



Menumbuhkan Inovasi Pembelajaran Melalui *Human Centered Design* *Thinking* Berbasis Empati dan Iterasi

Apriliana Dewi¹, Ahyan Mujahidittauhid², Yulius Rustan Effendi³

^{1,2} SMP Negeri 12 Malang

³Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

A. Human-Centered Design Thinking sebagai Inovasi Pedagogis dalam Pembelajaran PPKn Abad ke-21

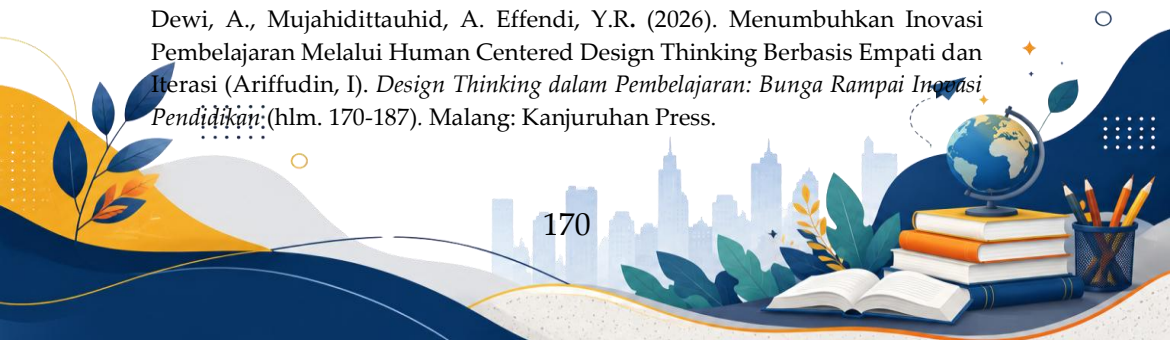
Guru abad ke-21 tidak lagi sekadar penyampai materi, melainkan desainer pengalaman belajar yang mampu menciptakan pembelajaran bermakna, kontekstual, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Perkembangan teknologi digital dan transformasi sosial menuntut guru memiliki kemampuan adaptif dan kreatif. Penelitian Henriksen, Richardson, & Mehta (2017) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *Design Thinking* mampu meningkatkan kreativitas pedagogis, *problem solving*, dan sensitivitas terhadap kebutuhan peserta didik. Retna (2016) menegaskan perlunya fleksibilitas pedagogis untuk merespons dinamika kelas di era digital.

Apriliana Dewi¹, Ahyan Mujahidittauhid², Yulius Rustan Effendi

Email: efenrust@unikama.ac.id

© 2026 Kanjuruhan Press

Dewi, A., Mujahidittauhid, A. Effendi, Y.R. (2026). Menumbuhkan Inovasi Pembelajaran Melalui Human Centered Design Thinking Berbasis Empati dan Iterasi (Ariffudin, I). *Design Thinking dalam Pembelajaran: Bunga Rampai Inovasi Pendidikan*. (hlm. 170-187). Malang: Kanjuruhan Press.





Transformasi pendidikan juga mengubah karakteristik peserta didik. Generasi saat ini tumbuh dekat dengan teknologi dan media sosial, memiliki gaya belajar yang lebih interaktif, kontekstual, visual, dan relevan dengan kehidupan nyata. Koh, Chai, Benjamin, & Hong (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut integrasi kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, dan teknologi.

Dalam konteks PPG Prajabatan, tantangan semakin kompleks. Program ini bertujuan membentuk guru yang reflektif, inovatif, dan responsif. Mahasiswa PPG PPKn menghadapi tantangan membelajarkan nilai Pancasila, demokrasi, HAM, dan kewarganegaraan kepada generasi digital. Di satu sisi peserta didik memiliki akses informasi luas, namun di sisi lain keterlibatan terhadap isu kewarganegaraan konvensional menurun. Supriatna & Maulidah (2023) menegaskan perlunya pendekatan inovatif yang menghubungkan konsep kewarganegaraan dengan pengalaman nyata. Realitas menunjukkan kesenjangan antara materi PPKn dengan konteks kehidupan peserta didik. Guru cenderung menggunakan pendekatan tekstual dan normatif, sehingga PPKn dianggap teoritis, abstrak, dan kurang relevan. Padahal pendidikan kewarganegaraan seharusnya membentuk kesadaran kritis dan partisipasi sosial.

