0):

Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia antara siswa kelas V SDN Percobaan yang mengikuti pembelajaran model *Design Thinking* (kelas eksperimen) dan murid yang mengikuti model *Direct Instruction* berbasis gamifikasi (kelas kontrol).

Secara statistik dirumuskan sebagai:

$$H_0 : \mu_E = \mu_K$$

Keterangan:

- a. μ_E = rata-rata peningkatan kemampuan menulis narasi siswa kelas eksperimen yang belajar menggunakan model pembelajaran *Design Thinking*.
- b. μ_K = rata-rata peningkatan kemampuan menulis narasi siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis gamifikasi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperjelas posisi dan kebaruan penelitian, disajikan tabel persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

Tabel 1 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Ini dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Jehian Pattiasina (2025)	Penerapan Model <i>Design Thinking</i> pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Poka	Sama-sama menggunakan model <i>Design Thinking</i> dan dilakukan pada jenjang sekolah dasar dengan desain eksperimen.	Fokus pada hasil belajar IPS kelas IV, sedangkan penelitian ini fokus pada kemampuan menulis narasi Bahasa Indonesia kelas V.
2.	Sani Aryanto, Apriyanti Widiensyah, dan Markum (2020)	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis Ecopreneurship melalui Model Pembelajaran <i>Design Thinking</i>	Sama-sama menggunakan <i>Design Thinking</i> dan berfokus pada produk menulis.	Subjek penelitian adalah mahasiswa PGSD dan fokus pada sastra anak berbasis ecopreneurship, sedangkan penelitian ini pada siswa kelas V SD dan fokus pada menulis narasi.

3.	Ika Meta, Sulianto, dan Singgih Adhi Prasetyo (2021)	Model <i>Design Thinking</i> sebagai Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan model <i>Design Thinking</i> dan dilakukan di jenjang sekolah dasar.	Penelitian bersifat kualitatif dan umum pada inovasi pembelajaran, sedangkan penelitian ini kuasi eksperimen dan fokus pada keterampilan menulis narasi.
4.	Rizki Nurul, Agus Setiawan, dan Indah Pratiwi (2024)	Efektivitas Model <i>Design Thinking</i> dalam Pembelajaran Menulis Kreatif di Kelas Tinggi Sekolah Dasar	Sama-sama meneliti keterampilan menulis di SD dengan model <i>Design Thinking</i> dan pendekatan eksperimen.	Fokus pada menulis kreatif secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik menulis narasi pada siswa kelas V SDN Percobaan
5.	Tsany Sahara Perwitasari dan Qurrotu Inayatil Maula (2025)	Pengaruh Model <i>Think Talk Write</i> terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar	Sama-sama meneliti kemampuan menulis narasi di sekolah dasar dengan desain eksperimen.	Menggunakan model <i>Think Talk Write</i> , sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>Design Thinking</i> .

6.	Pratama & Wijaya (2023)	Implementasi <i>Design Thinking</i> untuk Meningkatkan Literasi Menulis Siswa di Sekolah Dasar	Menggunakan model <i>Design Thinking</i> untuk meningkatkan keterampilan menulis di jenjang SD.	Fokus pada literasi menulis secara umum, sedangkan penelitian ini spesifik pada teks narasi.
7.	Dewi & Kurniawan (2024)	Pengaruh Tahapan <i>Ideate</i> dan <i>Prototype</i> dalam <i>Design Thinking</i> terhadap Kualitas Karangan Siswa	Fokus pada pengaruh tahapan <i>Design Thinking</i> terhadap kualitas tulisan siswa.	Mengkaji karangan secara luas, sedangkan penelitian ini fokus pada indikator spesifik menulis narasi.
8.	Sari & Hidayat (2025)	Analisis Kemampuan Menulis Narasi melalui Pendekatan <i>User-Centered Design (Design Thinking)</i>	Meneliti kemampuan menulis narasi dengan variabel <i>Design Thinking</i> .	Subjek penelitian berada di kelas IV, sedangkan penelitian ini berfokus pada kelas V SDN Percobaan.

