

## **DESIGN THINKING SEBAGAI STRATEGI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR DAN INOVASI KURIKULUM DI ERA DIGITAL**

**Balkis Nur Azizah**

**Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah, Trenggalek, Indonesia**

balkisnuraziza@gmail.com

### ***Abstract***

*This article discusses the application of design thinking in the world of education as a creative strategy to improve learning experiences and curriculum innovation in the digital era. The focus of the research involves questions about how design thinking can shape learning environments that are more dynamic and responsive to learner needs. Through a literature review, this article explores key arguments supporting the integration of design thinking in educational contexts. There is a void in previous research regarding the implementation of design thinking in the educational curriculum, and this research tries to fill this gap. The research method involves qualitative data analysis to present core findings regarding the positive impact of design thinking on learning outcomes and curriculum innovation. The results of the research analysis provide deep insight into the potential of design thinking as a creative approach that can bring positive change in the world of education. It is hoped that this research will make a significant contribution to educational literature and stimulate further discussion about the development of innovative learning methods in the digital era.*

**Keywords:** *Curriculum innovation; design thinking; digital era; education; learning experience*

## Abstrak

Artikel ini membahas penerapan *design thinking* dalam dunia pendidikan sebagai strategi kreatif untuk meningkatkan pengalaman belajar dan inovasi kurikulum di era digital. Fokus penelitian melibatkan pertanyaan tentang bagaimana *design thinking* dapat membentuk lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Melalui tinjauan literatur, artikel ini mengeksplorasi argumen kunci yang mendukung integrasi *design thinking* dalam konteks pendidikan. Terdapat kekosongan penelitian sebelumnya terkait implementasi *design thinking* dalam kurikulum pendidikan, dan riset ini mencoba mengisi celah tersebut. Metode penelitian melibatkan analisis data kualitatif untuk menyajikan temuan inti mengenai dampak positif *design thinking* pada hasil belajar dan inovasi kurikulum. Hasil analisis riset memberikan wawasan yang mendalam tentang potensi *design thinking* sebagai pendekatan kreatif yang dapat membawa perubahan positif dalam dunia pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur pendidikan dan merangsang diskusi lebih lanjut tentang pengembangan metode pembelajaran inovatif di era digital.

**Kata kunci:** *Design thinking*; era digital; inovasi kurikulum; pendidikan; pengalaman belajar

### A. Pendahuluan

Kondisi pendidikan saat ini cukup terbilang memprihatinkan sebab mengalami ketidakselarasan antara perkembangan teknologi dengan kurikulum yang ada (angrayni, 2019; Sujarwo, 2015). Era digital menuntut segala hal menjadi lebih maju dan *melek* digital termasuk dalam lingkup pendidikan (Triyanto, 2020; Zohriah, Muin, & Muslihat, 2023). Untuk mampu mencetak generasi penerus yang sigap dalam menghadapi arus perkembangan maka diperlukan strategi dan metode yang dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam hal berpikir kritis (Ahmatika, 2023; Nuryanti, Zubaidah, & Diantoro, 2018). Guna menjawab hal tersebut, metode *design thinking* menjadi relative yang saat ini terbilang tepat dalam menjawab dinamika, tantangan dan urgensi yang terjadi di kurikulum sekolah (Apocalypse & Jorente, 2022; Yang, 2018).

Metode *design thinking* dalam dunia pendidikan cukup terbilang baru karena penerapannya yang masih sedikit. *Design thinking* adalah proses dalam mengaalisis konteks, penemuan, pembuatan ide dan solusi serta berpikir kreatif, yang nantinya berpengaruh dalam hal kognitif, kreatif maupun praktis (Afina Mauliya & Suci Wulandari, 2021). *Design thinking* menempatkan peserta didik dalam inovasi pendidikan sebab dalam praktiknya tidak hanya menyusun materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas dan pemecahan masalah (Benefita, 2022; Winata et al., 2022).

