

## PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING BAGI GURU MGMP IPS KABUPATEN OGAN ILIR

Sani Safitri<sup>1\*</sup>, Siti Fatimah<sup>2</sup>, Dwi Hasmiyanti<sup>2</sup>, Alfiandra<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP, Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Sriwijaya

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan FKIP, Universitas Sriwijaya

\*Email: sani\_safitri@fkip.unsri.ac.id

Naskah diterima: 10-11-2023, disetujui: 26-11-2023, diterbitkan: 30-11-2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v6i4.6107>

**Abstrak** - Kegiatan pengabdian masyarakat ini berangkat dari analisis situasi yang mengidentifikasi masih banyak guru-guru yang belum memahami tentang bagaimana mendesain pembelajaran menggunakan pendekatan design thinking dalam rangka mewujudkan merdeka belajar kurikulum merdeka. Berangkat dari analisis situasi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran dengan pendekatan design thinking dalam merdeka belajar pada kurikulum merdeka. Metode dan bentuk kegiatan meliputi 3 langkah kegiatan yaitu pertama ; Pelatihan Peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru tentang pendekatan design thinking (kajian teori, langkah kerja design thinking : empathize, devine, ideate, prototipe, test, aspek dimensi, strategi, desain dan model evaluasi). kedua ; Simulasi pembuatan desain pembelajarn dengan pendekatan design thinking, ketiga ; Observasi dan evaluasi produk desain pembelajar dengan pendekatan design thinking. Yang menjadi sasaran kegiatan pembinaan dan pelatihan ini adalah guru-guru IPS Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berjumlah 20 orang yang tergabung dalam Musyawarah Guru MGMP Mata Pelajaran (MGMP) IPS Kabupaten Ogan Ilir. Hasil kegiatan pembinaan dan pelatihan menyimpulkan guru guru peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan yang baik tentang desain pembelajaran dengan pendekatan desain thinking. Perbandingan hasil pre test dan post test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai n gain sebesar 62,56% (kategori cukup efektif). Hasil observasi terhadap produk desain pembelajaran yang dibuat peserta pelatihan, sudah mampu mengintegrasikan langkah langkah design thinking yang meliputi emphatize, devine, ideate, prototipe, dan test.

**Kata kunci** : pelatihan, desain pembelajaran, pendekatan *design thinking*

### LATAR BELAKANG

Kurikulum merdeka Belajar memiliki 3 pilar utam yaitu ; merdeka belajar, merdeka berfikir dan merdeka bertindak. Untuk mengimplementasikan 3 pilar tesebut menuntut lingkungan belajar yang inovatif, kreatif dan memotivasi peserta didik menjadi pribadi yang mandiri dan berkarakter. Posisi guru dalam kurikulum merdeka adalah sebagai penggerak merdeka belajar. Guru penggerak merdeka belajar tidak hanya dituntut mampu mengajar dan mengelola kegiatn pembelajaran secara efektif tetapi juga harus mampu membangun hubungan yang efektif dengan peserta didik yang memfasilitasi peserta didik untuk memiliki kompetensi yang dituntut dalam abad 21 yaitu

*critical thinking, cratifythinking, collaboration, dan communication* (4C).

Salah satu langkah yang dapat dilakukan agar peserta didik memiliki kompetensi yang dituntut pada abad 21 adalah dengan menerapkan “*Design Thinking*” pada proses pembelajaran. *Design Thinking* dalam proses pembelajaran menurut (Cross 2007); Dunne & Martin, (2006) adalah cara berpikir atau proses kognitif yang diwujudkan dalam tindakan merancang proses pemikiran. *Design thinking* menurut Brown (2008) merupakan konsep yang menyeluruh mengenai proses pembelajaran dan perancangan yang memungkinkan para siswa belajar secara multidisiplin. Sebagai pendekatan proses pemecahan masalah, *design*

*thinking* telah terbukti dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial sehari-hari yang kompleks yang sulit untuk dipecahkan. *Design thinking* merupakan pola pikir dan pendekatan untuk pembelajaran, kolaborasi, dan pemecahan masalah. 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 guru sehingga akan melahirkan proses pembelajaran yang inovatif.

