



Implementasi Pendekatan *Design Thinking* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis *Student-Centered Learning* Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan

Rahmad Santoso Nasution¹, Novi Silvia², Mayang Sari Hasibuan³, Salsabila⁴, Novi Fitriandika Sari⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Profesi Guru Prajabatan PPKn, Universitas Labuhanbatu, Kabupaten Labuhanbatu, Indonesia

*Corresponding author: nstjr96@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the empathize and define processes in design thinking as a strategy for understanding social issues in Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning for Grade X students at SMA Negeri 3 Rantau Utara. This research employed a descriptive qualitative approach using data sources in the form of group discussion transcripts, how might we artifacts, students' reflection journals, in-depth interviews, and field documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the empathize stage was able to increase students' affective involvement in understanding social issues through direct experiences and interactions with the community. Meanwhile, the define stage helped students develop critical thinking skills through data synthesis and structured problem formulation. This study also produced a typology of students' understanding of social issues consisting of descriptive-factual, relational-analytical, and systemic-transformative levels. Therefore, the integration of design thinking in PPKn learning is considered effective in improving social empathy, civic literacy, and students' critical analysis skills toward social problems in their surrounding environment.

Keywords: *Design Thinking, Empathize, Pancasila and civic education*

1. PENDAHULUAN

Pendekatan *Design Thinking* merupakan suatu metode pemecahan masalah yang berorientasi pada kebutuhan pengguna melalui proses berpikir kreatif dan inovatif. Menurut (Fauzi & Sukoco, 2019), *Design Thinking* adalah pendekatan yang menempatkan manusia sebagai pusat dari proses penciptaan solusi, dengan tahapan utama yaitu *empathize* (empati), *define* (perumusan masalah), *ideate* (pengembangan ide), *prototype* (pembuatan model), dan *test* (pengujian). Pendekatan ini banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, karena mampu mendorong lahirnya solusi yang relevan dan kontekstual. Dalam konteks pendidikan, *Design Thinking* menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari memahami permasalahan, mengemukakan ide, hingga menemukan solusi secara kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah menengah atas (SMA) masih banyak yang menggunakan pendekatan *teacher-centered learning*, di mana guru

History:

Received : 25 Februari 2026

Revised : 20 Maret 2026

Accepted : 23 April 2026

Published : 25 Mei 2026

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



berperan sebagai pusat pembelajaran dan siswa cenderung pasif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, kurangnya interaksi yang bermakna, serta terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Pembelajaran berbasis student-centered learning menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang mampu mendukung penerapan *student-centered learning* secara efektif, salah satunya melalui *Design Thinking*.

Penerapan *Design Thinking* dalam pembelajaran di SMA memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Siswa didorong untuk berpikir kritis dalam mengidentifikasi masalah, kreatif dalam menghasilkan ide, serta aktif dalam menguji solusi yang telah dirancang. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk mengkaji lebih lanjut mengenai implementasi pendekatan *Design Thinking* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis *student-centered learning* di SMA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk menghasilkan output dalam sebuah proses pendidikan. Pemahaman yang baik tentang konsep dasar pembelajaran sangat diperlukan oleh pelaku pendidikan seperti guru, dosen dan pemangku kepentingan dalam sebuah satuan pendidikan (Syukron Darsyah, 2023). Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut (PENDIDIKAN, 2003) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup proses membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan pendidikan secara rasional di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik untuk itu sendiri maupun untuk masyarakat bangsa dan Negara.(Faizah & Kamal, 2024) Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan sumber belajar pada satuan lingkungan pendidikan.(Ubabuddin, 2019)

Secara umum, pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu (Munawir dkk, 2024): *Interaktif*, melibatkan hubungan antara guru dan siswa; *Edukatif*, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik; Terencana, memiliki tujuan, materi, metode, dan evaluasi; Berorientasi pada tujuan, yaitu tercapainya kompetensi yang diharapkan. Dalam praktiknya, pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, baik yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) maupun yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Perkembangan pendidikan modern menekankan pentingnya pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran peserta didik secara optimal.