1. Penelitian Jehian Pattiasina (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Jehian Pattiasina (2025) berjudul “Penerapan Model *Design Thinking* pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Poka”. Dalam penelitian ini, *Design Thinking* diposisikan sebagai model pembelajaran yang diintegrasikan secara terstruktur lewat lima fase yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, serta *test* guna mewujudkan iklim belajar yang lebih kreatif dan interaktif. Guna mengukur efektivitasnya, penelitian ini memanfaatkan rancangan eksperimental dengan menelaah capaian awal dan akhir peserta didik melalui instrumen tes awal (*pretest*) serta tes akhir (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Design Thinking* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor *posttest* dibandingkan dengan skor *pretest* serta peningkatan penguasaan materi IPS oleh siswa (Pattiasina, 2025). Persamaan penelitian Pattiasina (2025) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Design Thinking* dan konteks penelitian yang sama-sama dilakukan di jenjang sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada variabel terikat dan mata pelajaran yang diteliti. Pattiasina meneliti hasil belajar IPS, sedangkan penelitian ini mengkaji kemampuan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian oleh Pattiasina berfungsi sebagai pijakan dasar bahwa model *Design Thinking* terbukti ampuh dalam mendongkrak hasil belajar siswa, yang pada riset kali ini difokuskan khusus pada aspek keterampilan menulis narasi.

2. Penelitian Sani Aryanto, Apriyanti Widiensyah, dan Markum (2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Sani Aryanto, Apriyanti Widiensyah, dan Markum (2020) berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis *Ecopreneurship* melalui Model Pembelajaran *Design Thinking*”. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* yang dipadukan dengan konteks *ecopreneurship* dalam pembelajaran menulis sastra anak, serta memanfaatkan rancangan eksperimental berupa pola tes awal dan tes akhir (*pretest-posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa

adanya lonjakan kemampuan berpikir kreatif yang jauh lebih menonjol pada kelompok subjek yang mendalami materi lewat pendekatan *Design Thinking* jika disandingkan dengan kelas pembandingan yang memakai metode konvensional. Kemajuan ini tampak jelas dari ketrampilan mereka dalam memproduksi gagasan, merangkai kesinambungan alur tulisan, serta meracik produk sastra yang sarat akan kreativitas (Aryanto et al., 2020). Persamaan penelitian Sani Aryanto, Apriyanti Widiyansyah, dan Markum (2020) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan *Design Thinking* sebagai model pembelajaran dan fokus pada produk menulis. Perbedaannya terletak pada subjek dan jenis tulisan yang dikaji. Penelitian Sani Aryanto, Apriyanti Widiyansyah, dan Markum (2020) dilakukan pada mahasiswa PGSD dengan fokus pada penulisan sastra anak, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD dengan fokus pada menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Penelitian Ika Meta, Sulianto, dan Singgih Adhi Prasetyo (2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Meta, Sulianto, dan Singgih Adhi Prasetyo (2021) dengan judul “Model *Design Thinking* sebagai Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar” mengeksplorasi bagaimana pola pikir desain dapat mengubah paradigma pembelajaran pasif menjadi konstruktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk melihat sejauh mana siswa sekolah dasar mampu mengikuti tahapan desain dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik mereka di kelas. Temuan dalam penelitian ini menekankan bahwa fase *empathize* dan *define* dalam *Design Thinking* sangat efektif melatih siswa untuk peka terhadap masalah di sekitar mereka, yang kemudian dapat dijadikan stimulus dalam memunculkan ide cerita. Hal ini membuktikan bahwa *Design Thinking* meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar (Meta et al., 2021). Hubungan penelitian Ika Meta, Sulianto, dan Singgih Adhi Prasetyo (2021) dengan penelitian ini adalah kesamaan objek jenjang pendidikan yakni sekolah dasar dan penggunaan model *Design Thinking*. Perbedaannya, penelitian Ika Meta, Sulianto, dan Singgih Adhi Prasetyo (2021)

lebih bersifat umum pada inovasi pembelajaran, sementara penelitian ini memfokuskan pada keterampilan spesifik menulis narasi.

