



# Penguatan Kompetensi Design Thinking dan Pengendalian Emosi Guru

Ni Wayan Rati<sup>1\*</sup>, I Wayan Widiana<sup>2</sup>, Anak Agung Istri Dewi Adhi Utami<sup>3</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

<sup>3</sup> Ilmu Hukum, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received August 23, 2024

Accepted November 10, 2024

Available online November 25, 2024

### Kata Kunci :

Kompetensi Guru, *Bullying*,  
*Collaborative Augmented Reality*

### Keywords:

*Teacher Competence*, *Bullying*,  
*Collaborative Augmented Reality*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Hasil observasi menunjukkan salah satu kendala dilapangan adalah bahwa guru-guru di SD inklusi ini menghadapi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Para guru di SD inklusi sering menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan khusus siswa. Guru-guru memiliki pengetahuan umum tentang kebutuhan khusus, tetapi mereka tidak memiliki pemahaman mendalam tentang kebutuhan individu setiap siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan memberikan pelatihan dan pendampingan Pendekatan design thinking. Pengabdian ini akan melaksanakan pelatihan pendekatan design thinking untuk guru-guru SD inklusi. Pelatihan akan mencakup konsep dasar *design thinking*, penerapannya dalam konteks pembelajaran siswa berkebutuhan khusus, serta praktik langsung dalam merancang pembelajaran yang inklusif. Dalam pelatihan, akan diberikan studi kasus, simulasi, dan diskusi interaktif untuk memastikan pemahaman dan penerapan konsep secara efektif. Menyediakan mentoring atau pendampingan setelah pelatihan untuk membantu guru-guru dalam menerapkan konsep design thinking dalam pengajaran sehari-hari. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk Memberikan pelatihan design thinking bagi guru di sekolah inklusi sehingga guru bisa mengajarkan siswa berkebutuhan khusus dengan lebih optimal serta memberikan pelatihan strategi mengajar dan pengendalian emosi guru guna memberikan perhatian untuk mendukung kesetaraan pendidikan inklusi dan mengurangi kesenjangan yang ada dilapangan. Program ini memiliki potensi untuk membantu guru untuk membuat perangkat pembelajaran berpendekatan design thinking.

## ABSTRACT

Observation results show that one of the obstacles in the field is that teachers in inclusive elementary schools face limited knowledge and skills in managing the needs of students with special needs. Teachers in inclusive elementary schools often face challenges in implementing learning approaches appropriate to students' unique needs. Teachers have general knowledge about special needs but do not have an in-depth understanding of the individual needs of each student. One effort that can be made to overcome these obstacles is to provide training and mentoring on the design thinking approach. This service will train on the design thinking approach for inclusive elementary school teachers. The training will cover the basic concepts of design thinking, its application in the context of learning for students with special needs, and direct practice in designing inclusive learning. The training will provide case studies, simulations, and interactive discussions to ensure adequate understanding and application of the concept. Providing mentoring or assistance after training to help teachers apply the concept of design thinking in daily teaching. This Community Service Program (PkM) aims to provide design thinking training for teachers in inclusive schools so that teachers can teach students with special needs more optimally and provide training in teaching strategies and teacher emotional control in order to provide attention to supporting equality in inclusive education and reducing gaps in the field. This program has the potential to help teachers create learning tools with a design thinking approach.

\*Corresponding author

E-mail addresses: [niwayan.rati@undiksha.ac.id](mailto:niwayan.rati@undiksha.ac.id) (Ni Wayan Rati)

