

STRATEGI KOMUNIKASI BERBASIS DESIGN THINKING PADA KEGIATAN PYP (PRIMARY YEARS PROGRAMME) EXHIBITION SEKOLAH CIKAL, JAKARTA

Donny Dharmawan¹, Rudi Harjanto², Hendri Prasetya³

Universitas Prof. Dr Moestopo (Beragama), Jakarta
Email korespondensi: doniebakunin@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the implementation and obstacles encountered related to the implementation of a design thinking-based communication strategy at the PYP (Primary Years Program) Exhibition (Case Study: Cikal Cilandak School, Jakarta). The method used in this research is descriptive with a qualitative approach. This study examines design thinking-based communication strategies in PYP activities to gain an understanding of the teacher's communication process to students so that Class 6 students think inductively in depth, with field notes, interviews, structured, in-depth. The research results showed that the implementation of a design thinking-based communication strategy in the PYP (Primary Years Program) Exhibition activities that had been implemented by the teacher was good where the teacher as a communicator already had important components in learning communication, namely Credibility as a friend for discussion; Capability in communication skills, delivery of instructions that are clearly understood; Clarity which emphasizes the clarity and accuracy of speech; Sympathy that combines sincerity, patience and joy; Enthusiasm when communicating is important so that students feel excited about following instructions. The message conveyed by the teacher is directed at the Design thinking method where students think about solving problems by collaborating on human-centered systematic processes through well-planned gradual plans. The media used is adjusted to the products produced from student projects. Recipients of the message in this case students actively enjoy learning and love for learning is maintained throughout their lives, knowledgeable and thinkers. The effects obtained include cognitive effects; Affective effects, as well as conative effects. The obstacles encountered included technical difficulties in data retrieval, student constraints with undeveloped thinking, emotional and enthusiastic ups and downs affecting the sustainability of their project.

Keywords: communication, design thinking, primary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran implementasi dan kendala yang dihadapi terkait implementasi strategi komunikasi berbasis design thinking pada kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition (Studi Kasus : Sekolah Cikal Cilandak, Jakarta). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini meneliti strategi komunikasi berbasis design thinking pada kegiatan PYP untuk diperoleh pemahaman proses komunikasi guru kepada siswa agar Siswa Kelas 6 berpikir induktif secara mendalam, dengan catatan lapangan, wawancara, terstruktur, mendalam. Hasil Penelitian didapat implementasi strategi komunikasi berbasis design thinking pada kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition yang telah diterapkan guru sudah baik dimana guru sebagai komunikator telah memiliki komponen-komponen penting dalam komunikasi pembelajaran yaitu Credibility sebagai teman untuk berdiskusi; Capability dalam kecakapan berkomunikasi, penyampaian instruksi yang jelas dimengerti; Clarity yang menekankan pada kejelasan dan ketepatan ucapan; Sympathy yang memadukan ketulusan, kesabaran dan kegembiraan; Enthusiasity saat berkomunikasi penting sehingga siswa merasa ikut bersemangat mengikuti instruksi. Pesan yang disampaikan guru dengan mengarahkan pada metode Design thinking dimana siswa memikirkan menyelesaikan masalah dengan kolaborasi proses proses sistematis yang berpusat pada manusia (human centered) melalui rencana yang bertahap sudah terencana dengan baik. Media yang digunakan disesuaikan dengan produk yang dihasilkan dari project

siswa. Penerimaan pesan dalam hal ini siswa aktif menikmati pembelajaran dan kecintaan terhadap pembelajaran ini dipertahankan sepanjang hidup mereka, berpengetahuan luas serta pemikir. Efek yang didapatkan antara lain yaitu efek kognitif; efek Afektif, serta efek konatif. Untuk kendala yang dihadapi antara lain kendala teknis dalam pencarian data, kendala siswa dengan daya pikir yang belum berkembang, emosional dan antusiasme yang naik turun mempengaruhi keberlanjutan project mereka.

Kata Kunci: komunikasi, pemikiran desain, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal penting dalam kehidupan manusia, terutama pendidikan dasar yang bertujuan memberi dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri sehingga seharusnya dikemas sedemikian rupa, baik bahan maupun pengelolaannya agar terbentuk karakter yang baik dan seseorang dapat berperilaku dengan baik pula. Media yang tepat untuk penyampaian pendidikan adalah komunikasi.

Komunikasi merupakan proses penyampaian suatu informasi atau pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan, ataupun tidak langsung secara media (Nisa, 2022). Komponen dalam komunikasi pembelajaran antara lain pengajar sebagai komunikator, pembelajar sebagai komunikan, materi pembelajaran sebagai pesan, alat bantu pembelajaran dan faktor lain dalam pembelajaran adalah umpan balik berupa pertanyaan, jawaban, diskusi sebagai interaksi sosial (Nirbita & Widyaningrum, 2022). Salah satu yang contoh sistem komunikasi yang penting dalam pembelajaran yaitu Design thinking yang mengkolaborasi proses proses sistematis yang berpusat pada manusia (human centered) sebagai

penggunanya melalui proses terencana sehingga menghasilkan perubahan perilaku dan kondisi yang sesuai harapan.