*Design thinking* dideskripsikan sebagai cara berpikir atau proses kognitif yang diwujudkan dalam tindakan merancang proses pemikiran (Cross 2007); Dunne & Martin, 2006). *Design thinking* juga didefinisikan sebagai proses kognitif yang digunakan oleh para desainer, bukan menunjukkan obyek hasil kegiatan perancangan. Lebih lanjut, *design thinking* merupakan konsep yang menyeluruh mengenai proses pembelajaran dan perancangan yang memungkinkan para siswa belajar secara multidisiplin. Sebagai pendekatan proses pemecahan masalah, *design thinking* telah terbukti dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial sehari-hari yang kompleks yang sulit untuk dipecahkan (Brown, 2008). Dengan demikian, *design thinking* menawarkan solusi konkrit untuk menyelesaikan masalah-masalah kompleks yang terdefinisi dan tidak mudah dipahami. *Design thinking* fokus pada penyelesaian masalah dengan menciptakan ide-ide (produk, layanan, sistem) untuk masalah yang rumit dan menawarkan pendekatan baru untuk sekelompok orang tertentu (Lindberg et al., 2010).

*Design thinking* juga merupakan konsep multidisiplin yang menyediakan kerangka berpikir kreatif (Lindberg et al., 2010). Strategi pengajaran berbasis *design thinking* berfokus pada berbagai disiplin dan melibatkan perspektif yang luas (Brown, 2008).

Karya kreatif membutuhkan kreatifitas, dan kreativitas adalah keterampilan berpikir inti abad kedua puluh satu bagi siswa. Para peneliti merekomendasikan bahwa kreatifitas juga aspek penting yang perlu dikuasai bagi para guru, tetapi mengingat tantangan dan kesulitan yang dihadapi para guru, kreatifitas sering dianggap sebagai kegiatan santai di kelas (Root-Bernstein & Root-Bernstein, 2017).

*Design thinking* menyediakan struktur yang fleksibel dan mudah diakses untuk memandu para guru, dan untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam menangani masalah-masalah praktis. Selain itu, para praktisi *design thinking* menegaskan bahwa keterampilan *design thinking* merupakan kunci kreativitas abad ke-21. Meskipun *design thinking* sering digunakan dalam dunia bisnis, desain produk dan layanan, metode ini juga berpotensi diterapkan di dunia pendidikan. Potensi pemanfaatan *design thinking* dalam implementasi kurikulum dan meningkatkan aspek pedagogis telah dipertimbangkan oleh banyak peneliti pendidikan (Laurillard, 2012).

*Design thinking* sering disebut sebagai paradigma baru untuk menangani masalah di banyak profesi dan bidang, termasuk teknologi informasi, bisnis, penelitian, inovasi, dan pendidikan. Oleh karena itu, *design thinking* dapat dianggap sebagai alat yang hebat untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad kedua puluh satu (Glen et al., 2014), karena melibatkan kolaborasi untuk memecahkan masalah dengan menemukan dan memproses informasi, dengan mempertimbangkan fakta-fakta lapangan, pengalaman dan umpan balik

para pemangku kepentingan yang terlibat, dan dengan menerapkan kreativitas, pemikiran kritis, dan komunikasi (Ray, 2020).