## 1. PENDAHULUAN

Guru adalah seorang yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan yang bertugas dalam mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran (Marsela Yulianti et al., 2022; Parnawi & Ahmed Ar Ridho, 2023; Sanjani, 2020). Guru diharuskan mempunyai kemampuan untuk merancang pengalaman belajar yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa yang beragam (Amelia, 2023; Shofia Rohmah et al., 2023). Guru yang tidak hanya sekadar penyampai informasi, tetapi fasilitator pembelajaran yang membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan menjadi sangat penting, dengan fokus khusus pada kompetensi non-teknis seperti design thinking dan pengendalian emosi. Design thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia, interaktif, dan kolaboratif (Aprianto, 2023; Fazlika et al., 2023; Wardaningsih et al., 2024). Design thinking, sebagai pendekatan kreatif yang berfokus pada pemecahan masalah dengan memahami kebutuhan pengguna, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membantu guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih baik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Dalam konteks pendidikan menunjukkan bahwa design thinking dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran dan memecahkan masalah pendidikan yang kompleks. Pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendorong inovasi dan empati terhadap kebutuhan peserta didik (Br Tarigan & Siskuntoro, 2024; Rustam et al., 2024; D. Satria et al., 2023). Penguatan kompetensi design thinking dan pengendalian emosi guru merupakan dua aspek penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, design thinking dapat membantu guru merancang pengalaman belajar yang lebih baik, sedangkan pengendalian emosi sangat penting untuk menjaga hubungan positif antara guru dan siswa (Aisah & Widodo, 2024; Haniifah et al., 2021; Luthfi & Septiyanti, 2023).

Guru yang mampu mengelola emosinya dengan baik akan menciptakan suasana kelas yang positif, yang pada dasarnya akan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Kecerdasan emosional, yang mencakup kemampuan pengendalian emosi, telah terbukti sangat penting dalam profesi guru. Pengendalian emosi adalah kompetensi kunci bagi guru dalam menghadapi dinamika kelas. Guru yang mampu mengelola emosinya dengan baik akan menciptakan suasana kelas yang positif, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Lebih lanjut guru dengan pengendalian emosi yang baik cenderung menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung. Salah satu contoh kasus yang menarik adalah SD Inklusi di desa Bengkala Kabupaten Buleleng, Bali. Sekolah dasar tersebut adalah SD 1 Bengkala dan SD 2 Bengkala. Berdasarkan hasil observasi mitra terdapat beberapa tantangan guru-guru di SD Bengkala. Guru-guru di SD inklusi ini menghadapi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Hal ini karena kurangnya guru bersertifikat khusus pendidikan luar biasa. Saat ini, pendidikan ABK di Bengkala ditangani oleh guru yang belum memiliki pelatihan khusus. Mereka memerlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai jenis kebutuhan khusus dan strategi mengajar yang sesuai.

Para guru di SD inklusi di desa Bengkala sering menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan khusus siswa. Guru-guru memiliki pengetahuan umum tentang kebutuhan khusus, tetapi mereka tidak memiliki pemahaman mendalam tentang kebutuhan individu setiap siswa. Setiap siswa memiliki kebutuhan yang unik, dan guru perlu mampu memilih dan menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Kreativitas dan inovasi dalam pengajaran sangat penting untuk mengakomodasi kebutuhan khusus siswa. Guru-guru perlu mampu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan, tetapi keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan mungkin menghambat proses ini. Mengelola kelas dengan kebutuhan yang beragam ini membutuhkan keterampilan khusus dalam diferensiasi pembelajaran dan manajemen kelas yang kurang dimiliki oleh para guru (Kasus et al., 2024; Wusthoa & Fadilah, 2024).

Mengajar siswa berkebutuhan khusus memerlukan kesabaran, empati, dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik. Namun, banyak guru mungkin kurang terlatih dalam hal ini, sehingga mereka merasa kewalahan atau stres dalam menghadapi situasi yang kompleks. Guru siswa inklusi di Bengkala yang berhadapan dengan siswa berkebutuhan khusus sering kali menghadapi situasi belajar yang menuntut, termasuk tantangan perilaku dan kebutuhan belajar yang beragam. Hal ini dapat menyebabkan tingkat stres dan tekanan yang tinggi bagi guru, yang jika tidak dikelola dengan baik dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan fisik mereka. Interaksi yang intens dengan siswa berkebutuhan khusus dapat memicu respons emosional yang kuat pada guru. Guru merasa frustrasi, cemas, atau bahkan stres secara emosional ketika menghadapi situasi belajar yang menantang. Tanpa pemahaman yang

memadai tentang bagaimana mengelola emosi ini, keterlibatan emosional dapat mengganggu kualitas pengajaran dan hubungan antara guru dan siswa.

