



## Pelatihan Penerapan Design Thinking untuk Meningkatkan Kompetensi Kreatif dan Pola Pikir Peserta Didik

<sup>1</sup>Nila Kesumawati, <sup>2</sup>Destiniar, <sup>3</sup>Misdalina, <sup>4</sup>Nyaiyu Fahriza Fuadiah, <sup>5</sup>Marhamah, <sup>6</sup>Ananda Aulia, <sup>7</sup>Widya Ayu Septiani

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas PGRI Palembang, Indonesia

[marhamah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:marhamah@univpgri-palembang.ac.id)

Article Info	Abstract
<p><b>Article History</b>            Received: 2<sup>th</sup> May 2025            Revised: 12<sup>th</sup> May 2025            Published: 20<sup>th</sup> May 2025</p> <p><b>Keywords</b>  <i>design thinking; empathy; define; prototype; test</i></p>	<p><i>Design Thinking is a creative approach to solving human-centered problems, emphasizing empathy, ideation, prototyping, and testing solutions. This approach is useful in creating student-centered learning innovations, providing positive experiences, and increasing learning engagement and outcomes. In the context of education, Design Thinking helps educators understand student needs through five stages: empathy, definition, ideation, prototype, and testing. Implementation of this method allows learning to be more effective, efficient, and interesting. This activity is designed to socialize the concept of Design Thinking to educators through the delivery of materials and direct practice. The stages of activity include preparation, implementation: pretest, delivery of materials along with examples of design thinking concepts, creating interview instruments, reflection, and posttest, and program evaluation. The results obtained from this PkM activity are: (1) the average increase in understanding of the material on Design Thinking using N-Gain is 0.50, included in the moderate category (2) recapitulation of participant satisfaction with the PkM activities that have been carried out by the PkM team of the Mathematics Education and PPG Study Program obtained an average of 83.7% of participants strongly agree and 36.3% agree. From the results of this PkM activity, it can improve the competence of educators in implementing Design Thinking as an innovative learning method that is centered on students, so that "Design Thinking can Develop Creative Competence and Student Mindsets.</i></p>

Informasi Artikel	Abstrak
<p><b>Sejarah Artikel</b>            Diterima: 2 Mei 2025            Direvisi: 12 Mei 2025            Dipublikasi: 20 Mei 2025</p> <p><b>Kata kunci</b>  <i>design thinking; empati; define; prototipe; ujicoba</i></p>	<p>Design Thinking adalah pendekatan kreatif untuk menyelesaikan permasalahan yang berpusat pada manusia, dengan menekankan empati, ideasi, prototipe, dan pengujian solusi. Pendekatan ini bermanfaat dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman positif, serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Dalam konteks pendidikan, Design Thinking membantu pendidik memahami kebutuhan peserta didik melalui lima tahap: empati, define, ideasi, prototipe, dan ujicoba. Implementasi metode ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan ini dirancang untuk mensosialisasikan konsep Design Thinking kepada pendidik melalui penyampaian materi dan praktik langsung. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan: <i>pretest</i>, penyampaian materi beserta contoh konsep design thinking, membuat instrumen wawancara, refleksi, dan <i>posttest</i>, serta evaluasi program. Hasil yang diperoleh dari kegiatan PkM ini adalah : (1) rata-rata peningkatan pemahaman materi tentang <i>Design Thinking</i> menggunakan N-Gain sebesar 0,50 termasuk dalam kategori sedang (2)</p>

rekapitulasi kepuasan peserta terhadap kegiatan PkM yang telah dilaksanakan oleh tim PkM Program Studi Pendidikan Matematika dan PPG diperoleh rata-rata peserta sangat setuju sebesar 83,7% dan setuju sebesar 36,3%. Dari hasil kegiatan PkM ini dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam menerapkan *Design Thinking* sebagai metode pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik, sehingga "*Design Thinking* dapat Mengembangkan Kompetensi Kreatif dan Pola Pikir Peserta Didik.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran inovatif abad 21 harus mampu memadukan teknologi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan efisiensi. Abad 21 populer dengan membawa perubahan yakni pesatnya perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi (Rahayu, dkk. 2022). Dengan adanya perubahan paradigma tersebut seorang pendidik harus terus meningkatkan/ mengembangkan pola pikir dalam pembelajarannya. Kemampuan kreatif seorang guru dalam pembelajarannya tidak terlepas dari proses refleksi pembelajaran yang dilakukannya.