Kondisi serupa juga ditemukan di SMPN 12 Malang, lokasi pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan microteaching dalam penelitian ini. Sekolah yang terletak di wilayah perkotaan dengan akses teknologi yang cukup baik ini memiliki peserta didik dari latar belakang sosial-ekonomi yang beragam. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa di SMPN 12 Malang aktif menggunakan media sosial dan mengakses informasi digital setiap hari, namun pembelajaran PPKn di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Akibatnya, siswa kesulitan menghubungkan materi kewarganegaraan dengan pengalaman keseharian mereka, seperti dinamika demokrasi



digital, toleransi di ruang daring, maupun partisipasi warga negara muda di media sosial.

Human-Centered Design Thinking (HCD Thinking) adalah pendekatan pemecahan masalah yang menempatkan manusia (peserta didik) sebagai pusat desain pembelajaran. Henriksen et al. (2017) menjelaskan pendekatan ini membantu guru mengembangkan pembelajaran kreatif, kolaboratif, dan responsif melalui proses empati, eksplorasi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian. Pendekatan ini juga relevan untuk pengembangan kompetensi pedagogis calon guru karena menekankan refleksi, kolaborasi, dan iterasi. Widodo & Rahmawati (2022) serta Maharani & Purnomo (2022) membuktikan efektivitasnya.

Meskipun penelitian tentang *Design Thinking* dalam pendidikan berkembang pesat, sebagian besar masih fokus pada media pembelajaran atau strategi umum. Kajian yang mengintegrasikan HCD Thinking berbasis empati dan iterasi dalam konteks PPG PPKn masih terbatas, terutama yang mengaitkan dengan dimensi nilai, refleksi pedagogis, dan inklusivitas.

Tujuan tulisan ini: (1) mengkaji secara analitis-reflektif penerapan HCD Thinking dalam pengalaman pembelajaran mahasiswa PPG PPKn di SMPN 12 Malang (microteaching, PPL, perkuliahan); (2) mengembangkan kerangka EMPATI-INOVASI sebagai model operasional yang mengintegrasikan empati, iterasi, nilai, orisinalitas, validasi komunitas, dan inklusivitas. Kebaruan model ini terletak pada kontekstualisasi *Design Thinking* ke dalam pendidikan PPKn yang berorientasi pada inovasi sekaligus pembentukan karakter kewarganegaraan.

B. Human-Centered Design Thinking dalam Pendidikan Kewarganegaraan

1. Human Centered Design Thinking: Genealogi dan Konsep

HCD Thinking menempatkan peserta didik sebagai pusat perancangan solusi, menekankan pemahaman pengalaman belajar



sebelum merancang strategi pembelajaran. Pendekatan ini menghasilkan pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan responsif (Henriksen et al., 2017).

Secara operasional, *Design Thinking* terdiri atas lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahap membentuk siklus iteratif yang memungkinkan eksplorasi masalah secara mendalam. Retna (2016) menyatakan bahwa pendekatan ini membantu guru mengembangkan fleksibilitas pedagogis dan adaptasi terhadap dinamika kelas. Koh et al. (2015) menambahkan bahwa *Design Thinking* berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, dan inovatif yang dibutuhkan di abad ke-21. Dalam konteks profesi guru yang dinamis dan tidak sepenuhnya dapat diprediksi, pendekatan ini membantu membangun kemampuan reflektif dan sistemik dalam memahami ekosistem pembelajaran (Henriksen et al., 2017).

2. Empati sebagai Fondasi Inovasi Pedagogis

Empati bukan sekadar simpati emosional, melainkan kemampuan memahami pengalaman belajar peserta didik dari perspektif mereka sendiri. Guru yang empatik akan memahami bagaimana peserta didik berpikir, merasakan, dan memaknai pembelajaran. Pembelajaran efektif tidak dapat dibangun hanya berdasarkan asumsi guru (Retna, 2016).

