

PENERAPAN *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Abdul Malik Fajar Fanjalu

PPKn, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Ngelo Tlogomas No.246

e-mail :fajarfanja@gmail.com

Phone: 081333548162

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tentang seberapa keberhasilan penerapan metode *design thinking* untuk mengatasi masalah kejenuhan maupun kebosanan siswa serta meningkatkan kreatifitas siswa terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Metode penelitian ini dilakukan menggunakan metode pelaksanaan pembelajaran selama 3 siklus, yaitu pra-siklus, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ditemukan bahwa dengan menerapkan metode *design thinking* ke dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah sangat baik apabila dikolaborasikan, sehingga hal ini dapat membuat siswa tetap aktif selama melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung, sekaligus hal ini dapat membantu siswa dalam menumbuhkembangkan cara berpikir kreatif dan inovatifnya melalui kegiatan yang dilakukannya selama mengikuti aktivitas belajar di kelas.

Kata Kunci: Design Thinking, Kreativitas, Pendidikan Kewarganegaraan.

Abstract

This research was conducted to find out how successful the application of the design thinking method was in overcoming the problem of student boredom and boredom and increasing student creativity in learning civics education. This research method was carried out using the method of implementing learning for 3 cycles, namely pre-cycle, cycle I and cycle II. The results of the study found that applying the design thinking method to learning, especially in civics education subjects, is very good when collaborated, so that this can keep students active while carrying out learning activities, as well as this can help students develop creative ways of thinking, and innovative through the activities he did while participating in learning activities in class.

Keywords: Design Thinking, Creativity, Civics Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebagian bentuk perwujudan dari adanya proses pembelajaran. Apabila bentuk pendidikan dalam suatu daerah dapat terlaksana dengan baik, maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai kualitas yang mumpuni diantara manusia lainnya. Maka dari itu, pemerintah Indonesia menunjukkan rasa kepeduliannya dengan membuat kebijakan untuk meningkatkan adanya pendidikan bagi seluruh warga Indonesia dengan membentuk Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sejalan dengan hal tersebut, maka pendidikan di Indonesia seharusnya dapat dikelola dengan sebaik mungkin melalui berbagai instansi dalam bidang pendidikan seperti sekolah,

madrasah, perguruan tinggi dan masih banyak instansi lainnya, sehingga dengan demikian masyarakat dapat memperoleh pendidikan sesuai tingkat perkembangannya yang sesuai dengan karakteristik daerahnya masing-masing, akan tetapi di sisi yang lain, sebenarnya masih banyak persoalan dan permasalahan yang belum terselesaikan hingga sekarang, khususnya dalam hal pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang sesuai dengan amanat dari Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan selain memuat materi yang konseptual, siswa juga dilibatkan secara aktif melalui kegiatan aktivitas pembelajaran yang dikelola oleh guru, sehingga keterampilan kreativitas siswa dapat ditingkatkan. Sejalan dengan Sunarto (2018), Kreativitas dapat diartikan: 1) kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemaslahatan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Akan tetapi, fakta dilapangan menunjukkan bahwa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, siswa terlihat kurang berkreasi dalam kegiatan praktik. Hal ini dapat dibuktikan dari adanya sikap peserta didik yang pasif saat bekerja kelompok dan merasa jenuh atau bosan karena kurang adanya aktivitas belajar, media pembelajaran yang kurang menarik, serta sumber belajar yang terbatas, sehingga melalui beberapa data informasi yang telah didapatkan maka peneliti ingin meningkatkan kreativitas siswa menggunakan metode pembelajaran *design thinking* pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas bersama siswa.

Menurut Azhari (2023) keterampilan *design thinking* menjadi penting untuk dipelajari karena terdiri atas urutan langkah proses yang fleksibel dan berulang. Oleh karena itu, *design thinking* dapat digunakan sebagai alat yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad dua puluh satu, yakni kreativitas. Menurut Wijayanto, dkk. (2021) *Design thinking* terdiri dari beberapa macam fase yang diantaranya adalah empati, definisi, ideasi, prototype dan test. Akan tetapi, di dalam penerapannya pada pembelajaran model *design thinking* ini dapat dilakukan oleh siswa melalui kegiatan kolaborasi di kelasnya. Dengan demikian pada proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menerapkan metode *design thinking* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Manfaat dari adanya penelitian ini secara teoritis sebagai wawasan ilmu tambahan tentang

pendidikan, khususnya pada penerapan metode *design thinking* pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, dan secara praktis sebagai referensi bagi penulis maupun orang dalam mengelola kelasnya.