Di Indonesia saat ini, tidak semua pendidik dalam pembelajarannya melakukan refleksi yang mendalam terhadap pengalaman pribadi saat pembelajaran, perasaan positif seperti apa yang muncul dan mengapa pengalaman positif itu kemudian mempunyai kesan mendalam yang teringat hingga saat ini (Sekarwulan & Debby, 2022). Begitu juga ketika ada permasalahan yang kompleks maka dibutuhkan kemampuan berempati. Keahlian melihat, dan menggali lebih mendalam dalam hal-hal yang terkait permasalahan tersebut sehingga dapat didefinisikan dan diselesaikan secara tepat. Jika seorang pendidik telah merefleksikan pembelajaran yang selama ini telah dilakukan maka dapat ditemukan sejumlah data temuan, sehingga pendidik akan berlatih menggunakan teknik-teknik *design thinking* kerangka berpikir dalam merumuskan kebutuhan belajar peserta didik, menciptakan gagasan inovatif terkait media pembelajaran, dan mengujicoba media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Jarangnya pendidik merefleksi terhadap pembelajarannya, terkait dengan pembelajaran berpusat pada peserta didik dalam hal pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia. Kurang memperhatikan kebutuhan individu peserta didik, kurang memperhatikan aspek sosial dan emosional, kurangnya akses ke teknologi, kurangnya kreativitas, kurangnya pengetahuan dan keterampilan merupakan permasalahan guru dalam pembelajaran saat ini (Putra, 2022; Dewantara dkk, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iskandar (2018) kurangnya kompetensi dalam penguasaan materi dan pola pikir keilmuan seorang guru merupakan salah satu hambatan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan kompetensi profesionalnya yang berdampak pada pola pikir peserta didik. Pendidik yang memiliki kompetensi yang baik dibidangnya dapat membawa peserta didik menuju pencapaian dalam mengasah potensinya. Berdasarkan beberapa hal penting tersebut maka perlu adanya sosialisasi pengetahuan agar persiapan guru dalam pembelajaran menjadi lebih maksimal salah satunya adalah dengan menerapkan *Design Thinking* untuk Mengembangkan Kompetensi Kreatif dan Pola Pikir Peserta Didik.

Saat ini ada satu model pembelajaran lainnya yang berbasis proyek dan memiliki kelebihan dalam aspek kreativitas, yaitu model pembelajaran *design thinking* (Apriliyani, 2023). Model pembelajaran *design thinking* menggunakan pendekatan *human centered* dalam pemecahan masalah dengan menekankan kebutuhan seseorang atau dapat juga dikatakan *design thinking* merupakan sebuah kerangka fikir dalam mendefinisikan masalah yang berfokus pada manusia. Sebagai contohnya yakni dalam praktiknya proses desain

adalah kerangka kerja terstruktur untuk mengidentifikasi tantangan, mengumpulkan informasi, menghasilkan solusi potensial, menyempurnakan ide, dan menguji solusi. Desain berpikir dapat diterapkan secara fleksibel kepada peserta didik dan semua mata pelajaran melalui pembuatan sebuah proyek pembelajaran yang dapat didesain oleh pendidik sehingga akan menghasilkan proses pembelajaran inovatif.

Pendidik dalam pembelajaran abad 21 ini memiliki tantangan unik dalam mengajar dan membimbing generasi pengganti di masa yang akan datang. Para generasi penerus akan menjalani profesi-profesi baru yang saat ini belum ada, namun proses *design thinking* akan membantu pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan profesi mereka dimasa depan. *Design thinking* adalah sebuah metodologi, dan juga sebuah pola pikir untuk memunculkan potensi kreatif yang ada dalam diri setiap orang (Sekarwulan & Debby, 2022) *Design thinking* merupakan kerangka berpikir dalam mendefinisikan masalah yang berfokus pada manusia. Melalui langkah-langkah berempati, mengembangkan prototipe penyelesaian/solusi secara kreatif dan kolaboratif, dan mengujicobakan prototipe tersebut dalam iterasi berulang kali, sehingga pendidik dapat menemukan penyelesaian terbaik untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