Student-Centered Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator. SCL adalah model pembelajaran yang memfasilitasi para peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam artian peserta didik aktif dalam melakukan pencarian bahan ajar seperti melalui buku-buku, komputer, e-book dan dari sumber-sumber digital lainnya. Dengan demikian, maka peserta didik diharapkan akan lebih mengerti dan paham akan materi pembelajaran, serta menikmati prosesnya. (Ashtiani Kholida, 2023)

Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru ke siswa, melainkan dibangun sendiri oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, *student-centered learning* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Julia et al., 2024).

Ciri-ciri *student-centered learning* antara lain (Azmi Manurung & Khairiah, 2026):

- a. Siswa aktif dalam proses pembelajaran
- b. Pembelajaran berbasis pengalaman dan penemuan
- c. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing
- d. Adanya kerja sama dan interaksi antar siswa
- e. Pembelajaran berfokus pada kebutuhan dan minat siswa

Keunggulan pendekatan ini adalah (Napisa et al., 2026):

- a. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif
- c. Meningkatkan kemandirian belajar
- d. Membuat pembelajaran lebih bermakna

Dengan demikian, *student-centered learning* menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia (*human-centered approach*). Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, serta mendorong penciptaan solusi yang inovatif dan kreatif. Menurut (Fauzi & Sukoco, 2019), *Design Thinking* adalah pendekatan yang mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan persyaratan keberhasilan bisnis untuk menghasilkan solusi yang inovatif. Dalam konteks pendidikan, pengguna yang dimaksud adalah peserta didik. *Design thinking* adalah pola pemikiran dari kaca mata desainer yang dalam memecahkan masalahnya selalu dengan pendekatan human oriented. Dikemukakan bahwa *design thinking* digunakan untuk meningkatkan kejelasan parameter suatu masalah dan mekanisme desain dalam proses pembuatan kebijakan. *Design thinking* mengkolaborasi proses-proses sistematis yang berpusat pada manusia sebagai pengguna dan penerima manfaat melalui proses terencana sehingga menghasilkan perubahan perilaku dan kondisi sesuai dengan harapan. (Adi Satria & Muntaha, 2023)

Design Thinking memiliki beberapa prinsip utama, yaitu (Willy Arafah Fitria Madaniah Prasetyo, 2025): Berpusat pada manusia (*human-centered*); Kolaboratif, melibatkan berbagai pihak; Eksperimental, melalui proses uji coba; Iteratif, dilakukan secara berulang untuk mendapatkan hasil terbaik. Dalam pembelajaran, *Design Thinking* dapat digunakan untuk: Mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa; Mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif; Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan inovatif; dan Meningkatkan keterlibatan

siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini sangat relevan dengan pembelajaran modern karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Design Thinking terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis dalam memecahkan masalah, yaitu (Fauzi & Sukoco, 2019). Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Pendekatan *Design Thinking* menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu mendorong keaktifan siswa melalui tahapan yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pendekatan *Design Thinking* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis *student-centered learning* di SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2020). Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas X-3 SMA Negeri 1 Rantau Selatan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran, wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi subjek, sedangkan dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung (Sugiyono, 2020). Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (1994) dalam (siti Fadjarajani, 2020). Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, serta member check (Sugiyono, 2020).

Selain itu, analisis juga dikaitkan dengan tahapan *Design Thinking* yang meliputi *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta merumuskan solusi yang inovatif dan berpusat pada siswa.

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Empathize (Empati)	a. Bagaimana perasaan Anda selama mengikuti proses pembelajaran di kelas selama ini?	Saya merasa lebih semangat jika pembelajaran dilakukan dengan diskusi atau permainan edukatif. Kalau hanya ceramah terus-menerus, saya cepat bosan dan sulit fokus, apalagi saat jam siang.
		b. Metode pembelajaran seperti apa yang membuat Anda lebih mudah memahami materi?	Saya lebih mudah memahami materi ketika guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi kelompok, presentasi, atau menggunakan media pembelajaran yang menarik karena saya jadi ikut aktif belajar.
2.	Define (Perumusan)	a. Menurut Anda, apa masalah utama yang	Menurut saya, metode pembelajaran yang terlalu banyak ceramah