Sebagai solusi, pelatihan berbasis design thinking dan pengendalian emosi dapat menjadi pendekatan yang efektif. Pelatihan ini dapat membantu guru merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengendalian emosi, di sisi lain, dapat meningkatkan kesejahteraan guru dalam menghadapi tantangan emosional selama proses pembelajaran (Hidayat et al., 2024; Nengsih et al., 2024). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa design thinking dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Anwar et al., 2023; A. B. A. Satria & Muntaha, 2022). Selain itu, pengendalian emosi terbukti efektif dalam menciptakan suasana kelas yang positif dan mendukung interaksi antara guru dan siswa (Azfa et al., 2024; Rizqa et al., 2023). Namun, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan kedua pendekatan ini dalam konteks sekolah inklusi, terutama di daerah pedesaan seperti Bengkulu. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan pelatihan design thinking dengan strategi pengendalian emosi yang diterapkan khusus untuk guru di sekolah inklusi. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar siswa berkebutuhan khusus, tetapi juga memperbaiki dinamika kelas melalui pengelolaan emosi yang lebih baik. Urgensi penelitian ini sangat tinggi mengingat pentingnya kesetaraan dalam pendidikan inklusi. Sehingga dengan memberikan pelatihan ini, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah inklusi dapat meningkat, dan kesenjangan pendidikan antara siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus dapat dikurangi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan design thinking bagi guru di sekolah inklusi sehingga guru bisa mengajarkan siswa berkebutuhan khusus dengan lebih optimal serta memberikan pelatihan strategi mengajar dan pengendalian emosi guru guna memberikan perhatian untuk mendukung kesetaraan pendidikan inklusi dan mengurangi kesenjangan yang ada.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berfokus pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Inayah et al., 2023; Wahyudi, 2023). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan secara kontinu, dengan pusat kegiatan berlokasi di SD Bengkulu. Mitra kegiatan PKM, yang juga sebagai peserta pada pelatihan dan pendampingan adalah kepala sekolah dan guru-guru SD Negeri 1 dan SD Negeri 2 Bengkulu. Total peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah sejumlah 20 peserta. Metode yang diterapkan mengacu pada permasalahan dan solusi yang dilakukan. Metode pelaksanaan ditujukan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki mitra. Secara garis besar kegiatan PKM ini terdiri dari lima tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat Adapun metode pelaksanaan dijelaskan sebagai berikut. Tahap pertama adalah tim pengusul melakukan sosialisasi kepada mitra. Tim memperkenalkan program kepada guru dan pihak terkait. Sosialisasi dilaksanakan dengan memberikan materi mengenai Design Thinking dan Pengendalian Emosi pada guru sebelum nantinya tiap guru akan menyusun perangkat ajar yang menerapkan dua materi tersebut. Pemberian materi bertujuan untuk memberikan pengetahuan awal pada setiap guru mengenai Design Thinking dan Pengendalian Emosi.