*Design thinking* juga dikenal dengan proses berpikir komprehensif yang fokus pada penciptaan solusi (Alfirahmi et al., 2023). Proses dalam pendekatan *Design thinking* merupakan proses yang berulang (iteratif) yang terdiri dari beberapa tahapan untuk mengidentifikasi dan memahami manusia sebagai pengguna dalam rangka menyelesaikan masalah yang dihadapi (Nasution & Nusa, 2021). *Design thinking* digunakan untuk menemukan penyelesaian/solusi yang paling efektif dan efisien untuk masalah yang kompleks (Sari et al., 2020) dan memiliki lima karakteristik dalam bidang pendidikan (Loescher, 2019). *Design Thinking* sebagai metodologi memiliki lima fase (Candra, 2022; Yulius et al., 2022).

Lebih lanjut lagi pada saat diskusi internal melalui wawancara, khusus untuk guru SMA Negeri 1 Muntok, pemahaman tentang *design thinking* belum dikuasai sepenuhnya oleh guru. Oleh karena itu, berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, perlu adanya pelatihan penerapan *design thinking* untuk mengembangkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik. Untuk itu, sebagai usaha mengatasi permasalahan tersebut Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Program Studi Pendidikan Matematika dan PPG Universitas PGRI Palembang merasa perlu untuk melakukan kegiatan mengenalkan dan membantu guru dalam teori *design thinking* dan juga penerapan teknik-tekniknya dalam konteks pembelajaran di sekolah. Tujuan kegiatan PkM ini adalah untuk memberikan pelatihan dalam menerapkan *design thinking* untuk mengembangkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik. Hal ini diharapkan dapat membantu pedidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, sehingga dapat membantu peserta didik dan meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran.

## METODE

Kurangnya kompetensi dalam penguasaan materi dan pola pikir keilmuan seorang guru merupakan salah satu hambatan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan kompetensi profesionalnya yang berdampak pada pola pikir peserta didik, maka sasaran dalam pengabdian ini adalah guru SMA Negeri 1 Muntok. Pemilihan sasaran pengabdian ini dikarenakan pemahaman tentang *design thinking* belum dikuasai sepenuhnya oleh guru. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi dan praktik yang dilaksanakan secara tatap muka. Dalam sosialisasi ini akan diberikan beberapa materi yang meliputi pengertian *design thinking*, karakteristik *design thinking*, dan peluang dan tantangan implementasi *design*

*thinking*. Adapun langkah yang akan ditempuh dalam kegiatan PKM ini mencakup beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, refleksi dan penutupan.

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PKM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu koordinasi internal, dilakukan oleh tim, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan, pembuatan instrumen PkM, seperti lembar presensi, angket, materi AKM dan Implikasinya dalam Pembelajaran, dan persiapan publikasi, lokasi, dan dokumentasi. Koordinasi internal yang telah dilakukan oleh Tim PkM dilakukan pada tanggal 12 Mei 2024, hasil dari rapat/diskusi diperoleh tema PkM, tempat PkM, materi PkM, dan waktu PkM.

Pada tahap pelaksanaan, ini merupakan tahap penyajian materi *Design Thinking* untuk mengembangkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik, yang diberikan kepada para pendidik di SMAN 1 Muntok. Pelaksanaan dilakukan selama satu hari yakni tanggal 15 November 2024. Materi yang disajikan terkait dengan *Design Thinking* untuk mengembangkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik. Penyajian ini diploting dalam 5 materi. Penyaji materi adalah tim PkM sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing.