Novianti & Hartini (2021) menunjukkan bahwa *empathy map* sebagai instrumen eksplorasi kebutuhan mampu membantu guru memahami karakteristik belajar secara mendalam, menghasilkan desain pembelajaran yang lebih kontekstual dan disukai peserta didik. Empati juga berkaitan erat dengan refleksi pedagogis: guru yang reflektif terus mengevaluasi kesesuaian rancangan dengan kebutuhan peserta didik yang beragam. Dengan demikian, empati menjadi dasar *student-centered learning* yang inklusif.

3. Iterasi sebagai Etos Perbaikan Berkelanjutan



Iterasi menekankan perbaikan berkelanjutan melalui siklus refleksi, evaluasi, dan revisi. Desain pembelajaran tidak pernah final pada percobaan pertama; guru perlu terus mengevaluasi berdasarkan umpan balik (Prasetya & Firmansyah, 2022; Effendi, 2026).

Iterasi erat kaitannya dengan *growth mindset*: kegagalan bukan akhir, melainkan bagian dari pengembangan profesional. Hasanah & Setiawan (2023) menemukan bahwa mahasiswa PPG dengan *growth mindset* lebih terbuka terhadap kritik, lebih reflektif, dan lebih berani berinovasi. Penelitian Prasetya & Firmansyah (2022) juga menunjukkan bahwa pendekatan iteratif menghasilkan desain pembelajaran yang lebih adaptif dibandingkan pendekatan linier. Dengan demikian, iterasi bukan sekadar revisi teknis, melainkan budaya refleksi berkelanjutan.

4. Design Thinking dalam Pendidikan: State of the Art

Penelitian terkini menunjukkan bahwa *Design Thinking* mampu mengembangkan kreativitas pedagogis, *problem solving*, dan sensitivitas guru (Henriksen et al., 2017). Retna (2016) menekankan peningkatan fleksibilitas pedagogis dan adaptasi. Koh et al. (2015) mengaitkannya dengan kompetensi abad ke-21.

Di Indonesia, Maharani & Purnomo (2022) serta Widodo & Rahmawati (2022) membuktikan efektivitas *Design Thinking* dalam meningkatkan refleksi pedagogis mahasiswa PPG dan keterlibatan peserta didik. Santoso & Kurniawan (2023) menegaskan bahwa *Human-Centered Design* dalam pengembangan kurikulum PPG menghasilkan rancangan yang lebih responsif.

Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada media atau strategi umum. Kajian yang mengintegrasikan HCD Thinking berbasis empati dan iterasi dalam konteks PPKn masih terbatas, terutama yang mengaitkan dengan nilai kewarganegaraan, inklusivitas, dan identitas profesional guru.



Tulisan ini hadir untuk mengisi gap tersebut melalui model EMPATI-INOVASI.

C. Pendekatan Analitis-Reflektif dalam Mengkaji Implementasi Human-Centered Design Thinking

Tulisan ini menggunakan pendekatan analitis-reflektif berbasis kasus nyata (Wang, Ko, & Lam, 2023) untuk menganalisis implementasi *Human-Centered Design Thinking* dalam pembelajaran mahasiswa PPG PPKn di SMPN 12 Malang. Data berasal dari pengalaman langsung penulis selama microteaching, PPL di SMPN 12 Malang, dan diskusi kelas PPG, yang dikumpulkan melalui catatan reflektif, dokumentasi artefak *design thinking* (empathy map, HMW, prototipe), serta observasi partisipatif.

Analisis dilakukan dengan kerangka lima tahap *Design Thinking* (empathize, define, ideate, prototype, test) yang dikombinasikan dengan perspektif *experiential learning* (Kolb, 1984) dan *growth mindset* (Rissanen & Kuusisto, 2023). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber (membandingkan catatan reflektif, umpan balik rekan, dosen, dan guru pamong) serta *member checking* informal.

D. Membangun Pembelajaran Kewarganegaraan Kontekstual melalui Design Thinking Berbasis Empati

Awal microteaching, mahasiswa menggunakan pendekatan berpusat pada guru, pembelajaran kaku dan pasif. Kesadaran akan kurangnya pemahaman terhadap peserta didik mendorong penerapan empathize. Melalui observasi dan wawancara, ditemukan bahwa peserta didik menganggap PPKn membosankan karena hafalan tanpa kaitan dengan kehidupan nyata. Mereka lebih tertarik pada isu media sosial, *cyberbullying*, intoleransi digital, dan demokrasi digital.