Design thinking saat ini menjadi fenomena di beberapa negara dan berbagai bidang keilmuan. Metode ini dikembangkan dalam berbagai bidang seperti dunia bisnis, pengembangan sebuah produk, sosial, budaya, politik, hingga penetapan strategi jangka pendek ataupun jangka panjang. Perusahaan seperti Apple, IBM, SAP, Lego, BMW, Microsoft, Toshiba, Google, Gojek, Airbnb, Philips, dan Uber menggunakan metode design thinking untuk membantu organisasi memecahkan setiap masalah sehingga bisa melaju di era kenormalan baru saat ini (shiftindonesia.com, 2020). Metode ini dinilai cocok diterapkan dalam pendidikan, design thinking dapat melengkapi proses pembelajaran agar proses penguasaan kompetensi berjalan efektif dengan pola yang menyenangkan dan menstimulasi siswa untuk mampu berpikir kreatif dan kritis, karena didalamnya mengedepankan proses Discovery – Interpretation – Ideation – Experimentation – Creation. Pada era digital saat ini berkembang proses pembelajaran berbasis konektivisme (pengenalan, pemahaman, dan konektivitas) dimana proses ini menghubungkan titik-titik sumber

informasi.

Siemens (2005) dalam (Mardika, 2012) mengungkapkan pembelajaran di saat ini memiliki karakteristik yaitu 1) Belajar dan pengetahuan terletak pada keberagaman opini, 2) Belajar adalah proses menghubungkan (connecting) sumber sumber informasi tertentu. 3) Kapasitas untuk mengetahui lebih banyak merupakan hal yang lebih penting daripada apa yang diketahui sekarang. 4)

Kemampuan untuk melihat hubungan antara bidang – bidang, ide – ide, dan konsep merupakan inti keterampilan. 5) Saat ini, pengetahuan yang akurat dan up-to-date adalah maksud dari aktivitas belajar. Dengan kaidah design thinking, proses pembelajaran mampu mengkolaborasikan kebutuhan saat ini dengan memperhatikan aspek dalam pendidikan dan pengembangan kemampuan ilmiah. Selain itu design thinking dapat mengembangkan kemampuan otak kiri yang menyangkut kemampuan menulis, bahasa, keterampilan sains, matematika dan logika sekaligus mensinergikannya dengan kemampuan otak kanan dimana mengeksplorasi kreatifitas, kesadaran spasial, imajinasi, dimensi, musik, seni, dan lainnya.

Kaidah design thinking sesuai dengan kurikulum IB. IB Curriculum merupakan akronim dari International Baccalaureate. Kurikulum ini resmi digunakan di Jenewa, Swiss pada era 1960-an. Kurikulum ini mendorong peserta didik untuk lebih kreatif, mengembangkan kemampuan emosi, intelektual dan sosialnya. Terdapat empat program dalam IB Curriculum yakni : Primary Years Programme

(PYP), Middle Years Programme (MYP), Diploma Programme (DP), Carrer-related programme (CP) (Priyadi, 2017). Jenjang Primary Years Programme (PYP) dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 disebutkan merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam sistem pendidikan nasional yang menentukan karakter siswa di masa depan serta merupakan kualitas minimal yang wajib dimiliki setiap manusia Indonesia (Sugiyatmi, 2012).

Jenjang Primary Years Programme (PYP) merupakan jenjang dasar bagi siswa 3-12 tahun. Berfokus pada pembelajaran siswa, menggunakan pendekatan Inkuiiri. Inkuiiri sendiri adalah kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan atau pencarian, eksperimen hingga penelitian secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan (Priyadi, 2017). Dimana siswa mengembangkan kemandirian dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri serta menjadi pembelajar aktif yang mandiri seumur hidup. Salah satu sekolah di Jakarta yang menerapkan Kurikulum IB dalam pembelajaran adalah Sekolah Cikal.

Sekolah Cikal didirikan sejak tahun 1999 oleh Najelaa Shihab dan Dewi Soeharto. Sekolah Cikal sejak awal berdiri menggunakan kurikulum nasional yang digabungkan dengan kurikulum International Baccalaureate (IB) dan Cikal 5 Stars Competencies. Bukan hanya bertujuan akademis, tetapi juga kematangan emosional, sosial, dan spiritual. Penerapan lingkaran kurikulum yang dipersonalisasi untuk

setiap siswa dan kurikulum yang terintegrasi digital berbasis kompetensi untuk semua tingkatan. Terdapat Sembilan fase atau jenjang dari Preschool, Primary Years Programme (PYP) sampai jenjang tingkat menengah (cikal.co.id, 2021). Di Indonesia terdapat 35 sekolah yang memiliki program Primary Years Programme (PYP) dengan sertifikasi kurikulum International Baccalaureate (IB), terdaftar resmi di yayasan IB yang diperbolehkan melaksanakan program belajar dengan menggunakan kerangka pendidikan IB. 10 diantaranya berada di Jakarta termasuk Sekolah Cikal Cilandak.

Jenjang Primary Years Programme (PYP) pada Sekolah Cikal memiliki 18 Kelompok Program. Setiap kelompok program berfokus pada 3-5 dimensi di seluruh tujuan pembelajaran. Setiap siswa harus memilih minimal satu program dari setiap kelompok program, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan paparan 14 dimensi di setiap tahun akademik. Bagian dari asesmen pembelajaran di sekolah yang tidak berbentuk soal pilihan ganda, atau pun diukur dengan angka-angka. Tetapi dilakukan kegiatan ini berbentuk proyek kulminasi yang dibuat melalui riset data dan diakhiri dengan presentasi yang disebut The Culminating Project. The Culminating Project merupakan proyek kegiatan menyatukan keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam melaksanakan bagian yang signifikan dari pembelajaran mandiri. Contoh kegiatan dalam program The Culminating Project adalah PYP Exhibition. (cikal.co.id, 2021).