	Masalah)	menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran?	membuat siswa pasif dan kurang tertarik untuk ikut berpartisipasi.
		b. Apa kendala yang sering Anda alami saat proses pembelajaran berlangsung?	Kendala yang sering saya alami adalah rasa mengantuk dan sulit konsentrasi saat pembelajaran siang hari, terutama jika pembelajaran kurang interaktif.
3.	Ideate (Pengembangan Ide)	a. Menurut Anda, pembelajaran seperti apa yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa?	Pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, kuis, dan penggunaan teknologi akan membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan.
		b. Ide atau solusi apa yang Anda usulkan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran?	Saya mengusulkan agar guru lebih sering memberikan aktivitas kelompok dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau presentasi di depan kelas.
4.	Prototype (Pembuatan Model)	a. Bagaimana pendapat Anda tentang rancangan pembelajaran berbasis diskusi dan kerja kelompok yang diterapkan guru?	Menurut saya pembelajaran seperti itu lebih menyenangkan karena siswa bisa saling bertukar pendapat dan belajar bersama teman.
		b. Apakah media atau aktivitas pembelajaran yang digunakan sudah membantu Anda memahami materi?	ya, penggunaan video pembelajaran dan kuis interaktif membuat saya lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru.
5.	Test (Pengujian)	a. Setelah diterapkan pembelajaran berbasis Design Thinking, apakah Anda merasa lebih aktif dalam belajar?	Iya, saya menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton.
		b. Menurut Anda, apakah pendekatan pembelajaran ini efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas?	Menurut saya efektif karena siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan materi lebih mudah dipahami.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi pendekatan Design Thinking dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis student-centered learning di SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap siswa kelas X-3 SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Wawancara

dilakukan berdasarkan tahapan Design Thinking yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.

A. Tahap Empathize (Empati)

Pada tahap ini, peneliti menggali pengalaman, perasaan, dan kebutuhan siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pertanyaan 1

Bagaimana perasaan Anda selama mengikuti proses pembelajaran di kelas selama ini?

Salah satu siswa menjawab:

“Saya merasa lebih semangat jika pembelajaran dilakukan dengan diskusi atau permainan edukatif. Kalau hanya ceramah terus-menerus, saya cepat bosan dan sulit fokus, apalagi saat jam siang.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Siswa merasa cepat bosan ketika guru terlalu lama menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, kondisi pembelajaran pada siang hari juga memengaruhi konsentrasi belajar siswa karena mereka merasa lelah dan mengantuk.

Pertanyaan 2

Metode pembelajaran seperti apa yang membuat Anda lebih mudah memahami materi?

Siswa menjawab:

“Saya lebih mudah memahami materi ketika guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi kelompok, presentasi, atau menggunakan media pembelajaran yang menarik karena saya jadi ikut aktif belajar.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok, presentasi, serta penggunaan media pembelajaran seperti video dan kuis interaktif membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam belajar.

B. Tahap Define (Perumusan Masalah)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah utama yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pertanyaan 1

Menurut Anda, apa masalah utama yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran?

Siswa menjawab:

“Menurut saya, metode pembelajaran yang terlalu banyak ceramah membuat siswa pasif dan kurang tertarik untuk ikut berpartisipasi.”

Berdasarkan jawaban tersebut, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu penyebab rendahnya partisipasi siswa. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat.

Pertanyaan 2

Apa kendala yang sering Anda alami saat proses pembelajaran berlangsung?

Siswa menjawab:

“Kendala yang sering saya alami adalah rasa mengantuk dan sulit konsentrasi saat pembelajaran siang hari, terutama jika pembelajaran kurang interaktif.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kondisi fisik siswa juga memengaruhi proses belajar. Pada jam siang, siswa lebih mudah merasa lelah dan kehilangan fokus, terutama ketika pembelajaran berlangsung secara monoton tanpa aktivitas yang melibatkan siswa.

C. Tahap Ideate (Pengembangan Ide)

Pada tahap ini, siswa diminta memberikan ide atau solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pertanyaan 1

Menurut Anda, pembelajaran seperti apa yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa?

