



Ruang Ideasi Digital: Menumbuhkan Kreativitas dan Solusi melalui Design Thinking dan Literasi Teknologi

Lailatul Fitriyah¹; Inaza Astri Nurindha²

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Menghadapi Tantangan Pembelajaran di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Peserta didik sekolah dasar saat ini tumbuh di lingkungan yang akrab dengan berbagai perangkat digital, seperti telepon pintar, televisi, dan internet. Kondisi ini menuntut pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Di sisi lain, perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Menurut data dari UNESCO tahun 2021, integrasi teknologi dalam

Lailatul Fitriyah¹; Inaza Astri Nurindha²

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

*Email: lailatullfitriyahh20@gmail.com, inazanurindha12gmail.com

© 2026 Kanjuruhan Press

Fitriyah, L., & Nurindha, I. A. (2026). *Ruang Ideasi Digital: Menumbuhkan Kreativitas dan Solusi melalui Design Thinking dan Literasi Teknologi* (Ariffudin, I). *Design Thinking dalam Pembelajaran: Bunga Rempah Inovasi Pendidikan* (hlm. 49–66). Malang: Kanjuruhan Press.





pendidikan dapat meningkatkan mutu pembelajaran, memperluas kesempatan belajar, serta mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif (Supriatna et al., 2025). Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka juga yang mengintegrasikan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, yang mencakup kemampuan bernalar kritis, kreatif, mandiri, serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran di sekolah dasar diharapkan tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses pengembangan kompetensi secara holistik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Karangbesuki 3, ditemukan bahwa peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan antusias ketika mengikuti pembelajaran yang melibatkan media visual maupun aktivitas diskusi. Akan tetapi, sebagian peserta didik masih cenderung menunggu arahan guru dan belum terbiasa mengemukakan ide atau pendapat secara mandiri. Permasalahan lain yang muncul adalah belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi sering kali masih digunakan sebatas sebagai media penyampaian informasi, belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir peserta didik. Padahal, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Pariza et al., 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan ruang belajar yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, dan membangun pemahaman secara bersama-sama. Pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir dan mengemukakan pendapat dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan pemecahan masalah yang menjadi salah satu kompetensi penting pada abad ke-21.



Lebih lanjut, literasi teknologi peserta didik juga menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran abad ke-21. Literasi teknologi tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara kritis. Penguatan literasi digital memainkan peran penting dalam mendorong kemampuan berpikir peserta didik, terutama dalam aspek berpikir kritis, analitis, dan reflektif (Rafi & Ramadhan, 2025). Oleh karena itu, integrasi literasi teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka.

Memahami Kebutuhan Peserta Didik sebagai Titik Awal Inovasi

Inovasi pembelajaran yang efektif tidak lahir dari pemilihan teknologi semata, melainkan dari pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan peserta didik. Sebelum merancang solusi pembelajaran, guru perlu mengenali karakteristik, potensi, serta hambatan belajar yang dialami peserta didik. Pemahaman tersebut menjadi dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan nyata di kelas.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik lebih mudah memahami konsep ketika diberikan kesempatan untuk mengamati, mencoba, dan menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka miliki (Munisah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dapat membantu guru merancang solusi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Design Thinking.

Pendekatan Design Thinking sangat relevan digunakan dalam dunia pendidikan untuk menumbuhkan budaya berpikir solutif dan inovatif pada generasi muda (Wibasellppa et al., 2025).



Pendekatan ini merupakan metode pemecahan masalah yang berpusat pada kebutuhan pengguna melalui lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Novo et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, pengguna yang dimaksud adalah peserta didik sehingga setiap keputusan pembelajaran yang dirancang guru didasarkan pada karakteristik, kebutuhan, dan pengalaman belajar peserta didik.