METODE

Berdasarkan hasil rumusan masalah di atas maka peneliti akan melaksanakan penelitiannya di SMP Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2023/2024 yang beralamatkan di Jl Agus Salim No.77, Sisir, Kecamatan Batu, Kota Batu Provinsi Jawa Timur. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada bulan Juli hingga Agustus Tahun 2023. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 01 Batu dengan jumlah 32 siswa, yaitu 14 laki-laki dan 18 perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan lembar penilaian proses yang diantaranya seperti, lembar keterampilan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi berupa lembar penilaian aktivitas siswa pada saat melaksanakan diskusi secara berkelompok dan lembar dokumentasi berupa video dan foto pembelajaran yang diambil selama kegiatan berlangsung, sehingga dapat dijadikan sebagai alat bukti laporan seluruh kegiatan. Teknik analisis dan pengolahan data yang digunakan oleh peneliti dalam hal ini adalah dengan menganalisis hasil penilaian lembar keterampilan siswa, lembar observasi dan dokumentasi perilaku siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menerapkan indikator kinerja yang dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan sikap perilaku siswa ke arah yang lebih positif seperti adanya peningkatan kreativitas siswa, dan keaktifan siswa pada saat diskusi kelompok bersama anggotanya. Dalam pelaksanaan penelitian ini masing-masing siklus terdiri dari lima tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi dan membuat rencana tindak lanjut. Pada siklus I peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran seperti, modul ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, bahan ajar, dan asesmen sesuai capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Akan tetapi sebelum tindakan siklus I dilaksanakan, dalam hal ini peneliti mengadakan pembelajaran pra-siklus sebagai asesmen diagnostik terhadap siswa untuk mengetahui tingkat level perkembangan maupun pemahaman yang telah dimiliki oleh siswa.

Pada siklus I peneliti menerapkan tahapan yang ada dalam metode *design thinking*, yaitu fase empati, fase definisi dan fase ideasi dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 6 hingga 7 siswa. Selama proses berlangsung, peneliti mengamati kegiatan kerja kelompok berdasarkan lembar kerja siswa yang telah disediakan oleh peneliti. Kemudian dari hasil data informasi yang telah diperoleh pada siklus

I maka perlu dilakukan refleksi sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan yang telah terjadi pada siklus I. Dari hasil refleksi yang telah dibuat, maka peneliti kemudian mengambil langkah evaluasi sebagai rencana tindak lanjut tentang apa yang akan dilakukan pada siklus II dengan tanpa merubah sintaks yang telah disusun oleh peneliti ke dalam alur pembelajaran.

Pada siklus II ini peneliti melanjutkan tahapan pada metode *design thinking* yaitu fase prototype dan fase test, sebagai evaluasi dan kegiatan lanjutan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengajak siswa untuk membuat rancangan dan hasil karyanya sendiri melalui desain grafis. Pada siklus II peneliti melanjutkan kegiatan pengamatan dan penilaiannya dari siswa selama melaksanakan kerja kelompok dalam mengembangkan hasil produk karya. Kemudian di akhir pembelajaran siswa dipersilahkan untuk menunjukkan hasil dari kreativitasnya melalui presentasi dari hasil kerja kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembelajaran Pra-Siklus

Dalam pelaksanaan pra-siklus peneliti melaksanakan pembelajaran sekaligus memberikan asesmen diagnostik yang memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat level perkembangan dan kemampuan kreativitas belajar awal yang dimiliki oleh siswa tanpa menggunakan metode *design thinking*, sehingga peneliti dapat mengetahui langkah yang akan diterapkan untuk menindaklanjutinya. Hasil dari pra-siklus ini menunjukkan pada lembar kreativitas menunjukkan nilai 1,4 dari 4 aspek indikator yang telah ditentukan yaitu fleksibilitas, kelancaran, elaborasi, dan keaslian, sehingga dengan demikian pada pelaksanaan pra-siklus ini dapat diketahui hasil penilaian yang dapat dikategorikan kurang baik.

Hasil Pembelajaran Siklus I Berbasis *Design Thinking*

Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I ini, merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis *design thinking*. Pada siklus I pembelajaran dari beberapa macam fase yakni empati, definisi, ideasi. Pada tahap empati guru melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa dengan memberikan kesempatan untuk berkumpul dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Pada tahap definisi dan ideasi guru mempersilahkan siswa mencari informasi dan berdiskusi tentang penentuan masalah dan pada tahap yang ketiga siswa mulai menyusun jadwal berdasarkan lembar kerja yang diberikan peneliti.