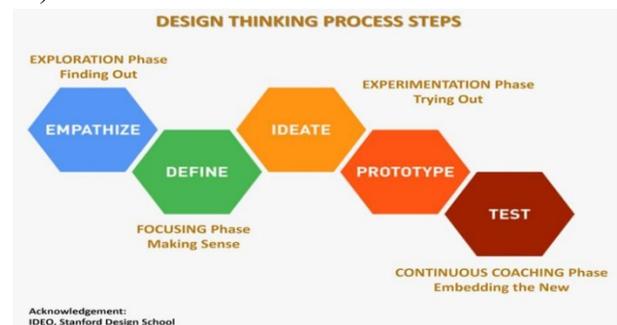
Dalam beberapa literatur, *design thinking* terkadang disebut sebagai “pembelajaran berbasis desain”, yang dapat dipahami sebagai “model untuk meningkatkan kreativitas, daya tahan, partisipasi, dan inovasi” (Dolak et al., 2013). Manfaat *desain thinking* dalam pedagogi mengacu pada cara "menjadikan siswa untuk mampu belajar dengan baik dalam tim dan diarahkan secara terstruktur dalam tahapan perancangan penyelesaian masalah sehari-hari" (Kijima et al., 2021).

K.H. Ahmad Dahlan berpendapat bahwa pendidikan seyogyanya melahirkan manusia-manusia tangguh yang siap menghadapi problema masa depan (Citraningsih 2021). Untuk itu pendidikan merupakan sistem yang masif dan dirancang secara kolektif. Sekolah dirancang dan dibangun dengan mempertimbangkan fungsionalitas. Namun, keterbatasan sistem sekolah tradisional telah mengilhami upaya serius untuk melakukan terobosan bagaimana pendidikan harus melahirkan generasi yang mampu mengatasi tantangan saat ini, dan tantangan yang mungkin muncul di masa depan. Selain itu, penting juga untuk memperkaya lingkup pendidikan guru, karena guru semakin ditantang untuk menjadi kreatif dan menggunakan praktik baru untuk konteks pendidikan abad kedua puluh satu (Pendleton Jullian & Brown, 2015).

*Design thinking* mulai dikenal ketika David Kelley (Stanford University) mendirikan IDEO sebuah konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi pada tahun 1991. *Design Thinking* adalah model penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna (*user*). Konsep dasar konsep desain pada mulanya dipaparkan oleh Richard Buchanan 1992 dalam artikelnya yang berjudul *Wicked Problems in Design Thinking*.

Sebelumnya, konsep ini juga telah berkembang sejak tahun 1950. Kala itu *design thinking* masih berupa pengembangan teknik kreativitas desain baru, yang kemudian berkembang menjadi ide pemikiran desain untuk memecahkan masalah secara kreatif. Konsep ini sering dikaitkan dengan pemikiran John E. Arnold yang tertulis dalam karyanya "Creative Engineering" (1959) juga tertulis dalam karya L. Bruce Archer yang mengemukakan konsep "Systematic Method for Designers" pada tahun 1965.

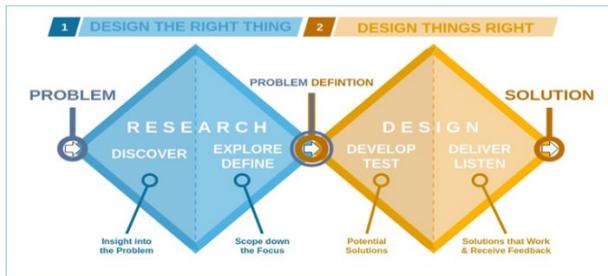
*Design thinking* merupakan sebuah pendekatan atau prosedur kerja untuk memecahkan masalah berdasarkan kebutuhan masyarakat sebagai pengguna. *Design thinking* memiliki lima langkah utama yaitu mengeksplorasi kebutuhan atau *empathize*, menentukan problem utama yang perlu dipecahkan melalui kerja inovatif atau *define*, mengembangkan ide atau *ideate*, mengembangkan purwarupa atau *prototyping*, mempresentasikan untuk mempelajari respon sasaran atau *test* (IDEO, 2008; Mechelen, et.al., 2019).