PYP Exhibition merupakan proyek inkuiri tingkat akhir bagi siswa kelas 6 awalnya, kemudian juga diajukan lebih awal di tahap kelas 5. PYP Exhibition merupakan puncak yang menandai transisi dari Program tahun Utama (PYP) ke Program Tahun Menengah (MYP). PYP Exhibition ini merupakan sebuah proses penelitian yang melibatkan penemuan isu dan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan memikirkan solusi yang dapat dilakukan sebagai kontribusi kepada masyarakat. Dibawah bimbingan pengajar, siswa berkesempatan mengembangkan karya dari pembelajaran bahasa, matematika, sains, ilmu sosial dan seni yang mereka terima selama mengikuti pembelajaran di jenjang PYP. PYP Exhibition ini juga merupakan kesempatan mereka mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan mengambil tindakan berdasarkan ketertarikan, minat, dan kepentingan yang dipilih oleh siswa tanpa intruksi langsung dari pengajar, pengajar hanya memberikan tema umum. PYP Exhibition berdasarkan kurikulum IB PYP yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk belajar mandiri.

PYP Exhibition mengasah kompetensi anak untuk bisa sukses di masa depan, tidak hanya mandiri dalam belajar, refleksi dalam proses belajar hingga kemampuan berkomunikasi diasah dengan baik. Asesmen tidak berupa ukuran nilai tertentu, terlebih di era transformasi pendidikan, proses pembelajaran kini tidak bisa hanya berbasis konvensional dan berorientasi pada nilai, melainkan pada pengembangan kompetensi dan karakter yang akan

mengasah diri murid untuk dapat bertahan hidup di masa depan. Murid-murid diharapkan untuk membuat "kriteria sukses" mereka sendiri selain memenuhi standar teknis pengumpulan proyek laporan, presentasi, poster, dan produk. Berhasil atau tidaknya proyek murid-murid ditentukan oleh proses refleksi yang guru hadirkan dalam setiap prosesnya, guru selalu menantang murid untuk melebihi kriteria sukses yang mereka buat.

PYP Exhibition cukup mendapat perhatian media baik elektronik maupun cetak, mendapat kunjungan dari institusi pendidikan lain, dosen, mahasiswa serta pihak industri. PYP Exhibition menghasilkan banyak karya proyek sains yang menarik, bermanfaat dan menjadi ide produk yang dapat diadopsi bagi industri massal. Antara lain aplikasi ilmu anatomi dengan animation reality (AR), alat deteksi gempa yang merupakan hasil dari riset tim murid ke Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang kemudian bisa dikembangkan untuk mendeteksi tsunami, gempa bumi dan erupsi gunung berapi. Bahkan ada juga yang membuat minuman sehat untuk orang pengidap diabetes, hasil riset murid dengan mencari tahu ke ahlinya, dosen teknologi pangan, dokter penyakit dalam dan ahli gizi (haibunda.com, 2019) ; (scholae.co, 2020); (glitzmedia.co, 2020). Pembelajaran Sekolah Cikal kurikulum International Baccalaureate (IB) berpengaruh pada masa depan murid. Terdapat pernyataan alumni yang menyatakan keberhasilan dalam pendidikan, pekerjaan, kehidupan, mudah beradaptasi dengan lingkungan masa

depan, dan memberikan kebermanfaatan bagi sesama mereka dikarenakan pembelajaran kepercayaan untuk terus bertumbuh dan kesempatan mengembangkan keterampilan membuat atau membangun sesuatu dari nol.

Kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum 2013 yang berfokus pada penguasaan kompetensi- kompetensi tertentu peserta didik, namun terdapat permasalahan terkait implementasi kurikulum di lapangan gagal seperti lemahnya dasar-dasar filosofis dan psikologis dalam penjabaran kurikulum, sehingga tidak sesuai dengan realita sosial dan tuntutan perubahan yang ada di masyarakat atau tingkat kompetensi dan profesionalisme yang kurang mendukung di kalangan guru (Alhamuddin, 2014). Permasalahan lain berdasarkan data kompetensi sumber daya manusia Indonesia masih tertinggal dari negara lainnya, masih kekurangan skill untuk bersaing, Indonesia perlu segera membenahi dengan menerapkan sistem pendidikan yang tepat untuk memenangkan era ekonomi digital yaitu mengadaptasi International Baccalaureate (Zulfiandri & Prasetyo, 2018). Berdasarkan pengamatan penulis, belum banyaknya institusi pendidikan di Indonesia yang menerapkan kurikulum IB yang terbukti diterapkan di negara maju seperti Belanda, berhasil menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di skala global. Terbatasnya jumlah sekolah hanya terdapat 10 sekolah program Primary Years Programme (PYP) dengan sertifikasi kurikulum International Baccalaureate (IB) dari 1.469 sekolah

dasar di Provinsi DKI Jakarta (kemdikbud.go.id, 2021). Dimana pemerintah saat ini sudah memberikan otonomi sekolah atau desentralisasi pengelolaan sekolah berarti pengelolaan pendidikan berdasarkan kebutuhan sekolah atau masyarakat (Aziz, 2015).