4. Penelitian Rizki Nurul, Agus Setiawan, dan Indah Pratiwi (2024)

Penelitian oleh Rizki Nurul, Agus Setiawan, dan Indah Pratiwi (2024) yang berjudul “Efektivitas Model *Design Thinking* dalam Pembelajaran Menulis Kreatif di Kelas Tinggi Sekolah Dasar” mengkaji dampak langsung model ini terhadap kualitas tulisan siswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif eksperimen untuk melihat perbedaan signifikan pada keterampilan menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan alur *Design Thinking* memiliki kemampuan yang jauh lebih baik dalam mengembangkan konflik dan resolusi dalam cerita dibandingkan siswa dengan model konvensional. Fase *prototype* dalam penelitian ini diadaptasi menjadi pembuatan draf tulisan awal yang kemudian dikoreksi melalui fase *test* atau umpan balik teman sejawat (Nurul et al., 2024). Persamaan penelitian ini terletak pada fokus variabel yakni kemampuan menulis kreatif (yang di dalamnya mencakup narasi) dan subjek siswa kelas tinggi SD. Perbedaannya terletak pada lokasi dan karakteristik sampel penelitian. Penelitian Rizki Nurul, Agus Setiawan, dan Indah Pratiwi (2024) memberikan penguatan bagi saya bahwa penggunaan fase *prototype* dan *test* dalam *Design Thinking* sangat relevan untuk memperbaiki kualitas tulisan siswa secara bertahap (iteratif), sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam menyelesaikan sebuah tulisan narasi yang panjang.

5. Penelitian Tsany Sahara Perwitasari dan Qurrotu Inayatil Maula (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Tsany Sahara Perwitasari dan Qurrotu Inayatil Maula (2025) mengangkat judul bertajuk “Pengaruh Model *Think Talk Write* terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar”. Riset ini menerapkan pola kuasi eksperimen di lingkungan sekolah dasar guna menguji dampak penggunaan strategi *Think Talk Write* terhadap kecakapan menulis narasi anak didik. Luaran studi membuktikan bahwa pemanfaatan metode tersebut mampu mendongkrak kemampuan menyusun

narasi secara jauh lebih baik daripada pendekatan konvensional. Kenaikan tersebut tampak nyata pada dimensi eksplorasi gagasan cerita, kesinambungan alur, serta pilihan ragam bahasa yang lebih beragam. Hasil temuan ini semakin memperkuat asumsi bahwa strategi pembelajaran yang memfasilitasi ruang penalaran serta diskusi lisan sebelum menuangkan tulisan terbukti efektif mengasah kompetensi naratif siswa tingkat dasar.

6. Penelitian Hendra Pratama dan Rina Wijaya (2023)

Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Pratama dan Rina Wijaya (2023) berjudul “Implementasi *Design Thinking* untuk Meningkatkan Literasi Menulis Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pola pikir desain membantu siswa mengonstruksi naskah tulisan secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alur *Design Thinking* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur tulisan melalui proses berpikir kritis dan kreatif di setiap fasenya. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan variabel X (*Design Thinking*) untuk meningkatkan kemampuan menulis di jenjang sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada cakupan variabel Y yang lebih luas pada literasi menulis umum, sementara penelitian ini memfokuskan pada teks narasi.

7. Penelitian Ratna Dewi dan Agus Kurniawan (2024)

Penelitian oleh Ratna Dewi dan Agus Kurniawan (2024) yang berjudul “Pengaruh Tahapan *Ideate* dan *Prototype* dalam *Design Thinking* terhadap Kualitas Karangan Siswa” mengkaji secara spesifik dampak dari fase pencarian ide dan penyusunan draf terhadap hasil tulisan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa tahap *ideate* merangsang keragaman kosakata, sementara tahap *prototype* memperbaiki keruntutan alur dalam karangan siswa. Hubungan dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan sintaks *Design Thinking* untuk memperbaiki kualitas isi tulisan. Perbedaannya terletak pada fokus indikator yang diteliti, di mana penelitian ini lebih komprehensif mencakup koherensi dan ejaan pada teks narasi.

8. Penelitian Indah Sari dan Taufik Hidayat (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Sari dan Taufik Hidayat (2025) berjudul “Analisis Kemampuan Menulis Narasi melalui Pendekatan *User-Centered Design* (Design Thinking)”. Penelitian ini menelaah bagaimana fase *empathize* membantu siswa kelas IV dalam membayangkan sudut pandang tokoh dalam cerita narasi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedalaman ide cerita dan orisinalitas alur narasi yang disusun siswa. Hal yang membuat penelitian ini selaras dengan studi sebelumnya adalah penggunaan variabel akibat (terikat) yang serupa, yaitu kemampuan menulis narasi dan variabel bebas model *Design Thinking*. Perbedaannya terletak pada jenjang kelas subjek penelitian dan lokasi penelitian yang berbeda.