Gambar 1. Tahapan Kerja Design Thinking

Lima langkah kerja *design thinking* bersifat non-linear sehingga bisa disesuaikan dengan kondisi kontekstual. Namun penting untuk dipahami bahwa dari lima Langkah tersebut terdapat “dua langkah berlian” yang mengindikasikan, langkah identifikasi kebutuhan dan masalah pengguna pada berlian pertama, dan langkah solusi pada berlian yang

ilustrasi kedua sebagai tergambar pada ilustrasi berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Berdasarkan observasi awal berupa wawancara terhadap beberapa guru SMP di Kabupaten Ogan Ilir, tim dapat menyimpulkan temuan awal sebagai berikut. Pertama, sebagian besar guru belum pernah ikut pelatihan dan pengenalan tentang pendekatan design thinking dalam pembelajaran, kecuali 1 orang guru IPS di Kabupaten Ogan Ilir yang menjadi guru penggerak. Kedua, perlunya para guru IPS di berikan pelatihan dan pendampingan tentang bagaimana mendesain pembelajaran melalui pendekatan design thinking. Ketiga, besarnya antusiasme para guru ini agar adanya pendampingan dan pengenalan pendekatan design thinking dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi guru di bidang kompetensi pedagogik.

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen IPS FKIP Unsri sebelumnya tentang pendampingan pembuatan desain pembelajaran berorientasi HOTS (Safitri *et al.* 2023) dan TPACK (Alfiandra *et al.* 2022) menemukan bahwa guru guru belum begitu paham posisi guru sebagai penggerak belajar dalam kerangka penerapan merdeka belajar kurikulum merdeka yang menuntut kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan design thinking.

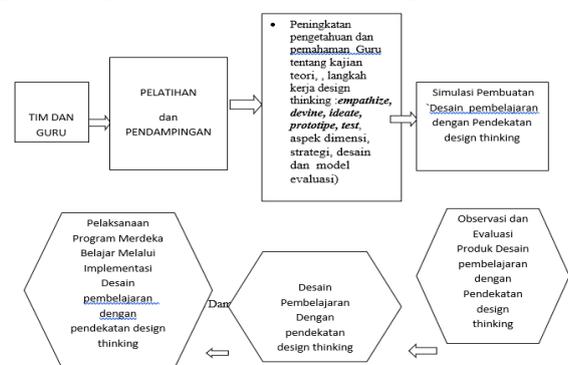
Pelatihan dan pendampingan ini, menawarkan bentuk pelatihan secara intensif dalam pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking dalam pembelajaran terhadap guru MGMP IPS di

Kabupaten Ogan Ilir.

## METODE PELAKSANAAN

Metode dan bentuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode ceramah yang divariasikan dengan diskusi dan tanya jawab, penugasan dan demonstrasi yang terdiri dari 3 tahapan kegiatan yaitu: 1) Pelatihan terbimbing dalam bentuk pendampingan dalam rangka menambah/memperdalam pengetahuan dan pemahaman para guru MGMP tentang teori, aspek, dimensi, strategi, langkah kerja design thinking: *empathize, devine, ideate, prototipe, test*, aspek dimensi, desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking, 2) Simulasi pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking, 3) Observasi dan Evaluasi produk desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking.

Alur pikir dari kegiatan pengabdian ini dapat digambarkan lewat bagan berikut:



Gambar 2. Alur Kegiatan dan Dampaknya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelaksanaan lapangan PPM sendiri dilaksanakan pada rentang waktu 9 Agustus 2023 sampai dengan 30 Agustus 2023 secara tatap muka di SMP N 1 Inderalaya dan daring dengan menggunakan aplikasi whatshap group. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan 3 tahapan yaitu ; tahapan ; pertama,

peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru tentang Prinsip, Konsep langkah kerja dan karakteristik desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking, simulasi pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking, kedua pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking oleh guru guru secara mandiri dan dibimbing secara daring oleh dosen lewat aplikasi whatshap group dan ketiga observasi serta evaluasi produk pelatihan. Kegiatan diikuti oleh 15 orang guru .