Tahap selanjutnya adalah pelatihan dilakukan dengan memberi pemahaman tentang design thinking, aplikasi design thinking dalam konteks kelas inklusi, serta melakukan pelatihan untuk mengendalikan emosi guru. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru menguasai konsep dan teknik desain thinking serta mampu memiliki pengendalian emosi yang baik. Pada tahap ini penulis melakukan pendampingan kepada guru mengenai penerapan konsep design thinking dan pengendalian emosi dalam proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Diharapkan dengan adanya pendampingan guru mampu menerapkan konsep design thinking dan pengendalian emosi yang baik pada proses pembelajarannya. Guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan konsep design thinking. Lalu, setelah guru memahami kebutuhan siswa guru dapat menganalisis bagaimana penerapan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, evaluasi dilakukan dengan berbagai metode, termasuk survei, wawancara, dan observasi langsung. Survei digunakan untuk mengumpulkan data dari para peserta pelatihan tentang pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan, dan seberapa efektif mereka merasa dalam menerapkan keterampilan baru yang diperoleh. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan merancang strategi untuk memastikan keberlanjutan program dalam jangka panjang, termasuk pelatihan lanjutan dan pendampingan bagi guru-guru yang terlibat. Dengan demikian, evaluasi pelaksanaan program merupakan langkah kunci untuk memastikan

bahwa upaya pengabdian ini memberikan dampak yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi para guru dan siswa di SD inklusi Bengkulu.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Kegiatan pengabdian penguatan design thinking dan pengendalian emosi di SD Negeri Bengkulu ini dilaksanakan secara luring dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama dilakukan dengan melakukan sosialisasi mengenai konsep design thinking pada Guru di SD Negeri Bengkulu. Kegiatan sosialisasi juga serangkaian dengan pembukaan program pengabdian yang dilaksanakan pada hari Jumat, 6 September 2024 dan bertempat di SD Negeri 2 Bengkulu. Kegiatan ini diikuti oleh Kepala sekolah SD 1 dan 2 Bengkulu serta guru-guru dari SD 1 dan 2 Bengkulu. Sebelum memasuki sesi sosialisasi tiap guru yang hadir dan telah terdata sebagai peserta diberikan pre-test untuk mengetahui pemahaman awal huruf mengenai design thinking. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan beberapa sesi pemberian materi terkait design thinking. Dokumentasi pemberian materi terkait design thinking disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Pemberian Materi oleh Narasumber Mengenai Design Thinking

Sosialisasi kedua dilaksanakan dengan memberikan materi mengenai design thinking pada fase empathize dan fase define. Lalu, dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai design thinking fase ideate dan fase prototyping. Dilanjutkan dengan sosialisasi mengenai pengendalian emosi guru dengan narasumber special berasal dari Melbourne, Australia yaitu Snezana Veljanovskiewi dan Maree Fisticchia dan sosialisasi terakhir yang membagikan materi mengenai penyusunan perangkat pembelajaran pendekatan design thinking. Dokumentasi kegiatan pengabdian dapat dilihat di [Gambar 2](#).



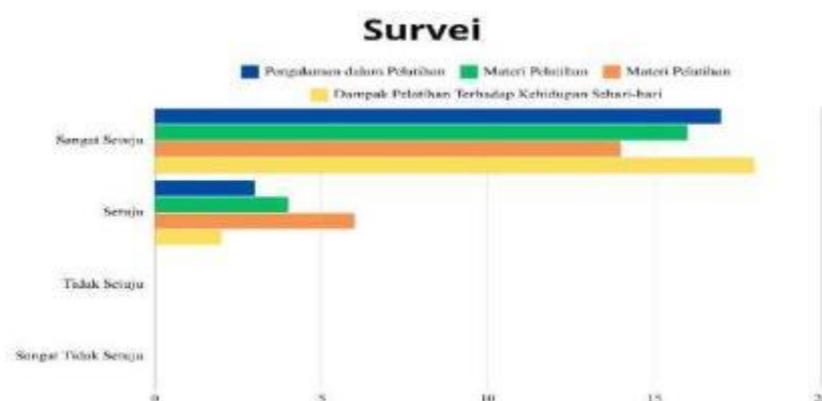
**Gambar 2.** Sosialisasi Mengenai Pengendalian Emosi Guru dengan Narasumber Spesial Berasal dari Melbourne, Australia yaitu Snezana Veljanovskiewi dan Maree Fisticchia