Hasil Perubahan Perilaku Siklus I

Hasil data yang diperoleh secara keseluruhan pada penilaian keterampilan ditemukan peningkatan dengan nilai 2,4 dari 4 aspek indikator yang telah ditentukan, sehingga dapat dikategorikan sebagai hasil yang cukup baik. Sedangkan berdasarkan hasil

observasi yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa pada aspek fleksibilitas masih banyak kelompok yang pasif dan belum menghasilkan gagasan atau ide besar. Pada aspek kelancara masih belum bisa mengerjakan sendiri sebagai tim, sehingga perlu adanya bimbingan. Pada aspek elaborasi masih banyak kelompok yang dalam mengembangkan gagasan atau idenya masih kurang. Pada aspek keaslian yaitu kemampuan dalam menuangkan ide ada 3 kelompok yang masih kurang. Pada siklus I kegiatan observasi guru yang dilakukan oleh rekan sejawat sebagai kolaborasi diperoleh data informasi sebagai berikut (1) Guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran masih kurang jelas, (2) Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran guru dalam kurang maksimal (3) Guru kurang memberikan pendekatan kepada siswa sehingga masih ada siswa sibuk sendiri, dan ngobrol dengan temannya.

Kemudian berdasarkan hasil pengamatan di atas maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai hasil refleksi dengan ketentuan bahwa sedikit adanya peningkatan keterampilan yang dimiliki oleh siswa pada aspek indikator fleksibilitas, kelancaran, elaborasi, dan keaslian, sehingga penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *design thinking* masih belum berjalan dengan cukup baik dan belum mencapai harapan yang ingin dicapai. Maka dari itu dalam hal ini peneliti memerlukan evaluasi sebagai perbaikan untuk menindaklanjutinya pada siklus II.

Hasil Pembelajaran Siklus II Berbasis *Design Thinking*

Siklus II ini merupakan langkah lanjutan dari siklus I yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan evaluasi sebagai perbaikan terhadap pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Pada siklus I penerapan metode *design thinking* telah dilakukan terdiri dari dua tahapan yaitu tahap prototype dan tahap test. Pada tahap prototype guru mempersilahkan siswa untuk melanjutkan kegiatan kerja kelompok dalam menyusun produk akhir. Kemudian pada tahap test, guru mempersilahkan siswa untuk presentasi hasil kerja kelompok di depan kelas sekaligus memberikan penguatan sebagai materi tambahan atas hasil karya dan beberapa kritikan dan saran sebagai evaluasi siswa. kepelaksanaan proses evaluasi.

Hasil Perubahan Perilaku Siklus II

Hasil data yang diperoleh secara keseluruhan pada penilaian keterampilan ditemukan peningkatan dengan nilai 3,3 dari 4 aspek indikator yang telah ditentukan, sehingga dapat dikategorikan sebagai hasil yang baik. Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa pada aspek fleksibilitas banyak kelompok yang menghasilkan gagasan atau ide. Pada aspek kelancaran siswa sudah dapat melaksanakan pekerjaan secara kelompok atau bekerja dalam sebuah tim. Pada aspek elaborasi sudah terdapat kelompok yang dalam mengembangkan gagasan atau

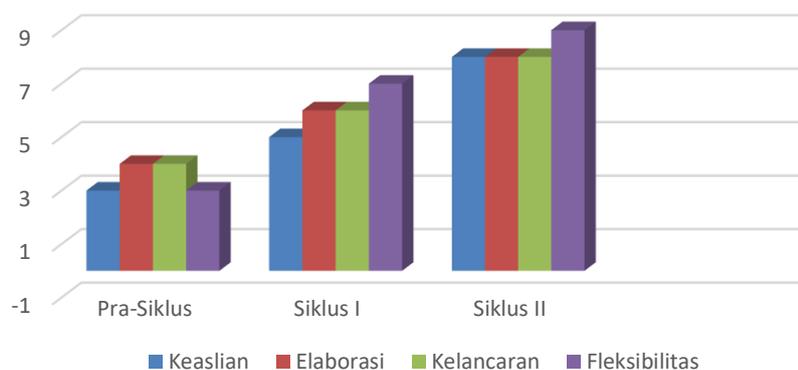
idinya. Pada aspek keaslian yaitu kemampuan dalam menuangkan ide seluruh kelompok dapat menuangkan idinya masing-masing.