Berdasarkan penelitian (Sihotang & Datrix, 2018); (Silaen, 2019); (Priyadi, 2017); (Ardhanariswari & Nugraheni, 2018); (Fauzi & Sukoco, 2019); (Syahrul, 2019); (Mursyidah, Aknuranda, & Az-Zahra, 2019); (Suprobo, 2012); (Nusyirwan, 2018) yang mengungkapkan secara umum manfaat implementasi design thinking pada institusi pendidikan dasar-menengah-tinggi dapat menghasilkan peningkatan efektivitas pembelajaran serta membangun suasana akademik yang kuat berpadu dengan suasana kreativitas sehingga siswa tumbuh melalui proses dan hasil yang benar dalam penguasaan kompetensi yang baik. Penelitian terdahulu terkait design thinking dan komunikasi antara lain (Muallimah, 2021); (Septiningsih, 2017); (Syahrul, 2019) umumnya menggunakan design thinking sebagai metode penelitian dalam media komunikasi visual. Dapat disimpulkan belum terdapat penelitian yang khusus menjabarkan strategi komunikasi berbasis design thinking khususnya pada bidang pendidikan.

Berdasarkan penjabaran uraian diatas, mendorong penulis untuk mengkaji lebih mendalam tentang strategi komunikasi berbasis design thinking khususnya pada bidang pendidikan khususnya pendidikan dasar terkait kurikulum IB. Oleh karena itu, penulis mengangkat

permasalahan ini menjadi topik bahasan dengan judul "Strategi Komunikasi berbasis Design Thinking pada Kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition Sekolah Cikal Cilandak, Jakarta"

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian studi kasus dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif atau qualitative research merupakan jenis penelitian untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan untuk diperoleh pemahaman tentang kenyataan melalui proses berpikir induktif (Nugrahani & Hum, 2014). Penelitian ini meneliti strategi komunikasi berbasis design thinking pada kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition di Sekolah Cikal Cilandak, Jakarta untuk diperoleh pemahaman proses komunikasi guru kepada siswa agar Siswa Kelas 6 berpikir induktif secara mendalam, dengan catatan lapangan, wawancara, terstruktur, mendalam. Subjek penelitian atau sampel dalam penelitian ini adalah guru pendamping Sekolah Cikal Cilandak, Jakarta yang mempersiapkan karya proyek kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition. Sampel penelitian kualitatif adalah cara yang memaksimalkan keluasan dan jarak rentang informasi yang diperoleh. Sampel tidak diambil dengan memperhitungkan jumlahnya tetapi lebih memperhitungkan pemilihan sumber informasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap dan representatif. Sampel

dalam penelitian kualitatif lebih bersifat mewakili informasinya daripada populasinya (Nugrahani & Hum, 2014).

Informan dalam penelitian ini yaitu guru pendamping narasumber utama yaitu guru A, dan narasumber ke dua guru D dalam kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition di Sekolah Cikal Cilandak, Jakarta. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, analisis dokumen, dan observasi. Pengumpulan data dengan teknik observasi dan wawancara merupakan cara yang utama sekaligus sebagai penciri utama bagi penelitian kualitatif ini. Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang, dan menggolongkan data untuk menjawab dua permasalahan. Dalam penelitian ini tiga langkah penting dalam analisis data, yaitu: (1) identifikasi apa yang ada dalam data, (2) melihat pola-pola, dan (3) interpretasi. Tempat penelitian Sekolah Cikal Cilandak Obyek penelitian dalam penelitian ini yaitu Sekolah Cikal Cilandak yang berlokasi di Jalan Tahi Bonar Simatupang, RT.1/RW.2, Kelurahan Cilandak Barat, Kecamatan Cilandak, Kota Jakarta Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Objek Penelitian

Sekolah Cikal merupakan sekolah berbasis kompetensi pertama di Indonesia. Cikal yang memiliki 3 lini pendidikan, baik itu dari jenjang Prasekolah di Rumah Main Cikal, jenjang TK-SMA di Sekolah Cikal, dan juga Pendidikan Inklusi Cikal yang terintegrasi di lini sekolah dengan lingkungan inklusif bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Cikal telah

dikenal menjadi sekolah pertama yang melahirkan pendekatan personalisasi sesuai fase tumbuh kembang anak.

Pada tahun 1999, Cikal didirikan oleh Najelaa Shihab dan Dewi Kamaratih Soeharto sebagai lembaga pusat pengembangan keluarga yang menyediakan pendidikan multigenerasi dengan pelatihan atau perpustakaan orang tua yang belajar bersama anaknya. Nama "Cikal" dipilih karena paradigma utama untuk menumbuhkan bibit keunikan setiap anak, bukan mencetak sesuai standar; memahami bahwa setiap kita punya predisposisi sejak usia dini, yang perlu dikuatkan bukan dengan guru yang menggurui atau orangtua yang menitipkan ambisi tetapi oleh semua orang dewasa yang memfasilitasi, melatih dan menjadi teladan kompetensi sambil menghormati keberagaman anak untuk menjadi versi terbaik dari dirinya sendiri. Sekolah Cikal sejak awal berdiri menggunakan kurikulum nasional yang digabungkan dengan kurikulum International Baccalaureate (IB) dan Cikal 5 Stars Competencies. Kompetensi 5 Bintang Cikal itu hakikatnya merupakan sebuah capaian profil pembelajaran dalam kontinum jangka panjang, lebih daripada satu atau bahkan sepuluh tahun ajaran akademik. Bahkan tak hanya itu, Kompetensi 5 Bintang Cikal merupakan seperangkat kurikulum juga yang telah didefinisikan untuk mendampingi pengembangan diri murid mencakup keahlian, pengalaman, dan persiapan karir di seluruh lini pendidikan di Cikal. Bukan hanya bertujuan akademis, tetapi juga kematangan emosional, sosial, dan spiritual.