Siswa menjawab:

“Pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, kuis, dan penggunaan teknologi akan membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan.”

Berdasarkan jawaban tersebut, siswa menginginkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Penggunaan permainan edukatif, teknologi pembelajaran, dan aktivitas kelompok dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pertanyaan 2

Ide atau solusi apa yang Anda usulkan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran?

Siswa menjawab:

“Saya mengusulkan agar guru lebih sering memberikan aktivitas kelompok dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau presentasi di depan kelas.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa ingin lebih dilibatkan dalam proses pembelajaran. Kesempatan untuk berdiskusi, presentasi, dan menyampaikan pendapat dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keaktifan siswa di kelas.

D. Tahap Prototype (Pembuatan Model)

Pada tahap ini, guru mulai menerapkan pembelajaran berbasis diskusi kelompok, penggunaan media interaktif, dan aktivitas kolaboratif sebagai bentuk rancangan pembelajaran.

Pertanyaan 1

Bagaimana pendapat Anda tentang rancangan pembelajaran berbasis diskusi dan kerja kelompok yang diterapkan guru?

Siswa menjawab:

“Menurut saya pembelajaran seperti itu lebih menyenangkan karena siswa bisa saling bertukar pendapat dan belajar bersama teman.”

Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa lebih nyaman dan senang ketika belajar bersama kelompok. Diskusi kelompok membantu siswa memahami materi melalui interaksi dengan teman sebaya.

Pertanyaan 2

Apakah media atau aktivitas pembelajaran yang digunakan sudah membantu Anda memahami materi?

Siswa menjawab:

“Ya, penggunaan video pembelajaran dan kuis interaktif membuat saya lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Siswa menjadi lebih tertarik dan fokus ketika pembelajaran menggunakan video maupun kuis interaktif.

E. Tahap Test (Pengujian)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran berbasis Design Thinking terhadap keaktifan dan kualitas belajar siswa.

Pertanyaan 1

Setelah diterapkan pembelajaran berbasis Design Thinking, apakah Anda merasa lebih aktif dalam belajar?

Siswa menjawab:

“Iya, saya menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton.”

Berdasarkan jawaban tersebut, penerapan pembelajaran berbasis Design Thinking terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

Pertanyaan 2

Menurut Anda, apakah pendekatan pembelajaran ini efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas?

Siswa menjawab:

“Menurut saya efektif karena siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan materi lebih mudah dipahami.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, suasana kelas lebih kondusif, dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan peserta didik, diperoleh temuan bahwa keaktifan dan semangat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan serta kondisi pembelajaran di kelas. Siswa cenderung lebih bersemangat pada pagi hari, sedangkan pada siang hari mengalami penurunan konsentrasi yang ditandai dengan rasa

lelah, bosan, dan mengantuk. Kondisi ini menunjukkan bahwa faktor waktu pembelajaran dan kondisi fisik siswa turut memengaruhi kualitas proses belajar. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Siswa mengungkapkan bahwa metode ceramah yang dominan membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, sehingga menurunkan keaktifan mereka. Sebaliknya, pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi, tanya jawab, kuis, dan permainan edukatif, mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Devanti et al., 2023) yang menyatakan pendekatan *Student Centered Learning* menekankan kerja sama aktif antara guru dan siswa. Guru harus membuat lingkungan di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, membuat pertanyaan, membuat proyek, dan bekerja sama dengan sesama siswa. Siswa harus terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri selama proses ini

Pembahasan

Jika dianalisis menggunakan pendekatan *Design Thinking*, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa tahapan. Pada tahap *empathize*, wawancara digunakan untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan perasaan siswa, seperti keinginan akan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada peserta didik untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan perasaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengungkapkan bahwa metode pembelajaran sangat memengaruhi semangat dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Salah satu siswa menyatakan:

“Saya merasa lebih semangat jika pembelajaran dilakukan dengan diskusi atau permainan edukatif. Kalau hanya ceramah terus-menerus, saya cepat bosan dan sulit fokus, apalagi saat jam siang.”