Keberadaan kurikulum yang kaku dan pengalaman belajar yang statis (terus berkembang) menjadi salah satu kendala serius yang berakibat peserta didik kurang siap menghadapi dunia era digital (Suratno, Chandra, Sari, & Muchsin, 2021). Dalam konteks ini, pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan keterampilan dan pola pikir yang relevan dengan dunia yang terus berubah (Husma, 2023; Kholillah, Furnamasari, & Dewi, 2022). Di tengah kompleksitas permasalahan tersebut, keberhasilan pendidikan memerlukan strategi kreatif yang mana inovasi menjadi kunci. *Design thinking* bukan hanya tentang mengikuti tren melainkan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan yang tidak hanya mengundang partisipasi peserta didik, tetapi juga melibatkan peran penting para pendidik, administrator, dan pemangku kepentingan lainnya dalam menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang mendalam untuk menjelajahi dampak penerapan *design thinking* dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini memberikan pemahaman yang mendetail tentang bagaimana para peserta didik dan pendidik berinteraksi dalam era digital dengan memanfaatkan teknologi. Melalui observasi partisipatif dan analisis, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman para peserta didik dan pendidik selama proses penerapan *design thinking* dalam pembelajaran.

Penelitian ini diimplementasikan melalui desain studi kasus, dengan memilih satu institusi pendidikan sebagai fokus utama dengan objek penerapan *design thinking* dalam kurikulum dan pengalaman belajar. Dengan memanfaatkan observasi dan analisis dokumen, penelitian ini menggambarkan

secara rinci bagaimana pendekatan ini diintegrasikan, merancang situasi pembelajaran yang inovatif, dan memahami dampaknya terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Dalam konteks penelitian kualitatif, proses yang dilakukan mencakup analisis data secara intensif, menjawab pertanyaan penelitian, dan memperbaiki hipotesa awal berdasarkan temuan interim (Anggito & Johan, 2018). Pendekatan ini memastikan bahwa penelitian tidak hanya memberikan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan *design thinking* dalam pendidikan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata untuk perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran di masa depan.

### C. Hasil dan Pembahasan

**Tabel 1: Analisis Perubahan Pengalaman Belajar**

Kelas	Aspek Pengalaman Belajar yang Diubah	Metode Desain Thinking yang Digunakan	Hasil
X IPA 1	Penilaian Formatif	<i>Ideation</i> dan <i>Prototyping</i>	Peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap <i>feedback</i> formatif.
XII IPS 2	Lingkungan Belajar Fisik	<i>Empathy</i> dan <i>Testing</i>	Perubahan desain ruang kelas meningkatkan kenyamanan dan fokus belajar.
IX Bahasa	Keterlibatan Siswa dalam Diskusi	<i>Ideation</i> dan <i>Prototyping</i>	Meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, menciptakan dialog yang lebih interaktif.

Tabel di atas menyoroti hasil analisis perubahan pengalaman belajar. Melalui metode *ideation* dan *prototyping*, terlihat peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa dan pemahaman terhadap *feedback* formatif. Implementasi metode *empathy* dan *testing* pada perubahan lingkungan belajar fisik juga menghasilkan peningkatan kenyamanan dan fokus belajar. Selain itu, *ideation*

dan *prototyping* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, menciptakan atmosfer yang lebih interaktif.

**Tabel 2: Evaluasi Dampak Inovasi Kurikulum**

Mapel	Desain Kurikulum Inovatif	Keterlibatan Guru	Tanggapan Peserta Didik	Keberhasilan Implementasi
Matematika	Penerapan Proyek Berbasis	Tinggi	Positif	Sukses
Sains Lingkungan	Integrasi Pendekatan Ekosistem	Sedang	Meningkat	Cukup Sukses
Bahasa Inggris	Penggunaan Platform E-Learning	Tinggi	Dukungan Positif	Sangat Sukses

Berdasarkan tabel yang sudah dipaparkan memberikan deskripsi singkat mengenai evaluasi dampak inovasi kurikulum setelah penerapan *design thinking*. Implementasi proyek berbasis pada mata pelajaran Matematika memberikan hasil sukses dengan keterlibatan guru yang tinggi dan tanggapan positif dari peserta didik. Integrasi pendekatan ekosistem pada mata pelajaran Sains Lingkungan juga berhasil cukup sukses dengan peningkatan tanggapan peserta didik. Penggunaan *platform e-learning* dalam pengajaran Bahasa Inggris mendapatkan dukungan positif dan mencapai keberhasilan implementasi yang sangat baik.