Penerapan lingkaran kurikulum yang dipersonalisasi untuk setiap siswa dan kurikulum yang terintegrasi digital berbasis kompetensi untuk semua tingkatan.

Terdapat Sembilan fase atau jenjang dari Preschool, Primary Years Programme (PYP) sampai jenjang tingkat menengah (cikal.co.id, 2021). Di Indonesia terdapat 35 sekolah yang memiliki program Primary Years Programme (PYP) dengan sertifikasi kurikulum International Baccalaureate (IB), terdaftar resmi di yayasan IB yang diperbolehkan melaksanakan program belajar dengan menggunakan kerangka pendidikan IB. 10 diantaranya berada di Jakarta termasuk Sekolah Cikal Cilandak.

Jenjang Primary Years Programme (PYP) pada Sekolah Cikal memiliki 18 Kelompok Program. Setiap kelompok program berfokus pada 3-5 dimensi di seluruh tujuan pembelajaran. Setiap siswa harus memilih minimal satu program dari setiap kelompok program, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan paparan 14 dimensi di setiap tahun akademik. Bagian dari asesmen pembelajaran di sekolah yang tidak berbentuk soal pilihan ganda, atau pun diukur dengan angka-angka. Tetapi dilakukan kegiatan ini berbentuk proyek kulminasi yang dibuat melalui riset data dan diakhiri dengan presentasi yang disebut The Culminating Project. The Culminating Project merupakan proyek kegiatan menyatukan keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam melaksanakan bagian yang signifikan dari pembelajaran mandiri.

B. Implementasi strategi komunikasi berbasis design thinking pada kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition

Guru pendamping kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition di Sekolah Cikal Cilandak yang menjadi subjek penelitian ini yaitu Guru A yang merupakan narasumber pertama dan Guru D yang telah memiliki pengalaman mengajar yang cukup signifikan. Berikut penjabaran hasil wawancara terkait strategi komunikasi berbasis design thinking pada kegiatan PYP (Primary Years Programme) Exhibition di Sekolah Cikal Cilandak, Jakarta untuk diperoleh pemahaman proses komunikasi guru kepada siswa.

1. Komunikator

Komponen penting dalam komunikasi pembelajaran yaitu komunikator. Dalam hal ini guru pendamping atau pengajar sebagai komunikator dalam mempersiapkan kegiatan PYP Exhibition. Diperlukan komunikasi yang efektif dengan cara yang tepat dan jelas sehingga informasi yang komunikator sampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh komunikan. Berikut hasil wawancara narasumber mengenai penjabaran indikator komunikator yang dapat membuat komunikasi efektif;

a. Credibility

Credibility atau citra diri komunikator berperan penting dalam hal awal komunikasi. Siswa perlu mengenal citra diri guru pendamping sebelum memulai komunikasi dalam pembelajaran sampai pada kegiatan PYP Exhibition. Citra diri seperti bagaimana guru ingin dikenal dan

dipandang oleh siswa mereka. Hal-hal yang berkaitan dengan profil diri, prestasi, spesifikasi keilmuan, kompetensi, pengalaman dalam bidang yang ditekuni, serta dedikasinya terhadap profesi yang ditekuni. Pengenalan awal guru kepada siswa penting agar siswa dapat lebih mengenal guru sehingga lebih appreciate dan tergerak untuk mendengarkan pesan yang disampaikan. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan bahwa di awal pembelajaran, mereka memperkenalkan diri terkait profil diri, kompetensi, pengalaman mengajar dengan cara yang menyenangkan seperti menggunakan quiz game tentang profil diri "Get to know your teacher" seperti 2 truths 1 lie. Selain itu juga saling mendiskusikan terkait harapan mereka sebagai guru kepada siswa dan sebaliknya, berbagi harapan apa yg ingin siswa capai selama pembelajaran. Hal tersebut akan menimbulkan citra diri yang ingin narasumber tampilkan kepada siswa antara lain sebagai guru yang santai dan siap membantu siswa saat mereka memerlukannya, guru yang dapat dijadikan tempat mereka bercerita tentang apapun. Termasuk saat kegiatan PYP Exhibition, narasumber guru mengharapkan siswa dapat menganggap guru sebagai teman untuk dapat berdiskusi dengan santai dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan (Efendi, 2014) yang mengungkapkan membangun citra diri dapat membangun kefektifan komunikasi, dimana tingkat kesuksesan pembicara yang dapat dijadikan tolok ukur yaitu kawasan akademik dan kawasan humanistik.

b. Capability

Capability merupakan kemampuan atau kecakapan dalam komunikasi. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan dalam kegiatan PYP Exhibition mengkoordinasikan dan mengkombinasikan komunikasi verbal dan nonverbal dengan memberikan penjelasan verbal disertai non verbal dengan gestur tangan atau bahasa tubuh yang mendukung penjelasan verbal guru saat menjawab pertanyaan siswa atau memaparkan materi. Saat siswa menjelaskan, guru menunjukkan gestur (non-verbal) yang atentif, menunjukkan minat, mendukung siswa, seperti mengangguk, menunjukkan raut muka setuju, penasaran, senang, dan lainnya. Hal ini sesuai (Kurniati, 2016) yang mengungkapkan komunikasi nonverbal digunakan untuk memastikan bahwa makna yang sebenarnya dari pesan-pesan verbal dapat dimengerti atau bahkan tidak dapat dipahami. Komunikasi verbal dan nonverbal saling membutuhkan guna mencapai komunikasi yang efektif. Siswa perlu diberi pelatihan cara berkomunikasi yang baik dan lugas saat berkomunikasi secara verbal serta tampak percaya diri yang terlihat dari komunikasi non-verbal yang siswa lakukan seperti pelatihan "How to do a Presentation" yang mencakup kedua aspek komunikasi verbal dan nonverbal. Hal ini juga sesuai dengan studi yang dilakukan Albert Mehrabian (1971) qtd.in (Kurniati, 2016) yang menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang hanya 7% berasal dari bahasa verbal, 38% dari vocal suara, dan 55% dari ekspresi muka. Narasumber guru D dan guru A

