

Pelatihan Implementasi *Design Thinking* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng

I Nyoman Sudiana¹, Ni Wayan Rati²,

I Made Hendra Sukmayasa³, Ketut Herya Darma Utami⁴, Kadek Yudiana⁵

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: nyoman.sudiana@undiksha.ac.id¹, wayan.rati@undiksha.ac.id²,

hendra.sukmayasa@undiksha.ac.id³, darma.utami@undiksha.ac.id⁴,

kadek.yudiana@undiksha.ac.id⁵

ABSTRAK

Guru-guru di Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng belum mampu melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia secara inovatif dan variatif, sehingga guru-guru perlu diberikan pelatihan terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya dengan mengaplikasikan *design thinking*. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep *Design Thinking* kepada para guru di gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan *Design Thinking* untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat lebih optimal. Jumlah peserta dalam pelatihan ini berjumlah 24 orang. Kegiatan pelatihan ini akan dilakukan dengan metode tatap muka. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pelatihan ini adalah metode tugas pelatihan/tes. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis data deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah guru-guru mampu mendesain proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan diketahui bahwa secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam membekali guru dengan keterampilan *Design Thinking* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa 100% peserta merasa puas dengan pelatihan ini dan 85% berkomitmen untuk segera menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran semester depan.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, *design thinking*.

ABSTRACT

Teachers in Cluster III, Buleleng District, Buleleng Regency have not been able to carry out Indonesian language learning in an innovative and varied manner, so teachers need to be given training related to implementing the learning process, one of which is by applying *design thinking*. This training aims to introduce the concept of *Design Thinking* to teachers in cluster III, Buleleng District, Buleleng Regency, especially in the context of Indonesian language learning. Through this training, it is hoped that teachers can implement *Design Thinking* to create learning methods that are more creative, interactive and interesting for students, so that the results of learning Indonesian in elementary schools can be more optimal. The number of participants in this training was 24 people. This training activity will be carried out face to face. The data collection method used to measure the success of this training is the training task/test method. Meanwhile, the data analysis method used is a quantitative descriptive data analysis method. The indicator of success of this activity is that the teachers are able to design the Indonesian language learning process using the *Design Thinking* approach. Based on the training that has been carried out, it is known that overall, this training was successful in achieving its goal of equipping teachers with *Design Thinking* skills for learning Indonesian. The final evaluation showed

that 100% of participants were satisfied with this training and 85% were committed to immediately implementing this method in learning next semester.

Keywords: *Indonesian language, design thinking.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam konteks Indonesia, pendidikan bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, dan inovatif. Pendidikan di abad-21 menuntut guru menguasai berbagai aspek seperti kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, sosial, dan teknologi (Utami, 2019; Ramadhani, 2020; dan Muizzuddin 2019). Saat ini guru dituntut untuk menguasai teknologi, isi materi, dan prinsip-prinsip pedagogik kegiatan pembelajaran harus berhubungan dengan konteks sosial sehingga memberikan pembelajaran bermakna pada siswa. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi digital, seperti penggunaan komputer, internet, dan aplikasi digital untuk mengajar dan mengembangkan kemampuan siswa (Sugihartini, 2017; Wahyuni, 2021; dan Cahyani, 2021). Selain itu, guru harus mampu mendesain pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah, dan mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber (Jayanta, 2021; Kasih, 2019; dan Mahajan, 2017). Kegiatan pembelajaran yang baik akan berdampak pada hasil belajar serta keterampilan siswa yang meningkat (Spencer, 2021; Jesionkowska, 2020; dan Zainuddin 2018).

Pendidikan yang berkualitas harus mampu mengembangkan potensi setiap individu secara menyeluruh, termasuk dalam penguasaan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi utama. Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam kehidupan masyarakat Indonesia, terutama dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar menjadi sangat penting, mengingat pada usia ini anak-anak sedang mengembangkan kemampuan berbahasa yang akan mereka gunakan sepanjang hidup mereka. Namun, dalam prakteknya di sekolah dasar gugus III Kecamatan Buleleng, pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali masih menggunakan pendekatan konvensional yang berfokus pada hafalan dan pengajaran kaidah-kaidah kebahasaan yang kurang mengutamakan keterlibatan siswa. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar bahasa Indonesia.

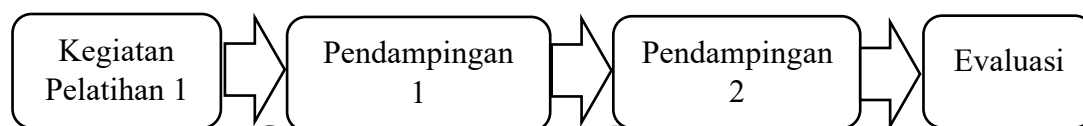
Salah satu cara untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis pada pemecahan masalah, seperti *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu pendekatan yang berasal dari dunia desain dan telah diterapkan secara luas di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pendekatan ini menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif dengan berfokus pada kebutuhan pengguna atau siswa. *Design Thinking* dalam konteks pendidikan mendorong guru untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam merancang proses pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empati, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide, prototyping, dan pengujian. Melalui tahapan-tahapan ini, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mengoptimalkan potensi mereka dalam belajar bahasa Indonesia (Pratama, dkk., 2023).