Tahap define merumuskan masalah secara spesifik, misalnya: "Peserta didik kesulitan melihat relevansi nilai



demokrasi dalam kehidupan digital mereka." Format *How Might We* (HMW) digunakan, misalnya: "Bagaimana kami membuat pembelajaran demokrasi relevan bagi Gen Z yang lebih akrab dengan partisipasi digital?"

Tahap ideate menghasilkan gagasan: simulasi sidang HAM berbasis kasus media sosial, debat digital, kampanye toleransi. Prototipe dibuat sederhana: kartu peran, lembar kerja kasus. Test di PPL menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual saja belum cukup; instruksi terlalu kompleks, diskusi didominasi guru. Setelah iterasi (menyederhanakan instruksi, menambah kartu visual, mengubah presentasi menjadi simulasi debat), keterlibatan peserta didik meningkat drastis.

Satu pengalaman reflektif: mahasiswa awalnya menggunakan presentasi kelompok tentang demokrasi digital, namun peserta didik pasif. Setelah refleksi dan diskusi, diubah menjadi simulasi debat media sosial dengan contoh komentar nyata. Hasilnya: partisipasi tinggi, diskusi hidup, pemahaman lebih kontekstual.

E. Empati, Iterasi, dan Growth Mindset sebagai Penggerak Transformasi Pedagogis

Perubahan terbesar adalah paradigma mahasiswa: dari fokus penyampaian materi dan administrasi menjadi fokus pada pengalaman belajar peserta didik. Ini sejalan dengan Henriksen et al. (2017). Peningkatan keterlibatan peserta didik terjadi ketika materi dikaitkan dengan pengalaman sosial mereka (media sosial, *cyberbullying*, intoleransi digital), memperkuat temuan Supriatna & Maulidah (2023).

Namun, penggunaan isu kontekstual saja tidak otomatis efektif; interaksi kelas tetap harus dikelola dengan baik. Mahasiswa yang mampu membangun ruang diskusi dan simulasi peran menunjukkan partisipasi lebih tinggi.



Fenomena menarik: sebagian mahasiswa merasa tidak nyaman dengan fleksibilitas dan iterasi. Mereka terbiasa dengan pendekatan linier dan takut tujuan tidak tercapai. Ini menegaskan temuan Retna (2016) bahwa *design thinking* membutuhkan keberanian menghadapi ambiguitas. Mahasiswa dengan *growth mindset* lebih adaptif. Proses iterasi mengubah budaya belajar: revisi tidak lagi dilihat sebagai kegagalan, melainkan bagian dari pengembangan profesional. Tabel berikut merangkum perubahan orientasi:

Tabel 1. Perubahan Orientasi Pedagogis Mahasiswa PPG Setelah Menggunakan Design Thinking

Sebelum Implementasi Design Thinking	Setelah Implementasi Design Thinking
Fokus pada penyampaian materi	Fokus pada pengalaman belajar peserta didik
Pembelajaran bersifat teoritis	Pembelajaran lebih kontekstual
Guru menjadi pusat pembelajaran	Peserta didik menjadi pusat pembelajaran
Takut melakukan kesalahan	Menganggap revisi sebagai bagian dari proses belajar
Pembelajaran bersifat linear	Pembelajaran bersifat fleksibel dan iteraktif
Fokus pada administrasi pembelajaran	Fokus pada kebutuhan peserta didik
Evaluasi berbasis hasil akhir	Evaluasi berbasis refleksi dan umpan balik



F. Rekonstruksi Design Thinking melalui Kerangka EMPATI-INOVASI dalam Pembelajaran PPKn

Model EMPATI-INOVASI adalah kerangka sintetis yang mengintegrasikan dimensi nilai, orisinalitas, validasi komunitas, dan inklusi ke dalam lima tahap *design thinking* standar. Sepuluh elemennya:

- Eksplorasi Konteks (empathy map, observasi)
- Masalah yang Dipahami Bersama (HMW framework)
- Prototipe Cepat dan Berani (draft RPP, skenario sederhana)
- Aksi Berbasis Empati (implementasi dengan sensitivitas)
- Testing Berlapis (peer review, supervisor, respons siswa)
- Iterasi Berbasis Data (revisi sistematis)
- Nilai yang Disematkan (inklusi, keadilan, martabat)
- Orisinalitas Solusi (adaptasi kontekstual)
- Validasi Komunitas (presentasi ke komunitas profesional)
- Inklusi Berkelanjutan (menjangkau keberagaman)

Perbedaan mendasar dengan *design thinking* standar adalah penambahan elemen Nilai (N), Orisinalitas (O), dan Inklusi (I), yang menjadi keharusan dalam pendidikan PPKn. Validasi Komunitas (V) memastikan resonansi dengan praktisi dan akademisi.

G. Transformasi Pembelajaran Berbasis Human-Centered Design Thinking dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Implementasi Human-Centered Design Thinking (HCD Thinking) dalam pembelajaran menunjukkan dampak yang signifikan terhadap perubahan orientasi pedagogis mahasiswa PPG. Pendekatan ini mendorong pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berfokus pada transfer pengetahuan menuju pembelajaran yang menempatkan pengalaman belajar peserta didik sebagai pusat proses pendidikan. Melalui proses empati,



eksplorasi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian berulang, mahasiswa tidak hanya belajar merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan, tetapi juga mengembangkan sensitivitas pedagogis yang lebih kuat terhadap kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman hidup peserta didik.

Perubahan tersebut turut memperkuat budaya refleksi dalam praktik profesional calon guru. Kritik, umpan balik, dan revisi tidak lagi dipandang sebagai indikator kegagalan, melainkan sebagai bagian integral dari proses pengembangan kompetensi profesional yang berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa Design Thinking memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan guru dan praktik pembelajaran di sekolah, terutama dalam menghadapi tantangan generasi digital yang memiliki karakteristik belajar lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman nyata. Pada akhirnya, esensi pendidikan yang bermakna berawal dari kemampuan guru untuk mendengarkan, memahami, dan merespons kebutuhan peserta didik secara autentik.

Dalam praktik di SMPN 12 Malang, implementasi Human-Centered Design Thinking didukung oleh serangkaian alat kerja yang berfungsi tidak hanya sebagai instrumen prosedural, tetapi juga sebagai sarana refleksi pedagogis. Tahap awal dilakukan melalui penggunaan *empathy map*, yaitu alat visual yang membantu mahasiswa memahami peserta didik dari empat dimensi utama: apa yang mereka katakan (*say*), pikirkan (*think*), lakukan (*do*), dan rasakan (*feel*). Pada pembelajaran materi demokrasi di kelas VIII, mahasiswa menemukan bahwa peserta didik menganggap demokrasi sebagai konsep yang penting, tetapi kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, mereka aktif berpartisipasi dalam media sosial, mengikuti isu-isu digital, dan terlibat dalam berbagai bentuk partisipasi daring. Temuan ini menunjukkan perlunya desain pembelajaran yang menghubungkan konsep demokrasi dengan pengalaman digital peserta didik melalui bahasa yang lebih kontekstual, contoh yang



dekat dengan kehidupan mereka, serta aktivitas yang mampu membangun keterhubungan emosional.

Berdasarkan hasil pemetaan empati tersebut, mahasiswa kemudian merumuskan tantangan pembelajaran menggunakan format *How Might We* (HMW). Salah satu rumusan yang dikembangkan adalah: “Bagaimana kami dapat membuat pembelajaran demokrasi menjadi relevan bagi Generasi Z yang lebih akrab dengan partisipasi digital daripada partisipasi konvensional?” Penggunaan format HMW membantu menggeser fokus dari identifikasi masalah menuju pencarian solusi yang kreatif, terbuka, dan berorientasi pada perbaikan.