menyampaikan cara menyampaikan pembelajaran dalam kegiatan PYP Exhibition dimulai dari mengembangkan pemikiran ide untuk memutuskan topik atau permasalahan yang akan dipilih sebagai objek project, menanyakan (inquiry) mengapa permasalahan dipilih atau diminati dan membawanya pada pentingnya masalah atau "urgency" di kehidupan nyata, khususnya masa kini, apa yang bisa dan harus dilakukan untuk menangani masalah tersebut kemudian berbagi pengalaman dan memaparkan contoh-contoh nyata terkait topik-topik yang mereka pilih. Terkait pada komunikasi dua arah dengan siswa, seperti diskusi dalam kegiatan PYP Exhibition Narasumber guru D dan guru A menyampaikan awal diskusi dimulai dengan mengajukan berbagai jenis pertanyaan dan menghindari pertanyaan tertutup sehingga anak2 mampu berargumentasi karena pertanyaan tertutup membatasi kemampuan siswa berpendapat, berekspresi dan mengembangkan kemampuan berfikir. Kemudian guru akan mengutarakan pikiran/pendapat yang didasari dengan bukti dan hasil riset (research mendalam) terlebih dulu mengenai topik tersebut, dilanjutkan proses saling bertukar pikiran atau pendapat. Jika "train of thought" dan pengetahuan siswa hanya berdasarkan opini dan memiliki kurang bukti atau tidak didasarkan hasil riset, guru akan mengajak siswa untuk melakukan riset dan menunjukkan data/hasil riset yang pernah dilakukan, mencari sumber sebanyaknya terkait topik mereka, mencari pendapat dari berbagai

insight serta mencari evidence visual sebanyak-banyaknya agar pemikiran siswa semakin terbuka. Selain itu, melakukan penyesuaian belajar (diferensiasi) berdasarkan kemampuan dan cara belajar siswa, lalu membantu dengan mengundang pakar ahli di bidang tersebut sebagai pembicara tamu. Sesuai dengan fokus program PYP membentuk anak-anak yang aktif, peduli terhadap sekitarnya (ibo.org, 2021).

c. Clarity

Clarity menekankan pada kejelasan dan ketepatan ucapan. Guru sebagai komunikator, dituntut mampu mengkomunikasikan pesan dengan keterampilan penguasaan teknik vokalnya. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan memastikan kejelasan vokal dan ketepatan ucapan dalam pembelajaran dalam kegiatan PYP Exhibition dengan memperhitungkan dan mengatur jarak antara guru dan siswa, menggunakan teknik suara yang baik dan benar (berbicara dengan suara besar namun bukan berteriak). Sesuai dengan (Kurniati, 2016) yang mengungkapkan pentingnya komunikator memperhatikan cara berbicara seperti nada bicara, nada suara, keras atau lemahnya suara, kecepatan berbicara, kualitas suara, intonasi, dan lain-lain.

d. Sympathy

Penampilan simpatik komunikator perpaduan serasi antara ketulusan, kesabaran dan kegembiraan. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan dalam menampilkan simpatik dalam pembelajaran dalam kegiatan PYP Exhibition dengan cara memahami situasi, kondisi, kemampuan siswa dan

mengucapkannya secara verbal, memberikan dorongan semangat padanya. Ketika siswa memunjukkan respon yg baik, nyaman bersama guru, percaya serta termotivasi kepada guru. Sesuai dengan (Kurniati, 2016) yang mengungkapkan saat komunikator pembicara mendapatkan kepuasan batiniah, karena melihat wajah-wajah yang penuh antusiasme dan puas dengan apa yang didapatkan darinya, dideteksi melalui intensitas senyum, kontak mata, keramahan sikap, keterbukaan penampilan, serta keceriaan wajah.

e. Enthusiasity

Antusiasme saat berkomunikasi penting dalam komunikasi efektif. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan dalam pembelajaran dalam kegiatan PYP Exhibition menampilkan antusiasme dengan memastikan diri memiliki fisik sehat serta hati yang gembira kemudian melakukan review atau follow up terhadap progress siswa satu persatu, memberikan info trivia yang dapat membangkitkan rasa penasaran siswa untuk bertanya dan mencaritahu lebih dalam tentang info tersebut. Jika diperlukan, akan mengundang pembicara ahli atau field trip untuk memperdalam wawasan dan pengalaman. Hal ini selaras (Kurniati, 2016) yang mengungkapkan audien cenderung lebih menyenangi pembicara yang tampil antusias, yang tercermin dari semangat tinggi, gerak lincah, penampilan energik, stamina yang fit dan wajah berseri-seri.