Pelatihan pendekatan design thinking dan pengendalian emosi pada guru merupakan sebuah workshop interaktif yang dirancang khusus untuk memperkaya strategi mengajar guru dalam memenuhi kebutuhan siswa, dan memberikan bantuan kepada guru dalam mengelola stres dan emosi mereka, khususnya saat mengajar siswa berkebutuhan khusus. Workshop ini mencakup presentasi, diskusi kelompok, dan latihan praktis untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dasar design thinking serta pengendalian emosi. Dengan melibatkan 20 guru dan didukung oleh 2 instruktur, workshop ini dirancang untuk menciptakan suasana kolaboratif yang memungkinkan para peserta untuk belajar secara aktif. Materi yang disampaikan mencakup penerapan design thinking dalam konteks pengajaran siswa berkebutuhan khusus, dan pengendalian emosi dan stres guru, khususnya saat mengajar siswa berkebutuhan khusus disertai dengan studi kasus dan praktik langsung. Respon peserta pelatihan dijangka melalui pemberian kuesioner Google Form setelah kegiatan berakhir. Kuesioner ini secara umum mengukur kemampuan guru dalam penerapan design thinking pada pembelajaran. Adapun respon guru dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Pre-test dan Post-test Peningkatan Pemahaman Guru Tentang Design Thinking

Tabel 1 memperlihatkan perbandingan pengetahuan guru antara sebelum dan sesudah pelatihan. Sebelum pelatihan, nilai rata-rata pemahaman guru mengenai design thinking sebesar 51,2. Hal ini menunjukkan tingkat pemahaman guru masih sangat rendah mengenai pendekatan design thinking, sementara itu rata-rata pemahaman guru setelah pelatihan pendekatan design thinking mengalami peningkatan yakni sebesar 86,6. g setelah pelatihan. Data-data di atas mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman terhadap design thinking. Mayoritas guru mengaku mencapai tingkat pengetahuan yang tinggi setelah pelatihan. Gambaran persepsi guru tentang kebermanfaatannya dapat diamati dalam Gambar 5.



## Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru mengenai pendekatan design thinking. Sebelum pelatihan, observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki pengetahuan yang terbatas tentang pendekatan design thinking. Setelah pelatihan, tercatat peningkatan pemahaman guru, dengan 86,6 dari mereka melaporkan adanya peningkatan dalam pemahaman pendekatan desain thinking. Design Thinking adalah pendekatan yang berfokus pada solusi inovatif dengan memahami kebutuhan pengguna melalui proses yang kreatif dan iteratif (Abdurrohman et al., 2021; Candra, 2022; Wardana et al., 2022; Wibowo & Setiaji, 2020). Dalam konteks pengabdian

masyarakat di SD Bengkulu, yang terletak di Desa Bengkulu dan dikenal dengan komunitas "Kolok" (penyandang tuna rungu), pendekatan ini sangat relevan untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih inklusif. Design Thinking merupakan pendekatan berbasis pemecahan masalah yang fokus pada inovasi melalui pemahaman mendalam terhadap pengguna, dalam hal ini siswa dan pengajar (Nur Azizah, 2024; Utomo et al., 2024). Pengabdian ini menekankan pentingnya kreativitas dan kolaborasi dalam proses belajar-mengajar, serta bagaimana metode ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengutamakan kebutuhan dan tantangan spesifik di setiap lingkungan pendidikan. Penerapan Design Thinking di kelas dapat mengubah cara guru mengajar dan cara siswa belajar. Mereka menemukan bahwa pendekatan ini membantu siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam memecahkan masalah, sementara guru menjadi fasilitator dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan interaktif. Studi ini menunjukkan bahwa Design Thinking tidak hanya berfungsi sebagai metode inovasi tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Melalui pendekatan Design Thinking, proses pembelajaran di SD Bengkulu dapat menjadi lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa Kolok, sekaligus meningkatkan efektivitas guru dalam menyampaikan materi kepada seluruh siswa. Pendekatan ini tidak hanya memberikan solusi yang konkret, tetapi juga mendorong kolaborasi aktif antara siswa, guru, dan masyarakat, sehingga tercipta inovasi yang berkelanjutan dalam dunia pendidikan.