Melalui tahapan *Empathize* dan *Define*, guru berupaya memahami kondisi nyata yang dialami peserta didik, mulai dari karakteristik belajar, hambatan yang dihadapi, hingga kebutuhan pembelajaran yang perlu difasilitasi. Selanjutnya, pada tahap *Ideate*, guru melakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Tahap ini menjadi ruang bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai ide, strategi, media, maupun pemanfaatan teknologi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang dirancang berdasarkan pemahaman terhadap kebutuhan peserta didik diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, inklusif, dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Prihandini et al., 2023).

Ruang Ideasi Digital sebagai Wadah Merancang Solusi Pembelajaran

Setelah memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik, langkah berikutnya yang perlu dilakukan guru adalah mencari berbagai alternatif solusi pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan yang ditemukan di kelas. Proses ini membutuhkan ruang yang memungkinkan guru untuk berpikir secara terbuka, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta mengembangkan ide-ide pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, ruang tersebut dapat diwujudkan melalui ruang ideasi digital.

Ruang ideasi digital merupakan lingkungan yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses



pengembangan gagasan, kolaborasi, dan perancangan solusi secara kreatif. Dalam ruang ini, guru dapat mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran, berdiskusi dengan rekan sejawat, serta mengeksplorasi berbagai strategi dan media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Dengan demikian, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung lahirnya inovasi pembelajaran. Menurut Satria & Muntaha (2021), pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang kreatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Kemampuan tersebut memerlukan proses refleksi dan eksplorasi ide yang berkelanjutan sehingga guru dapat menemukan solusi yang sesuai dengan tantangan pembelajaran yang dihadapi.

Selain itu, ruang ideasi digital juga mendukung terbentuknya budaya kolaboratif dalam pengembangan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk berbagi praktik baik, mencari inspirasi pembelajaran, maupun mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Budhayanti & Stevanus (2025) yang menyatakan bahwa proses perancangan pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan peserta didik membutuhkan keterbukaan terhadap berbagai perspektif dan alternatif solusi agar pembelajaran yang dirancang lebih efektif dan bermakna.

Dalam kerangka Design Thinking, ruang ideasi digital menjadi jembatan antara tahap *Define* dan *Ideate*. Setelah guru berhasil mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi peserta didik, ruang ideasi digital memberikan kesempatan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi tanpa terburu-buru menentukan satu jawaban. Proses ini penting karena solusi yang efektif sering kali lahir dari eksplorasi berbagai kemungkinan, bukan dari keputusan yang diambil secara instan. Oleh karena itu, ruang ideasi digital menjadi fondasi penting bagi guru dalam



merancang pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Mengembangkan Gagasan melalui Proses Ideasi

Setelah permasalahan dan kebutuhan peserta didik berhasil diidentifikasi, proses berikutnya dalam Design Thinking adalah tahap *Ideate*. Tahap ini menjadi ruang bagi guru untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna.

Proses ideasi diawali dengan refleksi terhadap hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas III SDN Karangbesuki 3 lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, dan melibatkan partisipasi aktif. Berdasarkan temuan tersebut, berbagai alternatif solusi mulai dipetakan, mulai dari penggunaan media manipulatif, pemanfaatan video pembelajaran, permainan edukatif, hingga integrasi teknologi digital yang mampu membantu peserta didik memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak. Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar yang dekat dengan dunia nyata (Pananrang & Makduani, 2025).

Dalam proses pengembangan gagasan tersebut, literasi teknologi menjadi salah satu aspek yang turut dipertimbangkan. Literasi teknologi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan memilih dan memanfaatkan teknologi secara tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kurniawati & Baroroh (2016), literasi digital mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui teknologi digital secara efektif. Kemampuan ini menjadi penting bagi guru dalam menentukan teknologi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta



memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam, sehingga dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan kritis secara optimal (Blundell, 2024).