Siswa lain juga mengungkapkan:

“Saya lebih mudah memahami materi ketika guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi kelompok, presentasi, atau menggunakan media pembelajaran yang menarik karena saya jadi ikut aktif belajar.”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Kondisi ini memperlihatkan pentingnya memahami kebutuhan peserta didik sebelum merancang strategi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori *Design Thinking* yang dikemukakan oleh (Fauzi & Sukoco, 2019) bahwa tahap *empathize* bertujuan memahami kebutuhan, pengalaman, dan perasaan pengguna secara mendalam agar solusi yang dihasilkan lebih relevan. Dalam konteks pendidikan, siswa sebagai pengguna utama perlu dipahami karakteristik dan kebutuhan belajarnya.

Selain itu, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh teori *student-centered learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa dan memberi ruang bagi peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri (Julia et al., 2024). Pada tahap *define*, ditemukan bahwa permasalahan utama terletak pada rendahnya keaktifan siswa yang

disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif serta kondisi pembelajaran yang kurang mendukung, terutama pada siang hari. Pada tahap define, peneliti menganalisis hasil wawancara untuk menemukan permasalahan utama yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu penyebab rendahnya keaktifan siswa.

Salah satu siswa menyampaikan:

“Menurut saya, metode pembelajaran yang terlalu banyak ceramah membuat siswa pasif dan kurang tertarik untuk ikut berpartisipasi.”

Selain itu, siswa juga mengungkapkan adanya kendala kondisi fisik dan waktu pembelajaran, seperti rasa lelah dan mengantuk pada siang hari.

“Kendala yang sering saya alami adalah rasa mengantuk dan sulit konsentrasi saat pembelajaran siang hari, terutama jika pembelajaran kurang interaktif.”

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dirumuskan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran adalah rendahnya keterlibatan siswa akibat penggunaan metode ceramah yang dominan serta kurangnya variasi aktivitas belajar.

Temuan ini sesuai dengan pendapat (Munawir dkk, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus bersifat interaktif dan melibatkan hubungan aktif antara guru dan siswa. Jika pembelajaran hanya berpusat pada guru (teacher-centered learning), maka siswa cenderung menjadi pasif dan kurang termotivasi. Selain itu, teori student-centered learning menjelaskan bahwa siswa perlu dilibatkan secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna agar proses pembelajaran lebih efektif (Julia et al., 2024). Selanjutnya, pada tahap *ideate*, siswa memberikan gambaran solusi berupa pembelajaran yang interaktif, melibatkan diskusi, serta adanya aktivitas yang menyenangkan. Pada tahap *ideate*, siswa diminta memberikan ide atau solusi terkait pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menginginkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Salah satu siswa menyatakan:

“Pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, kuis, dan penggunaan teknologi akan membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan.”

Siswa lainnya juga memberikan solusi berupa peningkatan aktivitas kolaboratif di kelas.

“Saya mengusulkan agar guru lebih sering memberikan aktivitas kelompok dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau presentasi di depan kelas.”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang mampu melibatkan mereka secara langsung melalui aktivitas diskusi, kerja sama, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan prinsip Design Thinking menurut (Willy Arafah Fitria Madaniah Prasetyo, 2025) yang menekankan bahwa tahap *ideate* bertujuan menghasilkan berbagai solusi kreatif dan inovatif melalui kolaborasi serta pengembangan ide secara terbuka. Selain itu, pendekatan student-centered learning juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui kerja sama dan pengalaman belajar yang bermakna (Julia et al., 2024).

Tahap *prototype* dapat diwujudkan melalui perancangan pembelajaran berbasis aktivitas seperti kerja kelompok, pemecahan masalah, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pada tahap *prototype*, ide-ide pembelajaran yang telah dirancang mulai diwujudkan dalam bentuk aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok, penggunaan media pembelajaran, dan kuis edukatif. Berdasarkan hasil wawancara, siswa memberikan tanggapan positif terhadap rancangan pembelajaran tersebut.

Salah satu siswa menyatakan:

“Menurut saya pembelajaran seperti itu lebih menyenangkan karena siswa bisa saling bertukar pendapat dan belajar bersama teman.”