Salah satu kelebihan penelitian ini adalah fokusnya pada konteks unik, yakni komunitas siswa Kolok di Desa Bengkulu. Konteks ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana design thinking dapat diterapkan pada lingkungan pendidikan dengan kebutuhan spesifik. Penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan terarah, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga penerapan praktis dalam pembelajaran sehari-hari. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penguatan pelatihan guru dalam metode inovatif seperti design thinking. Dengan demikian, guru dapat mengadopsi pendekatan ini untuk mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam, menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, serta membangun hubungan positif antara siswa dan guru. Penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan kebijakan pendidikan yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran inklusif. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, cakupan penelitian yang hanya dilakukan pada satu komunitas sekolah inklusif, yaitu SD Bengkulu, membatasi generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas. Kedua, pengukuran hasil belajar siswa setelah penerapan design thinking belum dilakukan secara longitudinal untuk melihat dampak jangka panjangnya. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mencakup lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang beragam, serta menggunakan desain penelitian jangka panjang untuk mengevaluasi dampak berkelanjutan dari design thinking. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi integrasi pendekatan ini dengan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran inklusif secara lebih luas.

#### 4. SIMPULAN

Dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan fokus pada Peningkatan pemahaman guru tentang design thinking dan peningkatan keterampilan pengendalian emosi guru bagi guru di SD Bengkulu, memegang peran penting dalam mengevaluasi dan meningkatkan kemampuan guru.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih Kepada Pemberi Dana DRTPM (Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat dengan nomor kontrak 426/UN48.16/PM/2024.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, Mh., Setiawan, D., Trisnawati, L., Suska Riau, U., & Abdurrab, U. (2021). Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 5(1), 29–36. <https://doi.org/10.35145/joisie.v4i2.1365>.
- Aisah, A., & Widodo, S. (2024). Perancangan User Interface Game Edukasi Android pada Mata Pelajaran Operasi Hitung Matematika dengan Metode Design Thinking. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.462>.
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1>.
- Anwar, R. R., Bachri, B. S., & Kristanto, A. (2023). Design thinking dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi

- Visual sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Mencipta. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 476–487. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5458>.
- Aprianto, M. T. P. (2023). Menggali Potensi Kreatif Melalui Design Thinking: Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan* <https://journals.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/view/192%0Ahttps>.
- Azfa, M. A. N., Laksana, R. A., Tiangso, F. P., Muhammad Reza Fatih, Adilla, A., Azzahra, V. M., Pebriani, A., & Nabilah, J. F. (2024). Strategi Pengendalian Diri dalam Menghadapi Perubahan Suasana Hati Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Mediasi*, 3(1), 79–92. <https://graduate.binus.ac.id/2021/02/26/4-pendekatan-dalam-komunikasi-yang-penting>.
- Br Tarigan, O., & Siskuntoro, Y. H. (2024). Pengembangan LKPD IPA dengan Pendekatan Cultural Responsive Teaching Melalui Design Thinking Framework Pada Materi Unsur. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 05(01), 5. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v5i1.278>.
- Candra, A. F. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. *PRAJA Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, 9(04), 356–363. <https://www.aksiologi.org/index.php/praja/article/view/810>.
- Fazlika, J., Razi, F., & Lefrida, R. (2023). Story Board untuk Menampilkan Aplikasi GeoGebra dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3205–3215. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2861>.
- Haniifah, R. T., Aisy, R., Candra Brata, K., & Muslimah Az-Zahra, H. (2021). Perancangan User Experience Mobile Learning menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(8), 3247–3255. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view>.
- Hidayat, A. N., Yusuf, M. G., & Gunawan, D. (2024). Peran Guru Pembimbing dalam Meningkatkan Kestabilan Emosional Siswa SD Kelas 4 Matahati Nagreg Kabupaten Bandung. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 6383–6395. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Inayah, A., Lubis, D. C., Ardiyani, F., & Usiono, U. (2023). Meningkatkan Kesadaran Sosial Remaja Melalui Kegiatan Jumbara di Kampung Outbound. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30485–30489. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11927>.
- Kasus, S., Jazeera, A., Bojongmalaka, D., & Baleendah, K. (2024). Upaya Guru Madrasah Diniyah Takmiliah dalam Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa Tri Yugo Universitas Islam Bandung kenyamanan . Fasilitas yang memadai , termasuk kursi dan meja yang ergonomis . *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam (DIJPAI)*, 2(2), 91–108. <https://jurnal-kanwilsultra.id/index.php/DIJPAI/article>.
- Luthfi, M. I., & Septiyanti, N. D. (2023). Design Thinking untuk Analisis Masalah Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 193–204. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.146>.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>.
- Nengsih, A. A., Agusdianita, N., & Oktariya, B. (2024). Analisis Kesulitan Guru Kelas dalam Menerapkan 5 Unsur KSE (Kompetensi Sosial Emosional) pada Saat Proses Pembelajaran di Kelas VI SDN 20 Kota Bengkulu. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 273–282. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91559>.
- Nur Azizah, B. (2024). Design Thinking Sebagai Strategi Kreatif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar Dan Inovasi Kurikulum Di Era Digital. *TARQIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Literasi*, 2(1), 36–46. <https://jurnal.stitmas.ac.id/index.php/tarqiyah>.
- Parnawi, A., & Ahmed Ar Ridho, D. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Siswa Di Smk Negeri 4 Batam. *Berajah Journal*, 3(1), 167–178. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.209>.
- Rizqa, M., Nahda, A. &, & Melani, K. (2023). Upaya Guru dalam Manajemen Kelas untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa. *An-Nizom*, 8(3), 100–109. <https://doi.org/10.29300/nz.v8i3.3978>.
- Rustam, R., Akbar, O., & Saputra, A. B. (2024). Design Thinking Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Bahasa Indonesia Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru. *Semantik*, 13(1), 43–56. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p43-56>.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Seruna: Jurnal Ilmiah Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>.
- Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2022). Inovasi pendidikan abad 21: penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v9i2.59940>.
- Satria, D., Indraswari, C. R., Aurellia, P. J., & Sukriyah, S. (2023). Boardgame Business Craft dan Lego Serious

- Play dengan Pendekatan Design Thinking sebagai Media Mengajar bagi Guru Ekonomi SMA Se-Malang Raya. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 553-548. <https://doi.org/10.54082/jipm.187>.
- Shofia Rohmah, N. N., Markhamah, Sabar Narimo, & Choiriyah Widyasari. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254-1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>.
- Utomo, H. N., Muhtarom, & Dwijayanti, I. (2024). Eksplorasi Media Interaktif Googles Site. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 42-58. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1262>.
- Wahyudi, E. (2023). Optimalisasi Hasil Pengabdian Dosen Melalui Pembuatan Jurnal Abdimas Berbasis Open Journal System (OJS) di IPDN Kampus NTB. *Explore*, 13(2), 85-91. <https://doi.org/10.35200/ex.v13i2.54>.
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1-12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article>.
- Wardaningsih, F. K., Titania, G. R., Affifah, J. R., Fortuna, T. F., Fis, T. N., Hidayat, A., & Melati, R. (2024). Media "Mosuka" Sebagai Implementasi Metode Design Thinking dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(9). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i9.2024.1>.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147-154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020>.
- Wusthoa, J., & Fadilah. (2024). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas X SMAN 20 Gowa. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50-54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v6i3.5403>.