Tahap ideasi juga membuka peluang bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai sumber inspirasi dari praktik-praktik pembelajaran inovatif yang telah berkembang di era digital. Melalui diskusi dengan rekan sejawat, penelusuran berbagai referensi pembelajaran, serta pemanfaatan platform digital, guru dapat memperoleh beragam perspektif dalam merancang solusi pembelajaran. Proses ideasi yang efektif ditandai dengan munculnya berbagai kemungkinan solusi sebelum dilakukan proses penyaringan dan pemilihan ide yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna (IxDF, 2016). Dalam konteks pendidikan, pengguna yang dimaksud adalah peserta didik dengan karakteristik dan kebutuhan belajar yang beragam.

Dari berbagai alternatif yang muncul, guru kemudian mulai mengidentifikasi solusi yang dinilai paling relevan untuk menjawab kebutuhan peserta didik. Solusi tersebut tidak hanya mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, tetapi juga potensi dalam meningkatkan keterlibatan belajar, memfasilitasi visualisasi konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hasil proses ideasi inilah yang kemudian menjadi dasar bagi guru untuk menyusun rancangan pembelajaran dan mengembangkan prototipe solusi yang akan diimplementasikan pada tahap berikutnya.

Dari Ide Menuju Rancangan Pembelajaran

Tahap ideasi menghasilkan berbagai alternatif solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas III SDN Karangbesuki 3. Namun, tidak semua ide yang muncul dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tahap berikutnya dalam Design Thinking adalah *Prototype*, yaitu proses memilih dan merancang solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebelum



diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, guru mulai mempertimbangkan kelayakan, relevansi, serta potensi dampak dari setiap alternatif solusi yang telah dihasilkan pada tahap ideasi.

Berdasarkan hasil brainstorming, guru menemukan bahwa peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang mampu memvisualisasikan konsep secara lebih konkret sekaligus memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kebutuhan tersebut kemudian menjadi dasar dalam memilih solusi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan aktivitas belajar yang berpusat pada peserta didik. Pemilihan solusi dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan bantuan visual dan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari untuk memahami konsep yang dipelajari (Amalia et al., 2025).

Dalam proses perancangan solusi, guru mulai menyusun rancangan pembelajaran yang memadukan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi yang relevan. Salah satu kerangka yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran adalah kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK merupakan suatu kerangka yang dapat mengkolaborasikan antara aspek pengetahuan teknologi dan konten, sehingga TPACK memunculkan paradigma baru, bagaimana mengajarkan atau memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi, pedagogi, dan konten yang baik untuk mendukung pengetahuan teknologi yang menunjang (Yurinda & Widyasari, 2022). Kerangka ini membantu guru menentukan teknologi yang sesuai dengan karakteristik materi sekaligus mendukung strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, teknologi tidak dipilih semata-mata karena sifatnya yang menarik, tetapi karena mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.



Berdasarkan pertimbangan tersebut, guru memilih pemanfaatan aplikasi Polypad sebagai media untuk membantu peserta didik mengeksplorasi karakteristik bangun datar secara interaktif. Selain itu, penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) juga dipertimbangkan untuk membantu peserta didik memvisualisasikan bentuk dan unsur bangun datar secara lebih nyata pada materi IPAS. Kombinasi kedua media tersebut diharapkan mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemilihan solusi ini sejalan dengan hasil penelitian Hermawan & Hadi (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Penelitian lain menunjukkan bahwa integrasi TPACK dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta kemampuan literasi digital peserta didik (Aroka, 2024). Pemanfaatan teknologi digital yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran yang disusun tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Tahap prototipe pada akhirnya tidak hanya menghasilkan pilihan media dan teknologi yang akan digunakan, tetapi juga menghasilkan gambaran awal mengenai bagaimana pembelajaran akan dilaksanakan. Rancangan inilah yang kemudian menjadi dasar bagi guru untuk mengimplementasikan solusi pembelajaran serta mengevaluasi efektivitasnya pada tahap berikutnya.