Kemudian pada siklus II kegiatan observasi guru yang dilakukan oleh rekan sejawat tentang cara menyampaikan tujuan pembelajaran sudah jelas, cara guru menyampaikan materi pelajaran sudah menarik dan tidak membuat siswa bosan ataupun jenuh saat belajar serta guru dalam menyampaikan materi pelajaran sudah menggunakan pendekatan dan pengawasan yang sesuai dan tegas, sehingga siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar dikelasnya. Kemudian berdasarkan hasil pengamatan di atas maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai hasil refleksi dengan ketentuan bahwa pada pembelajaran di siklus II menunjukkan hasil ke dalam kategori baik. Selama aktivitas pembelajaran berlangsung pada siklus II, siswa dalam menjadi lebih aktif untuk berdiskusi dan berkreasi dengan anggota kelompoknya. Sedangkan pada hasil observasi yang telah dilakukan oleh rekan sejawat, aktivitas guru dalam pembelajaran menjadi lebih baik, sehingga bisa dikatakan penelitian ini berhasil.

Tabel 1. Peningkatan Perubahan Kreativitas

Tahap	Kondisi				Nilai	Kategori
	Fleksibilitas	Kelancaran	Elaborasi	Keaslian		
Prasiklus	3	4	4	3	1,4	Kurang Baik
Siklus I	5	6	6	7	2,4	Cukup Baik
Siklus II	8	8	8	9	3,3	Baik

Grafik Peningkatan Kreativitas Siswa



Grafik 1. Peningkatan Perubahan Kreativitas

Berdasarkan beberapa data yang telah ditemukan mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II, maka dapat diketahui bahwa metode *design thinking* dapat meningkatkan keterampilan kreativitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan menurut Mukhtaromin & Widyaiswara menyatakan bahwa inti dari *design thinking* meliputi kemampuan untuk, menyelesaikan masalah yang rumit, mengubah strategi menjadi solusi, menggunakan nalar abduktif dan produktif, menggunakan media pemodelan non-verbal, grafik

atau spasial, misalnya, membuat sketsa dan membuat purwarupa. Sehingga dengan demikian apabila metode ini diterapkan ke dalam pembelajaran maka dapat menumbuhkembangkan cara berpikir kreatif sekaligus siswa akan tetap aktif beraktivitas untuk mengikuti kegiatan belajarnya.

Proses pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis *design thinking* dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dan sangat cocok digunakan ke dalam pembelajaran yang kooperatif seperti pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Menurut Ali (2021) kooperatif tidak hanya bertujuan menanamkan siswa terhadap materi yang akan dipelajari namun lebih menekankan pada melatih siswa untuk mempunyai kemampuan sosial, yaitu kemampuan untuk saling bekerjasama, berkelompok dan bertanggung jawab terhadap sesama teman kelompok untuk mencapai tujuan umum kelompok.

Dengan demikian peningkatan perubahan kreativitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *design thinking* pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan perubahan kreativitas dari kurang baik pada pra siklus, menjadi cukup baik pada siklus 1 dan baik pada siklus yang ke II. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka hipotesis yang diajukan diterima, yakni proses pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis *design thinking* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII G semester ganjil pada tahun pelajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan dari penelitian ini adalah pada proses pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis *design thinking* dapat meningkatkan kreativitas siswa SMP Negeri 01 Batu kelas VIII G Tahun Pelajaran 2023/2024. Pada pembelajaran dengan penerapan metode *design thinking* dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan dengan nilai 2,4 yang dapat dikategorikan cukup baik dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 3,3 yang dapat dikategorikan baik. Perubahan tingkah laku yang terjadi pada keaktifitasan peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode *design thinking* dari tahap pra siklus, siklus I sampai siklus II pada kondisi fleksibilitas, kelancaran, elaborasi dan keaslian dalam belajar mengalami perubahan dari kurang kreatif menjadi lebih kreatif. Dengan demikian hal ini dapat membuat siswa tetap aktif selama melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung, sekaligus hal ini dapat membantu siswa dalam menumbuhkembangkan cara berpikir kreatif dan inovatifnya melalui kegiatan yang dilakukannya selama mengikuti aktifitas belajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Lampung. Pembelajaran Kooperatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin* (Online). 7 (10) : 247-264, (<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/download/82/64>)
- Azhari, I. (2023). Yogyakarta. *Penerapan Design Thinking dalam Pendidikan dan Tantangannya*. Dari Repository Universitas Ahmad Dahlan, (Online), (<https://eprints.uad.ac.id/39829/>)
- Mukhtaromin & Widyaiswara. Pontianak. Mengenal Design Thinking. Dari Balai Diklat Keuangan Pontianak, (Online), (<https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Online), (<https://sumsel.bpk.go.id/files/2009/10/PERATU22.PDF>)
- Sunarto. (2018). Pengembangan Kreatifitas Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Jurnal Refleksi Edukatika*. (Online). 8 (2): 108-113, (<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/download/2348/1347>).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan
- Wijayanto, A M. Triayudi, A & Rubhasy, A. 2021. Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*. (Online). 6 (2): 267-276, (<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/download/2026/1028>)