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep *Design Thinking* kepada para guru di gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan *Design Thinking* untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih

kreatif, interaktif, dan menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat lebih optimal.

II. METODE PELAKSANAAN

Sasaran dari pelatihan ini adalah guru-guru yang bertugas di Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Jumlah guru yang dirancang untuk mengikuti pelatihan ini adalah sebanyak 24 guru. Kegiatan pelatihan ini dilakukan di Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng dikarenakan belum pernah adanya pelatihan yang diberikan kepada guru terkait implementasi *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan pelatihan ini akan melibatkan berbagai pihak. Pihak-pihak yang terlibat, yaitu (1) Ketua Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng yang berperan dalam pemberian izin, sosialisasi kegiatan kepada sasaran, dan pendaftaran anggota pelatihan; (2) dosen Undiksha sebanyak 1 orang yang berperan sebagai narasumber (tutor) dalam pelatihan; (3) guru-guru Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng sebagai peserta pelatihan; dan (4) panitia pelaksana kegiatan yang berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi kegiatan. Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan dalam secara tatap muka. Kegiatan pelatihan secara tatap muka dipilih agar guru-guru mampu menguasai konsep *Design Thinking* dengan optimal. Untuk lebih memahami kegiatan yang akan dilaksanakan pada pelatihan ini, maka dapat digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Kegiatan Pelatihan

Evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini dirancang dengan menggunakan metode tugas pelatihan/tes. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan untuk guru-guru di Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah guru-guru mampu mendesain proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*.

III. PEMBAHASAN

Design Thinking merupakan pendekatan inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah secara kreatif dengan menempatkan pengguna (dalam hal ini siswa) sebagai pusat pengembangan solusi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, metode ini sangat relevan karena membantu guru merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Brown (2008), *Design Thinking* mendorong pendidik untuk berpikir di luar kebiasaan tradisional, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada materi, tetapi juga pada pengalaman siswa. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Penerapan *Design Thinking* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut Razzouk & Shute (2012), pendekatan ini memungkinkan guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, seperti proyek *storytelling*, permainan bahasa, atau penggunaan media visual, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Siswa Sekolah Dasar cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak dalam Bahasa Indonesia, seperti tata bahasa dan kosakata, jika disajikan dalam bentuk konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, *Design Thinking* tidak hanya

membantu guru dalam merancang pembelajaran, tetapi juga membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam menguasai keterampilan berbahasa.

Selain itu, *Design Thinking* mendorong guru untuk melakukan observasi mendalam terhadap kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut IDEO (2012), tahap *empathize* dalam *Design Thinking* memungkinkan guru memahami hambatan belajar siswa, seperti kesulitan membaca, menulis, atau berbicara, sehingga solusi yang dirancang lebih tepat sasaran. Misalnya, jika siswa kesulitan menulis cerita, guru dapat mengembangkan metode pembelajaran berbasis gambar atau permainan kata untuk memicu kreativitas. Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang *scaffolding*, di mana guru memberikan dukungan belajar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Keunggulan lain dari *Design Thinking* adalah kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis proyek. Menurut Koh et al. (2015), pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah nyata, seperti menulis surat untuk tokoh masyarakat atau membuat cerita berdasarkan pengalaman sehari-hari. Hal ini membuat pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya sekadar hafalan, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan komunikasi. Guru dapat memanfaatkan tahap *prototype* dan *test* untuk menguji efektivitas metode pembelajaran sebelum diterapkan secara luas, sehingga mengurangi risiko kegagalan dalam proses belajar-mengajar.

Dengan demikian, *Design Thinking* memberikan manfaat besar dalam transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa metode yang digunakan benar-benar efektif bagi siswa. Seperti dikemukakan oleh Plattner (2010), *Design Thinking* adalah alat yang powerful untuk menghadapi tantangan pendidikan di era modern, di mana pembelajaran harus adaptif dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pelatihan dan sosialisasi tentang penerapan *Design Thinking* bagi guru perlu terus dilakukan agar kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dapat semakin ditingkatkan.

Pelatihan Implementasi *Design Thinking* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng berhasil dilaksanakan dengan partisipasi 20 orang guru sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan efektif. Melalui pendekatan *Design Thinking*, peserta diajak untuk memahami kebutuhan siswa secara mendalam, merumuskan masalah pembelajaran, serta menciptakan solusi yang relevan dan aplikatif. Pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif dengan metode ceramah, diskusi kelompok, dan praktik langsung.

Berdasarkan evaluasi awal, sebanyak 85% peserta mengaku belum pernah menerapkan *Design Thinking* dalam pembelajaran, sedangkan 15% lainnya hanya memiliki pemahaman dasar. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, di mana 95% menyatakan bahwa mereka kini mampu menjelaskan konsep *Design Thinking* dan tahapan-tahapannya dengan baik. Kegiatan ini berfokus pada pengembangan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik melalui pendekatan yang berpusat pada siswa.