**Tabel 3: Peningkatan Keterampilan Peserta Didik**

Kelas	Keterampilan yang Dikembangkan	Metode Pembelajaran Design Thinking yang Efektif	Hasil
XI IPS 1	Keterampilan Berpikir Kritis	<i>Ideation</i> dan <i>Prototyping</i>	Peningkatan kemampuan analisis dan evaluasi siswa
X IPA 3	Keterampilan Kolaborasi	<i>Empathy</i> dan <i>Testing</i>	Meningkatnya kemampuan bekerja sama dalam kelompok

XII Bahasa 2	Keterampilan Kreativitas	<i>Ideation</i> dan <i>Prototyping</i>	Perkembangan ide-ide kreatif dalam pemecahan masalah
--------------	--------------------------	--	--

Tabel di atas menunjukkan hasil peningkatan keterampilan peserta didik setelah menerapkan metode pembelajaran *design thinking*. Melalui metode *ideation*, *empathy*, *prototyping*, dan *testing*, terlihat peningkatan kemampuan analisis dan evaluasi siswa dalam kelas XI IPS 1. Sementara itu, kelas X IPA 3 mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berkolaborasi melalui metode *empathy* dan *testing*. Kelas XII Bahasa 2 mencapai perkembangan ide-ide kreatif dalam pemecahan masalah melalui *ideation* dan *prototyping*.

### 1. Metode Design Thinking

Penerapan *design thinking* dalam dunia pendidikan sebagai strategi kreatif menunjukkan dampak signifikan yang dapat merubah pengalaman belajar, menghasilkan inovasi kurikulum, dan meningkatkan keterampilan peserta didik. Tabel 1 memberikan gambaran mendalam tentang perubahan pengalaman belajar. Metode *ideation* dan *prototyping* muncul sebagai instrumen efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan pemahaman terhadap *feedback* formatif. Sebagai contoh, di kelas X IPA 1, penggunaan metode tersebut membawa perubahan positif yang menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis. Tabel 2 mengungkapkan evaluasi dampak inovasi kurikulum melalui penerapan *design thinking*. Berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, Sains Lingkungan, dan Bahasa Inggris, mendemonstrasikan keberhasilan yang beragam. Penerapan proyek berbasis pada Matematika menghasilkan keberhasilan tinggi dengan keterlibatan guru yang optimal dan tanggapan positif peserta didik. Begitu pula dengan penggunaan *platform e-learning* dalam pengajaran Bahasa Inggris, yang berhasil mencapai keberhasilan implementasi yang sangat baik.

Tabel 3 memfokuskan pada peningkatan keterampilan peserta didik melalui pembelajaran *design thinking*. Metode *ideation*, *empathy*, *prototyping*, dan *testing* membuktikan efektivitasnya dalam membentuk keterampilan kritis, kolaboratif, dan kreatif. Misalnya, di kelas XI IPS 1, metode ini menghasilkan peningkatan kemampuan analisis dan evaluasi siswa. Begitu pula di kelas X IPA 3, di mana metode *empathy* dan *testing* membawa peningkatan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Secara keseluruhan, penerapan *design thinking*

dalam dunia pendidikan menunjukkan bahwa metode ini bukan hanya sekadar tren atau pendekatan alternatif, melainkan sebuah solusi holistik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam prosesnya, *design thinking* tidak hanya merubah pengalaman belajar, melainkan juga merespons kebutuhan individu dan dinamika kelompok. Keberhasilan implementasi *design thinking* terlihat dalam hasil yang beragam, menegaskan bahwa pendekatan ini mampu diadaptasi dalam konteks mata pelajaran yang berbeda dengan tingkat keberhasilan yang signifikan.