Tabel 1. Daftar Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaan

No	Materi	Pemateri	Waktu
1	Pengertian <i>Design Thinking</i>	Dr. Nila Kesumawati, M.Si.	08.00-09.00
2	Karakteristik <i>Design Thinking</i>	Dr. Destiniar, M.Pd.	09.00-10.00
3	Fase implementasi <i>design thinking</i>	Dr. Nyiayu Fahriza Fuadiah, M.Pd.	10.00-11.00
4	Menjadi Seorang <i>Design Thinker</i>	Dr. Misdalina, M. Pd	13.30-14.30
5	Peluang dan Tantangan Implementase <i>design thinking</i>	Marhamah, M. Pd	14.30-15.30

Pelaksanaan PkM melibatkan dua mahasiswa, bukan hanya berdampak positif bagi peserta didik yang menjadi sasaran, tetapi juga bagi mahasiswa itu sendiri sebagai pembelajar aktif dan agen perubahan di masyarakat. Alasan yang terpenting adalah:

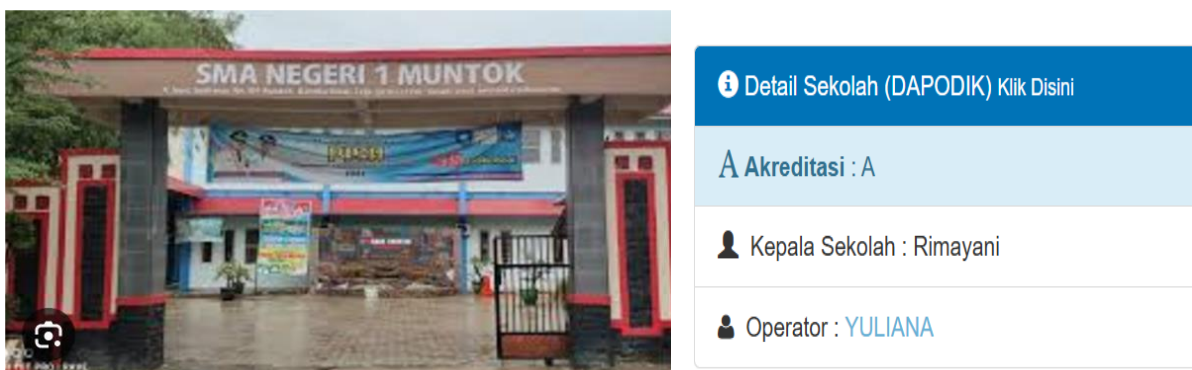
1. Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa tentang *Design Thinking*. Melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan PKM, mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip *design thinking* dalam konteks nyata. Hal ini memperkuat penguasaan konsep secara teoritis dan praktis.
2. Pengembangan Kompetensi Mahasiswa. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kompetensi kreatif, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Semua keterampilan ini sangat relevan dalam dunia pendidikan dan pekerjaan.
3. Memupuk Empati terhadap Peserta Didik, dalam proses *design thinking*, empati menjadi langkah awal yang penting. Mahasiswa akan belajar memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi peserta didik, sehingga mampu merancang solusi yang sesuai dan efektif.
4. Mendorong Mahasiswa Berkontribusi kepada Masyarakat. PKM memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berperan aktif dalam pengabdian kepada masyarakat, sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Keterlibatan ini mendorong mereka untuk menjadi individu yang peduli dan bertanggung jawab terhadap pengembangan pendidikan.
5. Meningkatkan Pengalaman Mahasiswa sebagai Calon Pendidik atau Profesional, melalui keterlibatan dalam kegiatan ini, mahasiswa dapat mempraktikkan peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pengalaman ini akan menjadi bekal berharga untuk masa depan mereka sebagai pendidik atau profesional.
6. Memperkuat Hubungan antara Teori dan Praktik. Mahasiswa diajak untuk menjembatani konsep teoretis yang dipelajari di kelas dengan penerapannya dalam situasi nyata. Hal ini memperkuat pemahaman mereka tentang relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat.

7. Meningkatkan Kolaborasi Mahasiswa dan Institusi, dengan berpartisipasi dalam PKM, mahasiswa turut berkontribusi dalam upaya institusi untuk memberikan dampak positif kepada masyarakat, sekaligus memperkuat identitas institusi sebagai pelopor inovasi pendidikan.

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan Tim pengabdian memberikan evaluasi kepada peserta berupa pemberian soal *pretest* dan *posttest* terkait dengan materi *design thinking*. pada akhir kegiatan peserta juga diberikan angket survey kepuasan setelah selesai kelima materi dipaparkan sebagai *feedback* dengan menyebarkan angket tentang survey kepuasan melalui *google form*.