Tahap berikutnya dilakukan melalui *ideation board* yang memfasilitasi proses pengembangan berbagai alternatif solusi. Teknik seperti *brainstorming*, *Crazy 8s*, dan *SCAMPER* digunakan untuk menghasilkan beragam gagasan inovatif, mulai dari simulasi sidang pelanggaran HAM berbasis kasus media sosial, debat digital mengenai kebebasan berpendapat, hingga proyek kampanye toleransi melalui platform digital sekolah. Visualisasi ide dalam bentuk catatan dan peta gagasan terbukti membantu mengurangi hambatan psikologis mahasiswa dalam mengemukakan ide-ide yang tidak konvensional.

Setelah ide-ide potensial teridentifikasi, mahasiswa mengembangkan prototipe pembelajaran dalam bentuk sederhana dan mudah dimodifikasi. Prototipe yang digunakan antara lain kartu peran persidangan, lembar kerja analisis kasus hukum yang disederhanakan, serta skenario diskusi berbasis kasus aktual yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Santoso dan Kurniawan (2023) bahwa prototipe sebaiknya cukup konkret untuk diuji, tetapi tetap fleksibel untuk direvisi secara cepat berdasarkan hasil implementasi. Dengan demikian, mahasiswa terhindar dari kecenderungan perfeksionisme yang sering menghambat inovasi pedagogis.



Tahap terakhir adalah proses *testing* dan iterasi yang dilakukan secara berlapis. Pengujian pertama dilaksanakan melalui *peer review* antarmahasiswa dalam kegiatan microteaching dengan fokus pada kualitas desain, keterlibatan peserta, dan kejelasan instruksi. Pengujian kedua dilakukan melalui supervisi dosen pembimbing dan guru pamong yang menilai kesesuaian kurikulum, kedalaman materi, serta kualitas *scaffolding*. Pengujian ketiga dilaksanakan pada konteks pembelajaran nyata selama PPL dengan mengamati tingkat partisipasi, pemahaman, dan relevansi pembelajaran bagi peserta didik. Setiap proses pengujian menghasilkan umpan balik yang digunakan sebagai dasar perbaikan berkelanjutan. Sebagai contoh, instruksi pembelajaran yang awalnya terlalu kompleks disederhanakan, sementara presentasi kelompok yang kurang interaktif diubah menjadi simulasi debat media sosial yang lebih partisipatif. Proses iteratif ini menunjukkan bahwa inovasi pedagogis yang efektif tidak lahir dari perencanaan yang sempurna sejak awal, melainkan dari siklus refleksi, pengujian, dan penyempurnaan yang berlangsung secara terus-menerus.

I. Refleksi Kritis Implementasi Design Thinking: Empati, Growth Mindset, dan Iterasi dalam Pembelajaran PPKn

Pengalaman di SMPN 12 Malang mengungkapkan bahwa *Design Thinking* lebih dari sekadar metode; ia adalah **episteme pedagogis** cara mengetahui tentang pembelajaran yang berbeda secara fundamental dari pendekatan resep-resep. Seperti dikemukakan Dewey (1938) dan Kolb (1984), pengetahuan pedagogis yang valid bukan yang paling teoritis, melainkan yang paling responsif terhadap realitas kontekstual peserta didik.

Empati dan Dekolonisasi Asumsi Guru. Proses *empathy mapping* secara sistematis membongkar asumsi-asumsi yang tidak disadari oleh calon guru. Asumsi seperti "siswa harus bisa memahami materi ini karena sudah ada di kurikulum"



atau "metode ini efektif karena dulu berhasil" terbukti menghalangi inovasi yang benar-benar berpusat pada siswa. Di SMPN 12 Malang, setelah mahasiswa benar-benar mendengarkan pengalaman peserta didik, mereka menyadari bahwa pembelajaran yang "baik" menurut guru belum tentu bermakna bagi siswa. Inilah yang disebut sebagai dekolonisasi asumsi guru: pembongkaran konstruksi sepihak tentang pembelajaran yang baik, digantikan dengan pemahaman yang inklusif dan berbasis data. Hasanah & Setiawan (2023) menegaskan bahwa proses ini, ketika difasilitasi secara sistematis, meningkatkan kualitas refleksi pedagogis mahasiswa secara signifikan.