Pada sesi kegiatan tatap muka tanggal 9 Agustus 2023 kegiatan dilakukan di SMP N 1 Indralaya Sebelum memulai penyampaian materi pelatihan, terlebih dahulu diawali dengan acara pembukaan dan sambutan yang dilakukan oleh Ketua PPM dan Kepala sekolah SMPN 1 Indralaya tempat kegiatan dilaksanakan dan sambutan dan sekaligus pembukaan kegiatan oleh Ketua MGMP IPS Kabupaten Ogan Ilir sebagai mitra pelaksanaan kegiatan PPM Unsi.

Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan tes awal untuk mengetahui tingkat pemahaman guru-guru mengenai hal hal yang berhubungan dengan design thinking.

Setelah pelaksanaan pre test kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan *tahap pertama* dari kegiatan PPM yaitu orientasi dan peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru tentang mendesain pembelajaran dengan pendekatan design thinking yang meliputi paparan materi tentang ; teori dan konsep tentang design thinking, langkah kerja mendesain pembelajaran dengan pendekatan design thinking, evaluasi desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking. Kemudian dilanjutkan dengan paparan kedua tentang bagaimana membuat desain pembelajaran dalam bentuk Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan pendekatan design thinking. Setelah itu kegiatan dilanjutkan

dengan diskusi dan tanya jawab mengenai segala hal yang berhubungan dengan bagaimana cara membuat desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking yang melibatkan seluruh tim pengabdian dan peserta pelatihan.



Gambar 3. Orientasi tentang Pendekatan Design Thinking

Setelah paparan materi dilanjutkan *tahap kedua* dari kegiatan PPM yaitu simulasi membuat desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking. Dalam simulasi ini guru dibawah bimbingan dosen mencoba mengintegrasikan langkah langkah kerja disign thinking dalam RPP yang meliputi *empathize, devine, ideate, prototipe, test* Bebarapa draft RPP hasil desain desain mendesain pembelajaran dengan pendekatan design thinking yang dibuat oleh guru ditampilkan dan didiskusikan secara bersama sama. Kegiatan membuat desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking ini dilanjutkan guru di sekolah masing masing selama 2 minggu yang nantinya dikumpulkan. Selama pembuatan desain pembelajaran secara mandiri tersebut guru guru melakukan konsultasi pada dosen pembimbing bila menemukan kesulitan.



**Gambar 4.** Simulasi Pembuatan Desain Pembelajaran dengan Pendekatan Design Thinking

Sebelum tahap pertama dan kedua dari kegiatan PPM yang dilakukan secara tatap muka ditutup, diadakan tes akhir (post test) yang bertujuan untuk mengukur kemajuan pengetahuan dan pemahaman peserta mengenai peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru tentang teori, prinsip, konsep, karakteristik dan langkah kerja mendesain pembelajaran dengan pendekatan design thinking. Setelah tes akhir dilakukan maka kegiatan PPM tahap pertama peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru tentang teori, prinsip, konsep, karakteristik dan langkah kerja mendesain pembelajaran dengan pendekatan design thinking, kedua simulasi pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking selesai. Selanjutnya tahap ketiga berupa kegiatan pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking oleh guru guru secara mandiri dan dibimbing secara daring oleh dosen.

Kegiatan mandiri guru membuat desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking dilakukan dari tanggal 10 Agustus sampai 30 Agustus 2023. Berbekal materi pelatihan yang sudah didapat pada tahap satu dan dua, para peserta secara individual membuat desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking dibawah bimbingan atau pendampingan oleh dosen tim

PPM yang dilakukan secara asinkronus melalui media Whatsapp. Desain pembelajaran yang di buat dikonsultasikan dan diperbaiki sesuai saran dari dosen pembimbing. Setelah selesai konsultasi dan perbaikan, seluruh peserta mengumpulkan hasil kerjanya.

Tujuan akhir dari kegiatan PPM ini adalah mengembangkan kemampuan guru dalam membuat pembelajaran dengan pendekatan design thinking Bagi Guru Guru MGMP IPS Kabupaten Ogan Ilir.