Pada tahapan penutup, ketua tim PkM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta untuk menerapkan apa yang telah diperoleh dari hasil pelatihan.

Adapun lokasi PkM di SMA Negeri 1 Muntok, yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman No. 109, Bololaut, Kec. Mentok, Kabupaten Bangka Barat provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Foto lokasi sekolah dapat dilihat pada gambar 1.



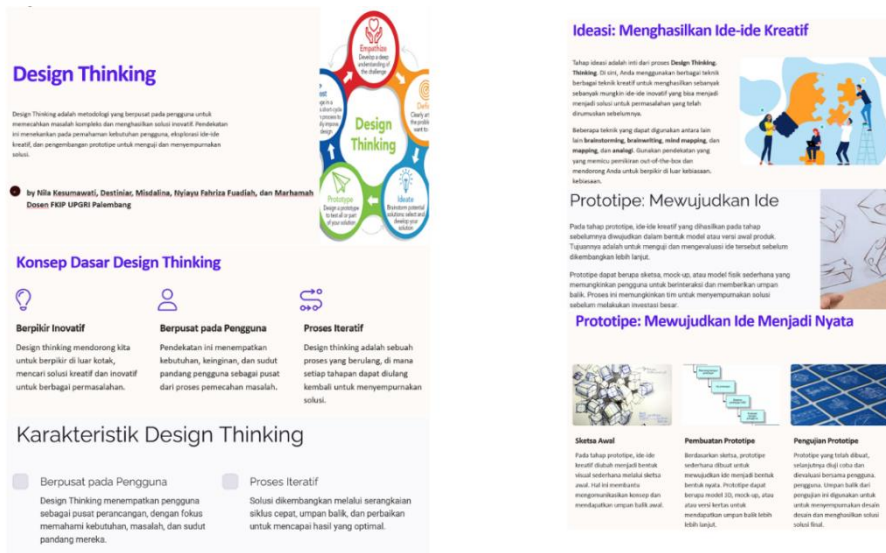
Gambar 1. SMA Negeri 1 Muntok

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian materi dan tanya jawab pada pelaksanaan PkM telah sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Pelaksanaan PkM dapat dilihat pada gambar 2. Materi pelatihan yang meliputi 5 bahasan utama yaitu pengertian *design thinking*, karakteristik *design thinking*, fase implementasi *design thinking*, menjadi seorang *design thinking* dan peluang serta tantangan implementasi *design thinking*. Contoh materi yang disajikan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Pelaksanaan PkM



Gambar 3. Contoh materi PkM

Sementara itu hasil analisis *survey* kepuasan peserta terhadap kegiatan PkM dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis *survey* kepuasan peserta terhadap kegiatan PkM

No	Pernyataan	Skala Penilaian (%)			
		SS	S	TS	STS
1.	Materi PkM sesuai dengan kebutuhan peserta.	72,73	27,27	0	0
2.	Kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan peserta.	72,73	27,27	0	0
3.	Cara pemateri menyajikan materi PkM menarik.	72,73	27,27	0	0
4.	Materi yang disajikan jelas.	77,27	22,73	0	0
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami.	77,27	22,73	0	0
6.	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi pada kegiatan PkM.	63,64	36,36	0	0
7.	Peserta berminat untuk mengikuti kegiatan PkM selama sesuai kebutuhan sekolah.	63,64	36,36	0	0
8.	Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan PkM memberikan pelayanan sesuai kebutuhan.	68,18	31,82	0	0
9.	Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan.	59,09	40,91	0	0
10.	Setiap pertanyaan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh pemateri/anggota PkM yang terlibat.	72,73	27,27	0	0
11.	Peserta mendapat manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan.	63,64	36,36	0	0
12.	Secara umum peserta puas terhadap kegiatan PkM.	72,73	27,27	0	0

Berdasarkan tabel 2 diperoleh rekapitulasi kepuasan peserta terhadap kegiatan PkM yang telah dilaksanakan oleh tim PkM Program Studi PPG dan Pendidikan Matematika rata-rata mereka sangat setuju sebesar 69,70% dan 30,30% setuju untuk kegiatan PKM dilakukan secara berkelanjutan. Artinya 100% peserta akan mengikuti kembali kegiatan jika ada pelatihan lagi.