***Growth Mindset* sebagai Motor Iterasi.**

Tanpa *growth mindset*, iterasi tidak akan terjadi secara produktif. Ketika prototipe pertama gagal misalnya instruksi terlalu rumit atau diskusi terlalu bebas respons alami adalah defensif atau menyerah. Namun mahasiswa di SMPN 12 Malang yang memiliki *growth mindset* justru mengubah kegagalan menjadi data: "Prototipe ini belum bekerja karena instruksinya terlalu panjang; mari kita persingkat dan tambahkan contoh." Perubahan orientasi ini fundamental: dari kegagalan sebagai bukti ketidakmampuan menjadi kegagalan sebagai informasi yang mengarahkan perbaikan (Dweck, 2006). *Design thinking* dan *growth mindset* memiliki hubungan dialektis: pendekatan ini memerlukan *growth mindset* sekaligus menumbuhkannya.

Iterasi sebagai Kurva Belajar Profesional.

Setiap siklus iterasi di SMPN 12 Malang menghasilkan wawasan yang tidak dapat diantisipasi sebelum prototipe diuji. Misalnya, mahasiswa tidak pernah menduga bahwa kartu peran sederhana lebih efektif daripada presentasi PowerPoint yang rumit. Hal ini mengkonfirmasi argumen Cross (2011) bahwa *design knowledge* pengetahuan yang dihasilkan melalui proses perancangan hanya dapat diperoleh melalui tindakan desain itu



sendiri, bukan melalui refleksi abstrak semata. Iterasi menjadi mekanisme *meta-learning*: belajar tentang cara belajar mengajar.

J. Refleksi Akhir dan Implikasi Pengembangan Model EMPATI-INOVASI

Implementasi Human-Centered Design Thinking dalam pembelajaran PPKn di SMPN 12 Malang memberikan sejumlah temuan penting yang memperkaya pemahaman mengenai pengembangan kompetensi pedagogis calon guru pada era pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan proses *microteaching*, Program Pengalaman Lapangan (PPL), serta refleksi berkelanjutan yang dilakukan selama implementasi, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Design Thinking yang berlandaskan empati dan iterasi mampu menghasilkan desain pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman nyata peserta didik dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung berangkat dari asumsi guru. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran meningkat ketika perancangan pembelajaran didasarkan pada pemahaman yang mendalam terhadap konteks belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian ini mengindikasikan bahwa *growth mindset* merupakan fondasi psikologis yang esensial dalam penerapan Design Thinking. Kemampuan untuk memandang umpan balik, revisi, dan kegagalan prototipe sebagai bagian integral dari proses pembelajaran memungkinkan calon guru mengembangkan praktik pedagogis yang lebih reflektif, adaptif, dan inovatif. Tanpa orientasi tersebut, proses desain berpotensi berhenti pada tahap awal dan kehilangan fungsi utamanya sebagai mekanisme perbaikan berkelanjutan.

Lebih lanjut, hasil implementasi menunjukkan bahwa Design Thinking dalam konteks Pendidikan Profesi Guru (PPG) tidak hanya berfungsi sebagai seperangkat metode atau teknik pembelajaran, tetapi juga sebagai kerangka epistemologis yang membentuk cara calon guru memahami, menafsirkan, dan



merespons kompleksitas proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong pergeseran orientasi dari fokus pada penyampaian materi menuju pengembangan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Dalam konteks pendidikan PPKn, model EMPATI-INOVASI yang dikembangkan melalui penelitian ini menawarkan kontribusi konseptual dengan memperluas kerangka Design Thinking melalui integrasi dimensi nilai, orisinalitas, validasi komunitas, dan inklusivitas. Integrasi keempat dimensi tersebut menjadikan model ini lebih relevan untuk pembelajaran kewarganegaraan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter, kesadaran sosial, dan komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi serta keberagaman.

Temuan penelitian ini memiliki sejumlah implikasi bagi pengembangan program pendidikan guru. Pada tingkat kelembagaan, pendekatan Design Thinking perlu diintegrasikan secara sistematis ke dalam mata kuliah Pembelajaran Mendalam, Pengembangan Perangkat Pembelajaran, serta Program Pengalaman Lapangan sebagai bagian dari strategi penguatan kompetensi pedagogis calon guru. Sistem evaluasi pembelajaran juga perlu bergeser dari orientasi hasil semata menuju penghargaan terhadap proses refleksi, eksperimen, dan perbaikan berkelanjutan yang menjadi karakteristik utama praktik profesional guru.