Salah satu penilaian keberhasilan dari kegiatan ini adalah melalui perbandingan hasil tes awal dan akhir peserta tentang desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking. Adapun perbandingan tes awal dan akhir dari masing-masing peserta sebagai berikut.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Nilai Tes Awal dan Akhir

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Az	76	96
2	KSE	75	94
3	RN	56	90
4	AR	32	72
5	Jn	28	72
6	Pw	52	90
7	Yt	60	82
8	Nur	76	86
9	SHI	64	84
10	MA	56	86
11	EK	76	90
12	Rs	84	88
13	Ih	92	84
14	Sl	36	82
15	HRP	60	88
<b>Rata Rata</b>		61,53	85,60

Jika dilihat dari perbandingan hasil tes awal dan akhir pada tabel diatas terlihat terdapat peningkatan pengetahuan peserta pelatihan yang mencapai nilai ketuntasan. Pada saat tes awal dari 15 orang peserta pelatihan yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  sebanyak 6 orang

atau sebesar 40%. Setelah diadakan pelatihan hasil tes akhir peserta menunjukkan keseluruhan peserta mendapatkan nilai  $\geq 70$  atau sebesar 100%, artinya terdapat peningkatan sebesar 60 %. Dilihat dari perbandingan nilai rata rata hasil pre test dengan postes adalah 61.53 berbanding 85.60 artinya terjadi peningkatan nilai rata rata yang diperoleh guru peserta pelatihan sebesar 24,07. Berdasarkan perhitungan nilai *n gain* (Hake,R. 1999) didapatkan skor 62,56 % kategori cukup efektif . Artinya kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan cukup efektif meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap pendekatan design thinking dalam pembelajaran.

Selanjutnya dengan menggunakan

instrument observasi desain pembelajaran dengan pendekatan design thinking yang disiapkan, produk desain desain pembelajaran yang dibuat oleh peserta pelatihan disimpulkan sudah memenuhi indikator sebagai desain pembelajaran yang mengikuiti langkah langkah dalam pendekatan design thinking yang yang meliputi *empathize, devine, ideate, prototipe, test*. Artinya para peserta pelatihan sudah mampu mengintegrasikan langkah langkah pendekatan *design thinking* dalam mendesain pembelajaran.

Hasil observasi terhadap pengintegrasikan pendekatan design thinking dalam desain pembelajaran yang dibuat peserta pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Pengabdian

No	Indikator Pendekatan Design Thinking	Deskriptor	Jumlah	Persentase
1	<b><i>empathize.</i></b>			
	Memahami kebutuhan dan peserta didik	Desain pembelajaran memuat situasi guru mengeksplorsai kebutuhan belajar peserta didik	12	80
	Kepekaan	Desain pembelajaran memuat situasi guru melakukan reinforcement verbal ataupun non verbal	13	86,67
	Responsif	Desain pembelajaran memuat situasi responsif guru dalam menjawab pertanyaan yang diajukan peserta didik.	13	86,67
	-Memahami perasaan peserta didik.	Desain pembelajaran memuat situasi saling mendengarkan antara guru dan peserta didik.	14	93,33
	Rata Rata		13	86,67
2	<b><i>Devine</i></b>			
	Memaknai informasi	Desain pembelajaran memuat situasi guru mengumpulkan dan mengagregasikan berbagai informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan	12	80
	Mendefenisikan masalah	Desain pembelajaran memuat situasi guru menyimpulkan apa yang dibutuhkan peserta didik.	13	86,67
	Rata Rata		12,5	83,33
3	<b><i>Ideate</i></b>			
	Eksplorasi ide	Desain pembelajaran memuat situasi guru melakukan eksplorasi ide	14	93,33
	Keterbukaan terhadap ide	Desain pembelajaran memuat situasi	14	93,33