Mengintegrasikan TPACK dan Augmented Reality dalam Pembelajaran



Rancangan pembelajaran yang telah disusun kemudian diwujudkan melalui integrasi teknologi yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses ini, guru menggunakan kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) sebagai landasan dalam mengombinasikan pengetahuan materi, strategi pembelajaran, dan teknologi secara seimbang. Pembelajaran berbasis teknologi akan lebih efektif apabila guru mampu mengintegrasikan ketiga komponen tersebut sehingga teknologi yang digunakan benar-benar mendukung proses belajar, bukan sekadar menjadi pelengkap pembelajaran (Ledoh et al., 2025).

Pada materi bangun datar kelas III, guru tidak hanya mempertimbangkan aspek teknologi yang digunakan, tetapi juga karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari sisi *Content Knowledge* (CK), peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar beserta karakteristiknya. Dari sisi *Pedagogical Knowledge* (PK), pembelajaran dirancang melalui kegiatan eksplorasi, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Sementara itu, dari sisi *Technological Knowledge* (TK), guru memanfaatkan aplikasi digital yang dapat membantu memvisualisasikan konsep bangun datar secara lebih konkret dan interaktif.

Salah satu teknologi yang dipilih dalam rancangan pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini memungkinkan objek virtual ditampilkan ke dalam lingkungan nyata sehingga peserta didik dapat mengamati bentuk bangun datar secara lebih menarik dan mudah dipahami. Pemanfaatan AR menjadi relevan karena peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Dengan melihat representasi visual yang lebih nyata, peserta didik dapat mengenali bangun datar dengan serta pembelajaran IPAS lebih mudah dibandingkan hanya melalui gambar pada buku teks.



Selain membantu visualisasi konsep, penggunaan AR juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pengamatan, eksplorasi, dan diskusi. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman konsep karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Mustaqim, 2016).

Integrasi TPACK dan *Augmented Reality* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi perlu didasarkan pada kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang jelas. Teknologi dipilih bukan karena mengikuti perkembangan zaman semata, melainkan karena mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Penerapan kerangka TPACK melalui pemanfaatan *Augmented Reality* menjadi salah satu bentuk inovasi yang lahir dari proses Design Thinking. Solusi ini merupakan hasil dari upaya guru dalam memahami kebutuhan peserta didik, mengembangkan berbagai alternatif gagasan, dan memilih strategi yang paling sesuai untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui integrasi tersebut, ruang ideasi digital tidak hanya menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga menghadirkan solusi nyata yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

Mewujudkan Pembelajaran yang Kreatif dan Bermakna

Implementasi rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi tahap penting untuk melihat sejauh mana solusi yang dirancang mampu menjawab kebutuhan peserta didik. Pada pembelajaran materi bangun datar di kelas III SDN Karangbesuki 3, peserta didik diajak untuk belajar melalui pengalaman yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi



digital dan aktivitas eksploratif. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada penjelasan guru, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, berdiskusi, mencoba, dan membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep yang dipelajari.

Pemanfaatan aplikasi Polypad dan teknologi *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik dapat mengamati bentuk bangun datar secara lebih jelas, mengeksplorasi karakteristik setiap bangun, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan objek yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Visualisasi yang lebih konkret membantu peserta didik memahami konsep sisi, sudut, dan bentuk bangun datar dengan lebih mudah. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat konkret dan kontekstual.

Dalam pembelajaran IPAS kelas III, ruang ideasi digital dapat diterapkan melalui pendekatan berbasis masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti penggunaan energi di lingkungan rumah dan sekolah. Peserta didik diajak untuk mengamati berbagai sumber energi serta bagaimana energi digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, melalui pendekatan *design thinking*, peserta didik dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada, seperti pemborosan energi listrik, kemudian mengembangkan solusi kreatif yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep energi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran lingkungan serta tanggung jawab sosial peserta didik. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran IPAS juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual (Luthfiyah et al., 2025).

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Mereka lebih aktif mengajukan



pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berdiskusi dengan teman kelompok ketika menyelesaikan tugas yang diberikan. Lingkungan belajar yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi dan menemukan pengetahuan secara mandiri turut mendorong tumbuhnya rasa percaya diri dalam mengemukakan gagasan. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Pariza et al., 2024).