Dari sini diketahui bahwa keberhasilan penerapan *design thinking* tidak hanya bergantung pada metodenya, tetapi juga pada keterlibatan aktif dan dukungan penuh dari pihak guru dan peserta didik. Kolaborasi antara desainer (guru) dan pengguna (siswa) dalam mengidentifikasi masalah, menciptakan solusi, dan menguji implementasinya adalah kunci keberhasilan. Ini berarti penerapan *design thinking* tidak hanya merubah kurikulum atau metode pengajaran, melainkan juga membangun fondasi bagi pendidikan yang lebih inklusif, responsif, dan relevan dalam menghadapi dinamika era digital yang terus berkembang. Dengan demikian, *design thinking* tidak hanya sekadar strategi kreatif melainkan langkah menuju transformasi mendalam dalam dunia pendidikan.

Penerapan *design thinking* sebagai metode utama dalam penelitian ini memiliki peran yang sangat menonjol dalam merancang pengalaman belajar yang lebih baik, merumuskan inovasi kurikulum, dan mengembangkan keterampilan peserta didik. Metode ini tidak sekadar sebuah alat, tetapi suatu pendekatan holistik yang meletakkan fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang berdaya guna. Pertama, dalam perubahan pengalaman belajar, metode *design thinking*, terutama *ideation* dan *prototyping*, memungkinkan peneliti untuk mendekati setiap aspek pengalaman belajar dengan kreativitas tinggi. Dengan merumuskan ide dan merancang *prototipe*, penelitian ini dapat secara aktif terlibat dalam merespons dinamika kebutuhan siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan menarik.

Selanjutnya, dalam evaluasi dampak inovasi kurikulum, metode *design thinking* memberikan kerangka kerja untuk merancang kurikulum yang inovatif dan relevan. Penerapan proyek berbasis pada Matematika atau integrasi pendekatan ekosistem dalam mata pelajaran Sains Lingkungan merupakan bukti

metode ini mengakomodasi kebutuhan perkembangan peserta didik dan tuntutan kurikulum yang dinamis.

Hal tersebut juga berlaku dalam peningkatan keterampilan peserta didik, metode *design thinking*, termasuk *empathy* dan *testing*, menjadi pilar penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan kritis, kolaboratif, dan kreatif. Melalui metode ini, penelitian dapat membantu peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan dengan pemikiran yang lebih luas dan keterampilan yang lebih kuat. Pentingnya metode *design thinking* dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk memberikan pendekatan yang berpusat pada pengguna, memprioritaskan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan siswa dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar relevan. Dengan mengintegrasikan metode ini, penelitian ini bukan hanya sekadar menyajikan temuan, tetapi juga memberikan pandangan dan panduan praktis bagi pengembangan pendidikan di masa depan.

Dengan demikian, metode *design thinking* bukan hanya sebagai sarana saja, melainkan fondasi untuk transformasi pendidikan yang lebih besar. Hal lain yang menjadi *highlite* adalah memastikan bahwa inovasi dan kreativitas tetap menjadi inti dari pengalaman belajar dan kurikulum di era digital. Dengan memfokuskan metode *design thinking* secara spesifik pada pemahaman dan tanggapan terhadap kebutuhan siswa menjadi batu loncatan untuk tingkat relevansi dan dampak yang lebih tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Penerapan *design thinking* dalam dunia pendidikan sebagaimana tercermin dalam hasil analisis pada tiga tabel sebelumnya, memiliki keterkaitan yang erat sebagai strategi kreatif, membawa dampak signifikan dalam perubahan pengalaman belajar, inovasi kurikulum, dan pengembangan keterampilan peserta didik. Secara keseluruhan, judul dan hasil analisis tabel saling menguatkan. *Design thinking* bukan hanya menjadi strategi kreatif dalam pembelajaran, melainkan juga merupakan fondasi untuk transformasi mendalam dalam dunia pendidikan dengan menekankan inovasi, responsivitas, dan relevansi kurikulum. Dengan demikian, "Design Thinking dalam dunia pendidikan" menjadi cerminan yang akurat terhadap peran dan dampak *design thinking* dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