		guruterbuka terhadap ide		
	Divergen ide	Desain pembelajaran memuat situasi memfasilitasi munculnya berbagai macam ide	13	86,67
	Konvergensi ide	Desain pembelajaran memuat situasi guru menyimpulkan dan menetapkan ide dari sekian banyak ide.	13	86,67
	Rata Rata		13,5	90,00
4	<b>Prototipe</b>			
	Merancang .dan menetapkan model pembelajaran	Desain pembelajaran memuat situasi guru erancang .dan menetapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik	14	93,33
	Merancang .dan menetapkan sumber belajar pembelajaran	Desain pembelajaran memuat situasi guru merancang .dan menetapkan sumber belajar pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik	12	80
	Merancang .dan menetapkan media pembelajaran belajar	Desain pembelajaran memuat situasi guru menetapkan media pembelajaran belajar pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik	13	86,67
	Membuat assesment yang tepat	Desain pembelajaran memuat situasi guru membuat assesment yang tepat sesuai lingkungan dan karaktersitik peserta didik.	13	86,67
	Rata Rata		13	86,67
5	<b>test</b>			
	umpan balik dari implementasi prototipe	Desain pembelajaran memuat situasi guru mengimplemntasikan prototipe dan melakukan umpan balik	14	93,33
	Melakukan perbaikan pada prototipe	Desain pembelajaran memuat situasi guru melakukan perbaikan pada prototipe	12	80
	Mengambil pembelajaran dari umpan balik.	Desain pembelajaran memuat situasi guru mengambil pembelajaran dari umpan balik. Implementasi prototipe	13	86,67
	Rata Rata		13	86,67

Data pada tabel diatas menunjukkan hasil dari 15 orang peserta pelatihan sebanyak 86,67 % sudah bisa mengintegrasikan langkah *emphatize*,. sebanyak , 83,33 % sudah bisa mengintegrasikan langkah *devine*, sebanyak 90 % sudah bisa mengintegrasikan langkah *ideate*, 86,67 % sudah bisa mengintegrasikan langkah *prototipe* dan 86,67 % sudah bisa mengintegrasikan langkah *test* dalam desain pembelajaran yang mereka buat. Artinya

secara keseluruhan untuk 5 indikator langkah pendekatan *design thinking (emphatize, devine, ideate, prototipe, test)* peserta pelatihan sudah mampu mengintegrasikannya dalam desain pembelajaran yang dibuat.

Dari segi jalannya kegiatan, dapat diketahui bahwa selama kegiatan berlangsung terlihat para peserta antusias untuk mengikuti kegiatan pembinaan dan pelatihan dalam

bentuk memberikan pertanyaan, tanggapan, serta saran dan aktif bimbingan baik pada saat kegiatan *synchronus* maupun pada saat kegiatan *asinkronus* melalui *whatsapp* group yang dibuat. Hal tersebut tidak terlepas dari dukungan yang diberikan oleh pihak pengurus MGMP mata pelajaran IPS kabupaten Ogan Ilir. Dukungan lain juga datang dari sekolah dan guru-guru yang memiliki apresiasi dan antusias yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini. Ditengah kesibukannya sebagai guru para guru meluangkan waktu untuk mengikuti pelatihan guna menambah dan memperdalam kemampuan membuat desain mendesain pembelajaran dengan pendekatan *design thinking* sebagai tuntutan pembelajaran abad 21.

Disamping beberapa hal positif tersebut, masih terdapat kekurangan dari kegiatan pelatihan yang dilakukan, diantaranya desain pembelajaran dengan pendekatan *design thinking* yang dibuat belum dicoba praktikan di kelas riil. mengingat waktu yang sangat terbatas. Akan tetapi secara umum para peserta telah dapat memahami materi pelatihan dengan baik.

### Rencana Tindak Lanjut

Rencana tindakan berikutnya terkait dengan kegiatan pengabdian masyarakat skema perkuliahan desa ini adalah memberikan pendampingan kepada guru untuk mengimplementasikan desain pembelajaran dengan pendekatan *design thinking* yang telah disusun pada kelas riil.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Telah dilaksanakan dengan baik kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan guru guru MGMP IPS Kabupaten Ogan Ilir melalui pendampingan pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan *design thinking*. Efek dari kegiatan ini adalah :

1) Guru guru MGMP IPS peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan yang baik tentang desain pembelajaran berdiferensiasi. Perbandingan hasil pre test an post test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai *n gain* 62,56 % kategori cukup efektif. .