Selain berdampak pada keterlibatan peserta didik, pembelajaran yang dirancang melalui proses Design Thinking juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi memahami bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam situasi nyata. Mereka memperoleh kesempatan untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, serta menemukan solusi melalui aktivitas belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang bermakna seperti ini membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lebih lama dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian informasi.

Dari perspektif guru, implementasi pembelajaran ini menunjukkan bahwa proses memahami kebutuhan peserta didik, mengembangkan berbagai alternatif solusi, hingga memilih teknologi yang sesuai memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Teknologi berfungsi sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, sedangkan pendekatan Design Thinking membantu guru memastikan bahwa setiap keputusan pembelajaran berangkat dari kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran yang kreatif dan bermakna tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang relevan, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Pengalaman ini menunjukkan bahwa ruang ideasi digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk melahirkan inovasi



pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital. Ketika guru diberikan kesempatan untuk berefleksi, mengeksplorasi gagasan, dan mengembangkan solusi secara sistematis, pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya lebih menarik, tetapi juga mampu mendukung perkembangan kompetensi peserta didik yang dibutuhkan pada abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir peserta didik dalam mengembangkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Sudiarti et al., 2025).

Refleksi Pembelajaran di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap cara peserta didik belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menuntut guru untuk terus beradaptasi dan menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan belajar peserta didik yang semakin beragam. Melalui proses Design Thinking, guru memperoleh kesempatan untuk memahami kebutuhan peserta didik secara lebih mendalam sebelum merancang solusi pembelajaran yang akan diterapkan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang efektif berawal dari kemampuan guru dalam mendengarkan, mengamati, dan memahami pengalaman belajar peserta didik.

Pengalaman merancang pembelajaran melalui ruang ideasi digital memberikan pemahaman bahwa teknologi bukanlah tujuan utama dalam pembelajaran, melainkan sarana untuk mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keberhasilan pembelajaran tidak ditentukan oleh banyaknya teknologi yang digunakan, tetapi oleh sejauh mana teknologi tersebut mampu membantu peserta didik memahami konsep, membangun pengetahuan, serta terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu bersikap selektif dan reflektif dalam



memilih teknologi agar penggunaannya benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Proses ideasi juga menunjukkan bahwa lahirnya inovasi pembelajaran tidak selalu berasal dari gagasan yang rumit. Inovasi dapat muncul dari upaya sederhana untuk memahami kesulitan peserta didik dan mencari cara yang lebih efektif untuk membantu mereka belajar. Melalui kegiatan brainstorming, eksplorasi berbagai sumber belajar, serta pemanfaatan literasi teknologi, guru dapat menemukan alternatif solusi yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Satria dan Muntaha (2024) yang menyatakan bahwa inovasi pendidikan pada abad ke-21 memerlukan kemampuan guru untuk berpikir kreatif, adaptif, dan terbuka terhadap perubahan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Rany et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penguatan literasi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik secara signifikan, sehingga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Selain memberikan dampak pada peserta didik, proses ini juga menjadi pengalaman belajar yang berharga bagi guru. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai pembelajar yang terus mengembangkan kompetensinya. Kemampuan memanfaatkan teknologi, merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran menjadi bagian penting dari profesionalisme guru di era digital. Dengan demikian, ruang ideasi digital tidak hanya menjadi tempat lahirnya solusi pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana pengembangan diri bagi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan yang terus berkembang.