2. Pesan

Pesan yang dimaksudkan dalam penelitian ini terkait kegiatan PYP Exhibition. Pesan yang disampaikan

guru dengan mengarahkan pada metode Design thinking dimana siswa memikirkan menyelesaikan masalah dengan kolaborasi proses proses sistematis yang berpusat pada manusia (human centered) melalui rencana yang bertahap serta melakukan pendekatan melalui pembuatan prototype dan pengujian. Berikut hasil wawancara narasumber mengenai penjabaran tahapan penyampaian pesan yang efektif ;

a. Exploration

Tahapan awal guru memberikan instruksi pencarian sumber data dalam kegiatan PYP Exhibition dengan memberikan kata kunci dalam pencarian berbasis Internet, mengajak siswa untuk membuka catatan/jurnal pribadi siswa dan menyalin tautan website yang mereka gunakan sebagai sumber informasi dalam catatan/ jurnal pribadi mereka. Faktor yang perlu diperhatikan pada tahap Exploration yaitu kestabilan koneksi Internet, memastikan apakah tiap siswa berada di tahap yang sama (sudah membuka catatan/jurnal pribadi, mulai melakukan pencarian informasi), instruksi dan durasi yang jelas. Memastikan sumber data harus objektif, dapat dipercaya serta sesuai dengan kondisi saat ini. Selaras dengan (Nisa, 2016) yang mengungkapkan pesan dalam komunikasi ke komunikan atau audien memiliki kesamaan arti atau persepsi, dimana siswa mengerti maksud hal yang perlu dicari sesuai arahan guru sehingga tidak menimbulkan kebingungan dan salah pengertian.

b. Identification

Tahapan ini menyaring informasi yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Narasumber guru D dan

guru A menyampaikan dalam pembelajaran dalam kegiatan PYP Exhibition memberikan instruksi untuk memfilter, mengklasifikasikan dan mengelompokan sumber data yang didapatkan dengan membuat mind map saat *brainstorm*, mengelompokkan ide berdasarkan kategori-kategori tertentu. Kemudian ketika ide sumber data sudah ada, diskusi bersama terkait sumber data yg mana yg tepat sasaran terhadap topik, mana yg relevan, mana yg mendukung penelitian serta bermanfaat dalam project mereka. Sesuai dengan (Utomo & Indrawan, 2015) yang menjelaskan tahap identification mencakup mengklasifikasikan dan mengelompokkan untuk memetakan berbagai temuan konsep pemikiran dan hal-hal khusus yang telah dieksplorasi sebelumnya. Terkait faktor yang perlu diperhatikan pada tahap ini, Narasumber guru D dan guru A menyampaikan faktor tersebut antara lain memastikan pembahasan, pendapat tidak melenceng dari fokus masalah yang dibahas, memastikan tiap siswa memberikan partisipasi aktif, ide, pemikiran dan pendapatnya serta menetapkan time limit pengumpulan data agar siswa dapat memperhatikan pengaturan waktu yang tepat.

c. Ideation

Narasumber guru D dan guru A menyampaikan pada tahapan ideation, mereka memberikan instruksi agar siswa dapat menghasilkan ide/ formulasi penyelesaian masalah yang ditemukan dalam kegiatan PYP Exhibition dengan mengajak siswa memilih fokus masalah yang ingin dibahas terlebih dulu. Setelah itu

banyak hal yang dapat digali dengan menanyakan "5 Why's" untuk proses inquiry yang lebih dalam. Siswa diinstruksikan setelah melihat central idea kemudian kembali melakukan brainstorming membuat storyboard atau bisa juga dengan mind mapping (teknik visual yang membangun hubungan antara masalah yang coba dipecahkan secara maksimal, dibuat diselembar kertas besar atau whiteboard, dan menuliskan kata kunci yang terkait dengan masalah tersebut. atau bisa juga dengan brain writing (versi ini cukup ampuh untuk peserta yang lebih introvert, dimana anak tersebut akan menuliskan dalam selembar kertas dan memakai waktu beberapa menit untuk menuliskan sebanyak mungkin solusi untuk masalah yang ingin dia dipecahkan). Selain itu juga menawarkan dengan bermain role play sesuai dengan topik masalah mereka sehingga muncul ide penyelesaian topik. Faktor yang perlu diperhatikan pada tahap ini, Narasumber guru D dan guru A menyampaikan perlu memperhatikan seberapa luas/dalam pengetahuan dan pemikiran kritis siswa tentang topik yang ia pilih sebagai fokus masalah dan kesadaran siswa mengenai jenis permasalahan yang dipilih dilanjutkan penyederhanaan masalah supaya tidak terlalu lebar sehingga membingungkan mereka sendiri. Sesuai dengan (Utomo & Indrawan, 2015) yang menjelaskan tahap ideation didasarkan pada rasionalitas dan objektivitas dengan tidak terbatas pemikiran.

d. Visualisation

Tahap visualization merupakan perwujudan tahap sebelumnya. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan memberikan instruksi

memvisualisasikan ide yang siswa hasilkan dalam kegiatan PYP Exhibition berupa menunjukkan sketsa, gambar, video yang berkaitan, mengajak siswa field trip ke area yang berkaitan dengan topik masalah sehingga siswa bisa melihat secara langsung kondisi nyata di lapangan. Siswa diinstruksikan membuat produk yang solutif, bermanfaat dan dapat digunakan siapa saja dan dimana saja. Selaras dengan (Utomo & Indrawan, 2015) yang menjelaskan Visualisasi berguna untuk mengkomunikasikan hal-hal yang sulit dijelaskan melalui kata-kata, juga berguna untuk memeriksa semua kemungkinan yang ada untuk meningkatkan ide. Faktor yang perlu diperhatikan pada tahap ini antara lain Ekspektasi siswa dan orang tua, relevansi visualisasi dengan pokok masalah serta alat-alat yg mendukung terwujudnya ide produk.