Bagi mahasiswa PPG, penggunaan instrumen empati seperti empathy map perlu ditempatkan sebagai tahapan awal yang esensial dalam perancangan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran hendaknya didasarkan pada kebutuhan peserta didik yang nyata, bukan pada gambaran ideal yang dibangun secara hipotetis. Di samping itu, pengembangan komunitas belajar profesional lintas disiplin menjadi penting untuk memperkaya perspektif, memperluas sumber umpan balik, dan memperkuat budaya kolaboratif dalam pengembangan inovasi pembelajaran.



Dari sisi pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian lanjutan perlu dilakukan melalui studi longitudinal yang mengamati keberlanjutan dampak Design Thinking terhadap kompetensi pedagogis guru setelah memasuki dunia kerja. Selain itu, model EMPATI-INOVASI memerlukan pengujian empiris yang lebih luas melalui desain penelitian eksperimental maupun mixed methods pada berbagai konteks pendidikan dengan karakteristik geografis, sosial-ekonomi, dan budaya yang berbeda. Meskipun pengalaman implementasi di SMPN 12 Malang menunjukkan potensi yang menjanjikan, validasi pada konteks yang lebih beragam diperlukan untuk memperkuat generalisasi dan kontribusi teoritis model ini dalam pengembangan pendidikan guru di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.
- Cennamo, K., & Brandt, C. (2012). The "right kind of telling": Knowledge building in the academic design studio. *Educational Technology Research and Development*, 60(5), 839–858.
- Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg Publishers.
- Dam, R., & Siang, T. (2020). *What is design thinking and why is it so popular?* Interaction Design Foundation.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.
- Effendi, Y.R. (2026). *Asesmen Pembelajaran Mendalam (Konsep, Strategi, dan Implementasi di Kelas)*. Malang: Media Nusa Creative.
- Hasanah, U., & Setiawan, A. (2023). Growth mindset dan kreativitas pedagogis calon guru PPG: Studi korelasional. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 120–135.
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. (2010). *An introduction to design thinking: Process guide*. Stanford University.



- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140–153.
- IDEO. (2015). *The field guide to human-centered design*. [IDEO.org](https://www.ideo.org).
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Benjamin, W., & Hong, H. Y. (2015). *Design thinking for education: Conceptions and applications in teaching and learning*. Springer.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Liedtka, J. (2018). Why design thinking works. *Harvard Business Review*, 96(5), 72–79.
- Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking tool kit for managers*. Columbia University Press.
- Maharani, A., & Purnomo, A. (2022). Implementasi design thinking dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 45–62.
- Novianti, R., & Hartini, S. (2021). Empathy map sebagai alat diagnostik kebutuhan belajar peserta didik di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(1), 34–48.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things* (Rev. ed.). Basic Books.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2012). *Design thinking research: Studying co-creation in practice*. Springer.
- Prasetya, T. A., & Firmansyah, H. (2022). Inovasi pembelajaran dengan pendekatan iteratif berbasis kebutuhan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 65–80.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330–358.
- Retna, K. S. (2016). Thinking about "design thinking": A study of teacher experiences. *Asia Pacific Journal of Education*, 36(1), 5–19.
- Santoso, R., & Kurniawan, D. (2023). Penerapan human-centered design dalam perancangan kurikulum PPG Prajabatan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(1), 78–94.
- Supriatna, N., & Maulidah, E. (2023). Desain pembelajaran PPKn berbasis proyek dan design thinking. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(1), 89–103.



- Svihla, V., & Reeve, R. (2016). *Design as scholarship: Case studies from the learning sciences*. Routledge.
- Widodo, S., & Rahmawati, F. (2022). Refleksi praktik mengajar mahasiswa PPG melalui pendekatan design thinking. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(2), 156–172.
- Yulianto, B., Wahyudi, A., & Sari, M. (2021). Model pembelajaran berbasis design thinking untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 112–128.