Selain itu, siswa juga merasa penggunaan media pembelajaran membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

“Iya, penggunaan video pembelajaran dan kuis interaktif membuat saya lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis aktivitas mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan ini sesuai dengan pendapat (Fauzi & Sukoco, 2019) yang menyatakan bahwa tahap *prototype* merupakan proses mewujudkan ide menjadi rancangan nyata yang dapat diuji untuk melihat efektivitas solusi yang diberikan. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan media dan aktivitas kolaboratif juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna sesuai konsep *student-centered learning*. Pada tahap *test*, penerapan pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Pada tahap *test*, peneliti mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis *Design Thinking* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa lebih aktif dan lebih nyaman mengikuti pembelajaran setelah diterapkannya pendekatan yang lebih interaktif.

Salah satu siswa mengungkapkan:

“Iya, saya menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton.”

Siswa lain juga menyatakan:

“Menurut saya efektif karena siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan materi lebih mudah dipahami.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Design Thinking* mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kondusif. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Tim Brown dalam (Fauzi & Sukoco, 2019) yang menyatakan bahwa *Design Thinking* berfokus pada penciptaan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses pengujian secara langsung. Selain itu, (Devanti et al., 2023) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *student-centered learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena peserta didik diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Namun demikian, penelitian ini memiliki keunikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada penerapan model pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada proses identifikasi kebutuhan siswa melalui wawancara mendalam sebagai bagian dari tahap

empathize dalam *Design Thinking*. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa faktor waktu pembelajaran (pagi dan siang hari) berpengaruh terhadap keaktifan siswa, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan *Design Thinking* dalam pembelajaran mampu mendukung penerapan *student-centered learning* serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pendekatan *Design Thinking* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis *student-centered learning* di SMA. Melalui tahapan, *empathize, define, ideate, prototype dan test*, guru dapat memahami kebutuhan serta pengalaman belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi, tanya jawab, dan aktivitas kolaboratif, mampu meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa. Sebaliknya, metode ceramah yang dominan cenderung menurunkan keterlibatan siswa, terutama pada kondisi pembelajaran siang hari. Dengan demikian, pendekatan *Design Thinking* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Guru disarankan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dengan memanfaatkan *Design Thinking* guna meningkatkan keterlibatan siswa. Sekolah diharapkan dapat mendukung melalui penyediaan pelatihan dan fasilitas pembelajaran inovatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian dengan cakupan yang lebih luas dan metode yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Adi Satria, A., & Muntaha, A. (2023). *Inovasi pendidikan abad 21: penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek (projected based learning) dalam pendidikan Indonesia*. <https://cikgudina37.wordpress.com/2019/05/09/pembelajaran-abad-21>
- Ashtiani Kholida. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Studi Center pada Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas VI SD Negeri 5 Nagrikaler (Vol. 5)*.
- Azmi Manurung, A., & Khairiah, S. (2026). *LITERATUR REVIEW: KONSEP STUDENT CENTERED LEARNING DALAM DESAIN PEMBELAJARAN PAI ABAD 21*. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2026.005.02.03>
- Devanti, D., Muftiana, W., & Mukmin. (2023). Professional Teacher Transformation Implementing Student Centered Learning (SCL) Approach. *AZKIYA: Jurnal Ilmiah Dan Penelitian Islam*, 6(2), 15–29.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>

- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Sainifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50>
- Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang Bersifat Generatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.519>
- Munawir dkk. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Napisa, A., Maharani, D., Darliani, I., Nurul, R., Hamzah, A., Kamila, S., Uli, A. A., & Al-Mar'atus Sholihah, L. (2026). Penerapan *Student-Centered Learning* pada Materi Fisika dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Jenjang SMP. 10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11286>
- Syukron Darsyah. (2023). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan* (Vol. 5).
- siti Fadjarajani, D. (2020). *Metodologi Penelitian* (p. 205).
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Ubabuddin. (2019). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Willy Arafah Fitria Madaniah Prasetyo. (2025). *Design Thinking Untuk Bisnis Berkelanjutan*.