Untuk hasil analisis hasil tes pemahaman materi *design thinking* yang diberikan kepada peserta sebelum kegiatan dimulai dan diakhir kegiatan pada hari yang sama hanya waktu yang

berbeda diberikan melalui *google form* dan teknik analisis data yang digunakan yakni dengan *statistic deskriptif* gain ternormalisasi dengan rumus (Meltzer, 2002):

$$\text{Gain ternormalisasi (N-gain)} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{pretes}}$$

kategori N-gain menurut Hake (Meltzer, 2002) dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Kategori N-gain

N-gain	Kategori
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$0,7 \leq N\text{-gain}$	Tinggi

Untuk data hasil *pretest* dan *posttest* pemahaman materi *design thinking* yang telah diberikan pada peserta kegiatan PkM dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Data hasil Pretest dan Posttest Pemahaman Materi *Design Thinking*

No	Timestamp pretest	Email Address	Nama	Score pretest	Timestamp posttest	Score posttest	n-gain
1	11/15/2024 7:32	sulisbae22@gmail.com	Tri Sulistiyani, S.Ant	7	9/26/2023 16:55:10	7	0
2	11/15/2024 7:33	endangmulatsih44@guru.sma.belajar.id	Endang Mulatsih	7	9/26/2023 17:01:39	7	0
3	11/15/2024 7:33	subandifitriyani@gmail.com	Fitriyani, S.Pd. Bio	8	9/26/2023 16:59:06	10	1
4	11/15/2024 7:34	annisatiwil67@gmail.com	Annisa Pratiwi, S.Pd	7	9/26/2023 16:49:09	7	0
5	11/15/2024 7:35	khairinachiyachenzo@gmail.com	Khairina	9	9/26/2023 17:01:30	10	1
6	11/15/2024 7:35	tutraantiyuni99@guru.sma.belajar.id	Tutra Rurit Antiyuni	7	9/26/2023 17:02:33	8	0.33
7	11/15/2024 7:35	elnawati1986@gmail.com	Elnawati	8	9/26/2023 17:02:38	8	0
8	11/15/2024 7:36	asusganteng55@gmail.com	Drs.Bambang Rhyanto	7	9/26/2023 16:55:17	10	1
9	11/15/2024 7:39	wati32698@gmail.com	Risnawati	8	9/26/2023 16:55:37	8	0
10	11/15/2024 7:39	devindra79.da@gmail.com	DEVI ARYANI, S.Pd	9	9/26/2023 16:57:58	9	0
11	11/15/2024 7:40	restuningsih28maret@gmail.com	Restuningsih, S.Pd	7	9/26/2023 16:58:26	9	0.67
12	11/15/2024 7:41	anisahnangcik@gmail.com	Dra.Anisah	7	9/26/2023 16:51:22	9	0.67
13	11/15/2024 7:41	orbaningrumrita@gmail.com	Rita Orbaningrum	5	9/26/2023 16:58:41	7	0.4
14	11/15/2024 7:42	alfadiah96@guru.smk.belajar.id	ALFADIAH, S.Si	9	9/26/2023 16:51:27	10	1
15	11/15/2024 7:42	itsme.erista@gmail.com	Erista, S.Pd	6	9/26/2023 16:56:45	10	1
16	11/15/2024 7:43	niaseno2000@gmail.com	Arniawani	8	9/26/2023 16:54:09	9	0.5
17	11/15/2024 7:43	Maharaniysari@gmail.com	Maharani Yulanda Sari	6	9/26/2023 16:05:52	10	1
18	11/15/2024 7:45	Intanfitria188@gmail.com	Intan Fitria, S.Pd	7	9/26/2023 16:55:10	10	1
19	11/15/2024 7:47	kartikasaei@smn1muntok.sch.id	Kartika Sari Agustina	8	9/26/2023 17:01:39	10	1
20	11/15/2024 7:54	nugrahakania7@gmail.com	Kania Nugraha Putri	8	9/26/2023 16:59:06	9	0.5
21	11/15/2024 7:54	sintadewi50@guru.sma.belajar.id	Sinta Laila Dewi	9	9/26/2023 16:57:58	9	0
22	11/15/2024 7:57	diankardina825@gmai.com	Dian Kardina Iryanti	7	9/26/2023 17:04:39	7	0
<b>Rerata</b>				7,45		8,77	<b>0,50</b>