Ke depan, penerapan ruang ideasi digital memiliki peluang yang besar untuk terus dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Dukungan teknologi yang semakin mudah diakses membuka kesempatan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual. Namun demikian, keberhasilan implementasinya



tetap memerlukan komitmen guru untuk terus belajar, berkolaborasi, dan melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan cara tersebut, pembelajaran di era digital tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga membentuk generasi yang kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Sebagai penutup, ruang ideasi digital yang dipadukan dengan Design Thinking dan literasi teknologi menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran dapat dibangun melalui proses yang sistematis dan berpusat pada kebutuhan peserta didik. Ketika guru diberikan ruang untuk berpikir, bereksplorasi, dan mengembangkan solusi secara kreatif, pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih bermakna. Pengalaman ini menjadi pengingat bahwa transformasi pendidikan di era digital tidak selalu dimulai dari teknologi yang canggih, melainkan dari kemauan guru untuk terus memahami peserta didik dan berinovasi demi menghadirkan pembelajaran yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Amalia, M. N., Suriansyah, A., Mulya, A., & Harsono, B. (2025). *Implementasi Media Konkret Pada Sekolah Dasar*. 02(04), 519–529.
- Aroka, R. (2024). *Efektivitas Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMAN 9 Padang*. 2(4), 695–700.
- Budhayanti, C. I. S., & Stevanus, I. (2025). Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pendekatan Design Thinking dalam Pengembangan Pembelajaran di SMPN 58 Jakarta. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16, 364–374.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). *Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa*. 7(1), 328–340.
- IxDF. (2016). *What is Ideation?* – Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation. <https://ixdf.org/literature/topics/ideation>
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal*



- Komunikator*, 8(2), 52–66.
- Ledoh, C. C., Abdullah, G., Judijanto, L., Harahap, R. D., Ibrahim, I., & Masuku, M. (2025). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Penerbit Buku Sonpedia.
- Luthfiyah, H., Suciptaningsih, O. A., & Mas, S. (2025). *Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPAS: Studi Kasus Penggunaan Genially pada Materi Ekosistem Kelas 3 SD*. 8, 6156–6163.
- Munisah, S., Hariandi, A., & Faisal Hidayat, A. (2023). *Efektivitas Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD*.
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. 13(2), 174–183.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Novo, C., Tramonti, M., Dochshanov, A. M., Tuparova, D., Garkova, B., Eroglan, F., Uğraş, T., Yücel-Toy, B., & Carvalho, C. V. de. (2023). Design Thinking in Secondary Education : Required Teacher Skills. *Education Sciences*, 13, 10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci13100969>
- Pananrang, A. D., & Makduani, R. (2025). *Memahami karakteristik anak usia sekolah dasar*. 15(1), 1–5.
- Pariza, I., Marlia, A., Desmaneni, Isnaniah, & Ernawarnelis. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Contextaul Teaching and Learning (CTL) berbasis TPACK di Kelas IV B SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 572–579.
<https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.88295>
- Prihandini, D. R., Azizah, S. A., & Atikah, I. (2023). *Sinergi Antara Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Teaching at The Right Level dalam Menghadirkan Lingkungan Belajar Inklusif*. 2, 1–11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.76>
- Rafi, M., & Ramadhan, N. (2025). *Peran Literasi Digital dalam Mendorong Kemampuan Berpikir Siswa Sekolah Menengah Atas : Kajian Literatur Terkini*. 2(3), 590–596.
- Rany, R. M., Lusiana, E., & Perdana, F. (2025). *Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Era Teknologi Informasi*. 3(4), 47–56.



- Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2021). *Inovasi pendidikan abad 21 : penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek (projected based learning) dalam pendidikan Indonesia*. 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpd.v9i2.59940>
- Sudiarti, N. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis TPACK dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 9(2), 250–258.
- Supriatna, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2025). *Perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. 6(12), 1986–1999.
- Wibaselpa, A., Rahmawati, L., Asnusa, S., Saputra, A., & Saputra, M. D. (2025). *Penguatan Kapasitas Inovatif dan Berpikir Kreatif Siswa SMA N 5 Bandar Lampung melalui Pembelajaran Design Thinking Berbasis Masalah Sosial Sekolah ditentukan oleh penguasaan kompetensi abad ke-21 , khususnya keterampilan Critical*. 6(2), 248–261.
- Yurinda, B., & Widyasari, N. (2022). Analisis Technological Pedagogical Content. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 47–60.