Peserta pelatihan menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi, terutama saat mengeksplorasi lima tahap *Design Thinking*, yaitu *empathize* (merasakan), *define* (merumuskan), *ideate* (beride), *prototype* (membuat purwarupa), dan *test* (menguji). Pada tahap *empathize*, peserta melakukan simulasi wawancara dan observasi, menghasilkan identifikasi 5 masalah utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk rendahnya minat baca (45% responden), kesulitan menulis narasi (30%), dan kurangnya media pembelajaran kreatif (25%). Dalam sesi *define*, guru-guru berhasil merumuskan 10 tantangan spesifik yang sering dihadapi di kelas, seperti kurangnya interaksi siswa dalam pembelajaran dan minimnya penggunaan konteks lokal.

Pada sesi *ideate*, peserta dibagi menjadi 5 kelompok dan menghasilkan total 25 ide inovatif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa ide unggulan meliputi penggunaan media visual (30%), permainan bahasa (25%), proyek storytelling berbasis budaya lokal (20%), pojok baca interaktif (15%), dan metode cerita bergambar (10%). Selanjutnya, dalam tahap *prototype*, setiap kelompok berhasil menyusun 5 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang mengintegrasikan metode *Design Thinking*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta mampu merancang pembelajaran dengan pendekatan yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada tahap *test*, peserta mempresentasikan prototipe mereka dan menerima umpan balik. Simulasi pembelajaran menunjukkan bahwa 80% rancangan dinilai efektif oleh fasilitator dan rekan sejawat. Sebanyak 75% peserta menyatakan bahwa mereka lebih percaya diri dalam menerapkan metode inovatif setelah pelatihan. Selain itu, 100% peserta sepakat bahwa pendekatan *Design Thinking* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dengan perkiraan peningkatan minat belajar sebesar 40-60% berdasarkan simulasi yang dilakukan.

Pelatihan ini juga memperkuat kolaborasi antar guru, dengan 90% peserta menyatakan bahwa diskusi kelompok sangat membantu dalam pengembangan ide. Peserta memperoleh template RPP berbasis *Design Thinking* dan instrumen evaluasi, yang diharapkan dapat memudahkan implementasi di kelas. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa 100% peserta merasa puas dengan pelatihan ini dan 85% berkomitmen untuk segera menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran semester depan.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam membekali guru dengan keterampilan *Design Thinking* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta memberikan respon positif dan berkomitmen untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di sekolah masing-masing. Ke depannya, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan agar guru dapat terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan tantangan pendidikan yang dinamis. Dengan demikian, kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar dapat semakin meningkat.

III. SIMPULAN

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam membekali guru dengan keterampilan *Design Thinking* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa 100% peserta merasa puas dengan pelatihan ini dan 85% berkomitmen untuk segera menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran semester depan. Ke depannya, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan agar guru dapat terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan tantangan pendidikan yang dinamis. Dengan demikian, kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar dapat semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Cahyani NL Paramita, Jayanta INL. 2021. Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*, 5(3):538.
- IDEO. (2012). *Design Thinking for Educators (2nd ed.)*. IDEO LLC. <https://www.ideo.com>
- Jayanta INL, Agustika GNS. 2021. A Comparison of the Effectiveness of Two Stay-TwoStray and Pair Checks Cooperative Learning Models Towards Primary School Mathematics Learning Outcomes. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*.
- Jesionkowska J, Wild F. 2020. Active Learning Augmented Reality for STEAM Education – A Case Study. *Education Science*, 10(8):1–15.

- Kasih LS, Bayu GW, Jayanta INL. 2019. The Ethnopedagogy Study On The Megibung Tradition In Karangasem. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2).
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H.-Y. (2015). Design Thinking for Education: Conceptions and Applications in Teaching and Learning. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-444-3>.
- Mahajan M, Singh MKS. 2017. Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 22(3):65-7.
- Muizzuddin M. 2019. Pengembangan Profesionalisme Guru dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 7(1):127-40.
- Plattner, H. (2010). *An introduction to Design Thinking: Process guide*. Stanford d.school. <https://dschool.stanford.edu>
- Pratama, I Putu Ananda Andra. 2023. Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*, 7 (1).
- Ramadhani SP, Zulela M. 2020. Profesional Pedagogy Guru Terhadap Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2).
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is Design Thinking and why is it important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330-348. <https://doi.org/10.3102/0034654312457429>.
- Spencer JA. 2021. Integrating Service Learning into the RN to BSN Curriculum with the Application of QSEN Competencies. *Jurnal Prof Nurs*, 25.
- Sugihartini N, Jayanta NL. 2017. Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejururuan*. 14(2):221-30.
- Utami IGALP, Prestridge S, Saukah A, Hamied FA. 2019. Continuing Professional Development and teachers' perceptions and practices - A tenable relationship. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(1):108-18.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni NLPI, Sudatha IGW, Jayanta INL. 2021. The Use of Tutorial Video in Learning Energy Sources. *International Journal Elememntary Education. Julie*, 5(2):479.
- Zainuddin Z. 2018. Students' Learning Performance and Perceived Motivation In Gamified Flipped-Class Instruction. *Computers & Education*, 126.