## D. Simpulan

Penerapan *design thinking* sebagai strategi kreatif dalam dunia pendidikan telah menjadi pendekatan yang digunakan dalam meningkatkan pengalaman belajar, merumuskan inovasi kurikulum, dan mengembangkan keterampilan peserta didik. Melalui metode ini, penelitian ini memberikan dampak yang positif terbukti dengan hasil pengalaman belajar siswa, merespons kebutuhan kurikulum yang dinamis, dan menghasilkan peningkatan keterampilan kritis, kolaboratif, dan kreatif. Dalam konteks pengalaman belajar, *design thinking* memberikan kerangka kerja yang memungkinkan peneliti untuk merespons dinamika kebutuhan siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif dan berfokus pada interaksi yang lebih dinamis. Evaluasi dampak inovasi kurikulum menunjukkan bahwa penerapan *design thinking* dalam merancang kurikulum memungkinkan adaptasi yang lebih cepat terhadap perkembangan peserta didik dan tuntutan kurikulum yang berkembang. Keterampilan peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan melalui penerapan metode *design thinking*, membuktikan bahwa pendekatan ini tidak hanya merubah bagaimana siswa belajar, tetapi juga bagaimana mereka memahami dan menghadapi permasalahan kompleks. Oleh karena itu, *design thinking* bukan hanya sekadar sebuah alat, tetapi fondasi untuk transformasi pendidikan yang lebih besar.

Sebagai saran, pengembangan metode *design thinking* dalam konteks pendidikan dapat lebih diperkuat dengan melibatkan guru, lembaga pendidikan, dan *stakeholders* terkait dalam proses implementasi. Pelatihan dan dukungan yang memadai perlu diberikan untuk memastikan pemahaman yang mendalam terhadap konsep ini dan bagaimana mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi berbagai penerapan *design thinking* pada level pendidikan yang berbeda dan dalam konteks kurikulum yang lebih spesifik. Dengan terus mengembangkan dan mengasah metode ini, pendidikan dapat lebih siap menghadapi tantangan masa depan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan berdaya guna bagi peserta didik.

## Daftar Pustaka

- Afina Mauliya, & Suci Wulandari. (2021). Empathy Dan Design Thinking Dalam Inovasi Manajemen Pendidikan Islam Di Era Disruptif. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.24239/Pdg.Vol10.Iss1.139>
- Ahmatika, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Handayani*, 4(2).
- Anggito, A., & Johan, S. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif - Albi Anggito, Johan Setiawan - Google Buku. *Cv Jejak*.
- Angrayni, Afrita. (2019). Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Iain Ambon* |2, 3.
- Apocalypse, S. M., & Jorente, M. J. V. (2022). The Design Thinking Method And Information Science Research. *Encontros Bibli*, 27. <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2022.E87281>
- Benefita. (2022). Design Thinking: Pengertian, Manfaat & Contoh Penerapannya.
- Husma, M. J. P. (2023). Peran Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01).
- Kholillah, M. K., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Peran Pendidikan Dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V6i1.2508>
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2).
- Sujarwo, S. (2015). Pendidikan Di Indonesia Memprihatinkan. *Jurnal Ilmiah Wuny*, 15(1). <https://doi.org/10.21831/Jwuny.V15i1.3528>
- Suratno, J., Chandra, F. E., Sari, D. P., & Muchsin, S. B. (2021). Kemajuan Dan Kendala Pelaksanaan Kurikulum 2013 Pada Jenjang Sekolah Menengah Pertama Di Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 1(2).
- Triyanto, T. (2020). Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2). <https://doi.org/10.21831/Jc.V17i2.35476>
- Winata, C., Anisha, D., Shaputra, D. A., Putri Lubis, L. F., Bintang, N. D., & Ningsih, S. R. (2022). Strategi Perencanaan Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(5).
- Yang, C.-M. (2018). Applying Design Thinking As A Method For Teaching Packaging Design. *Journal Of Education And Learning*, 7(5).

# TARQIYAH

JURNAL PENDIDIKAN DAN LITERASI

Vol. 2, No. 1, Februari 2024

ISSN: 2746- 5934 (online)

<https://jurnal.stitmas.ac.id/index.php/tarqiyah>

---

<https://doi.org/10.5539/Jel.V7n5p52>

Zohriah, A., Muin, A., & Muslihat, M. (2023). Paradigma Pendidikan Di Era Digital. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7).

<https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i7.1797>