Berdasarkan tabel 4. dari hasil pretes diketahui bahwa tingkat pemahaman guru tentang *design thinking* diperoleh rata-rata sebesar 7,45. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman guru masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Pernyataan ini juga didukung dengan pendapat (Junaidi et al, 2020; Syamsuar & Reflianto, 2019; Kesumawati et al, 2024) bahwa pemahaman guru akan menjadi lebih baik setelah diberikan pelatihan dan terlihat dari hasil postes adanya peningkatan pemahaman guru dalam pemahaman *design thinking* setelah diberikan penyajian materi yang interaktif oleh tim PkM yang sejalan dengan kegiatan yang dilakukan oleh (Palennari et al, 2023). Peserta yang memberikan jawaban pada pretest dan postes berjumlah 22 orang. Skor rerata peningkatan (n-gain) sebesar 0,50 termasuk dalam kategori sedang menurut Hake. Hal ini terlihat bahwa guru yang mengikuti kegiatan PkM ini sangat antusias mendengarkan penjelasan pemateri karena soal pretes dan postes diberikan pada hari yang sama hanya berbeda waktu saja.

Kompetensi berpikir kreatif peserta didik dilihat dari jawaban peserta didik yang memenuhi indikator berpikir kreatif. Menurut Guilford (dalam Munandar, 2014) ada 4 indikator berpikir kreatif (1) kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat; (2) keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran; (3) elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik dan (4) originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

## KESIMPULAN

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru SMA Negeri 1 Muntok dalam menerapkan *design thinking* untuk mengembangkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian dan hasil analisis data pretes dan postes, diketahui bahwa kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam menerapkan *design thinking* sebagai metode pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik, sehingga *design thinking* dapat mengembangkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik. Berdasarkan temuan saat kegiatan pelatihan penerapan *design thinking*, peserta menyarankan adanya pelatihan lanjutan yang dapat meningkatkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik.

## PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas PGRI Palembang sebagai pemberi dana hibah internal PkM Tahun Anggaran 2024/2025

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 219–233.
- Apriliyani, T. N. (2023). *Design Thinking Sebagai Model Pembelajaran Pada Jenjang SD--SMA Dalam Konteks Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Systematic Literature Review)*.

- Candra, A. F. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. *Praja Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, 2(4), 7–16. <https://www.aksiologi.org/index.php/praja/article/view/810>
- Harpeni Dewantara, A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Iskandar, D. (2018). Implementasi kompetensi profesional guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Journal of Management Review*, 2(3), 261–270.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 63–72. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.1963>
- Loescher, S. (2019). *Policy to Practice: Design Thinking in K-12 Education*. February. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36581.65769/2>
- Marhamah, M., Kesumawati, N., Rohana, R., Lusiana, L., Fitri Puspa Sari, E., Meilani, D., & Emiliandri, F. (2024). Pelatihan Perancangan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Guru SMA Negeri 16 Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1153–1160. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2829>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Palennari, M., Rachmawaty, R., Saparuddin, S., Saleh, A. R., & Jamaluddin, A. Bin. (2023). Pelatihan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Bagi Guru SMP Negeri 2 Galesong Utara. *Jurnal IPMAS*, 3(2), 66–74. <https://doi.org/10.54065/ipmas.3.2.2023.272>
- Putra, I. B. A. (2022). *Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sd Negeri 3 Tegallingsah*. 5(2), 10–15. <http://dx.doi.org/10.36257/aps.vxi9pp10-15>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sekarwulan, K., & Josephine, D. (2022). *Design Thinking*. Direktorat Pendidikan Profesi Guru, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/101343>
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya. *Eureka Media Aksara*, January, 1–74.