2) Guru guru MGMP IPS peserta pelatihan sudah mampu mengintegrasikan langkah *design thinking* yang meliputi *emphatize, devine, ideate, prototipe, test* dalam desain pembelajaran yang dibuat.

1) Dengan telah dilaksanakannya pelatihan pembuatan desain pembelajaran dengan pendekatan *design thinking* , diharapkan guru guru membuat desain pembelajaran dengan mengintegrasikan langkah langkah *design thinking*.

2) Guru guru diharapkan mengimplemntasikan desain mendesain pembelajaran dengan pendekatan *design thinking* dalam proses pembelajaran di kelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfiandra et al. (2022). "Pendampingan Pembuatan Desain Pembelajaran Beroreintasi Technological Peadagogical and Conten Knowledge (Tpack) Bagi Guru Guru Mgmp Ppkn Smp Kabupaten Ogan Ilir." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 5(3): 297–303.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*, Harvard Business Review, 6, 84-92.
- Citraningsih, Diningrum. (2021). "Tujuan Dan Manajemen Pendidikan Dalam Perspektif K.H. Ahmad Dahlan." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 4(2): 171–85.
- Cross, Nigel. (2007). "Designerly Ways of Knowing." In *Springer*, London.
- Dolak, F., Uebernickel, F., & Brenner, W. (2013). *Design Thinking And Design*

- Science Research (Pp. 1-11).
- Dunne, D., & Martin, R. (2006). Design Thinking And How It Will Change Management Education: An Interview And Discussion. *Academy Of Management Learning & Education*, 5, 512-523.
- Glen, R., Suci, C., & Baughn, C. (2014). The Need For Design Thinking In Business Schools. *Academy Of Management Learning & Education*, 13, 653- 667.
- Hake, R. (1999). (N.D.). Analisis Change/Gain Score. (On Line) .
- Ideo. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 252. <https://doi.org/10.5437/08956308x5503003>
- Kijima, R., Yang-Yoshihara, M., & Sadao Maekawa, M. S. (2021). Using Design Thinking To Cultivate The Next Generation Of Female Steam Thinkers. *International Journal Of Stem Education*, 8, Article No. 14.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching As A Design Science: Building Pedagogical Patterns For Learning And Technology*. Routledge.
- Lindberg, T., Noweski, C., & Meinel, C. (2010). Evolving Discourses On Design Thinking: How Design Cognition Inspires Meta-Disciplinary Creative Collaboration. *Technoetic Arts: A Journal Of Speculative Research*, 8, 31-37.
- Mechelen, M. Van, Laenen, A., Zaman, B., Willems, B., & Vanden, V. (2019). *International Journal Of Human-Computer Studies Collaborative Design Thinking (Codet): A Co-Design Approach For High Child-To-Adult Ratios*. *Journal Of Human Computer Studies*, 130, 179–195.
- Pendleton-Jullian, A. M., & Brown, J. S. (2015). *Design Unbound: Evolving Design Literacy Pathways Of Efficacy*. Createspace: A DbA Of On-Demand Publishing, Llc.
- Ray, B. (2020). *Design Thinking: Lessons For The Classroom*. Edutopia.
- Root-Bernstein, R., & Root-Bernstein, M. (2017). People, Passions, Problems: The Role Of Creative Exemplars In Teaching For Creativity. In R. Beghetto, & B. Sriraman (Eds.), *Creative Contradictions In Education* (143-164). Springer.
- Safitri, Sani et al. (2023). “Pendampingan Pembuatan Desain Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skill(Hots) Bagi Guru-Guru Mgmp Ips Kabupaten Ogan Ilir.” *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat Vol. 6(1)*: 1–23.