e. Prototyping

Narasumber guru D dan guru A menyampaikan telah memberikan instruksi dalam membuat visualisasi riil/ nyata dan dapat diujicoba dalam kegiatan PYP Exhibition dengan memberikan gambar referensi disertai keterangan ukuran, materi, dsb, memberikan referensi bahan yang diperlukan siswa, dalam tahap ini biasanya di sebut dengan action dimana mendatangi target/ sasaran untuk melakukan aksi mereka sebagai contoh melakukan kegiatan bersih di sekitar sungai Ciliwung. Faktor yang perlu diperhatikan pada tahap ini yaitu kecocokan & kekokohan bahan dan alat (menentukan apakah prototype bisa dibuat sendiri atau memerlukan bantuan), sustainability dari bahan yang digunakan dan produk yang

dihasilkan agar sesuai dengan value SDG yang hendak dicapai. Serta kesiapan mental dan fisik siswa agar lebih kuat dan tidak mengeluh.

f. Evaluation

Pada tahapan ini, Narasumber guru D dan guru A menyampaikan telah memberikan instruksi siswa untuk mengevaluasi hasil prototyping yang telah diujicoba dalam kegiatan PYP Exhibition dengan memberikan masukan desain (prototype: totebag, bookmark, stickers), mengajak siswa menggali kegiatan yang sudah dilakukan dan mereview kebaikan yg didapat dan mencatat jg hal-hal yang masih perlu menjadi perhatian serta melengkapi keperluan kegiatan yg belum maksimal. Sesuai dengan (Utomo & Indrawan, 2015) yang mengungkapkan tahap evaluasi berguna untuk memperbaiki kesalahan yang mungkin muncul pada tahap visualisasi dan konstruksi sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih baik. Pada tahap ini, faktor yang perlu diperhatikan yaitu memperhatikan kebergunaan bagi orang lain, sustainability prototype/product serta pendokumentasian kegiatan dari awal sampai review.

g. Persuasion

Narasumber guru D dan guru A menyampaikan tahapan berikutnya memberikan instruksi pada tahap pameran/ menyajikan produk baru hasil ide siswa dalam kegiatan PYP Exhibition dengan mengadakan pameran untuk memajang rangkaian proses pembelajaran hingga produk yang dihasilkan, mempersiapkan hal-hal yang akan dipajang, membagi tugas untuk menyiapkan materi yang diperlukan, memeriksa kelengkapan materi pameran. Selain itu

mempersilahkan siswa mencari ide utk exhibition secara mandiri namun mengimbau supaya produk yg mereka tampilkan dapat diakses secara mudah oleh pengunjung dan pengunjung dari berbagai kalangan mudah memahaminya. Sesuai dengan (Utomo & Indrawan, 2015) yang mengungkapkan tahapan ini untuk menyajikan produk jadi, baik kepada pengguna maupun kepada mereka yang telah berkontribusi dalam pengembangan produk. Faktor yang perlu diperhatikan pada tahap ini yaitu kelengkapan materi dan alur proses serta persiapan produk sampai menuju produk 100% layak pamer.

3. Media

Diperlukan juga media penyampaian yang tepat agar tercipta komunikasi efektif. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan media yang digunakan dalam pembelajaran dalam kegiatan PYP Exhibition seperti poster, interactive game video, produk jadi (contoh : interactive digital game tentang deforestasi, sabun lerak dan video campaign tentang menjaga sungai bersih di Jakarta), khusus pada saat pandemi, pameran dilakukan secara online sehingga menggunakan banyak media online seperti Jamboard, Google group chat, Google slides, Google documents, Canva, Zoom. Hal tersebut sesuai dengan (Nisa, 2016) yang menyebutkan karakteristik media penyampaian tergantung kebutuhan luasnya jangkauan dan kecepatan penetrasi, kebutuhan pemeliharaan memori, seperti pesan yang ingin disampaikan tingkat kebutuhan yang tinggi untuk diingat, maka seperti spanduk, poster, baliho, billboard dapat menjadi pilihan karena akan menampilkan pesan

yang sama dalam waktu yang relatif lama.

4. Penerima pesan/Audien

Penerima pesan dalam hal ini siswa menjadi bagian penting untuk diperhatikan guna menciptakan komunikasi efektif. Narasumber guru D dan guru A menyampaikan memberikan instruksi pada tahap pameran menyajikan produk baru hasil ide siswa dalam kegiatan PYP Exhibition agar siswa-siswi membuat tampilan booth yang jelas, siswa dapat menjelaskan rangkaian proses kegiatan PYP Exhibition dan permasalahan yang mereka bahas. Serta instruksi khusus kepada pengunjung mengisi form umpan balik dengan memindai QR yang disediakan siswa. Faktor yang perlu diperhatikan pada penerima pesan atau siswa yaitu informasi yg disampaikan harus benar dan sesuai serta kreatifitas dalam membuat project terakhir untuk ditampilkan, memastikan alur pengunjung pameran, pembagian penjelasan yang siswa berikan saat pengunjung mengunjungi booth pameran. Selaras dengan (ibo.org, 2021) yang menyebutkan diperlukan atribut profil pembelajar antara lain Pelaku Inkuiri yang aktif menikmati pembelajaran dan kecintaan terhadap pembelajaran ini dipertahankan sepanjang hidup mereka, berpengetahuan luas / Knowledgeable, pemikir / Thinkers, dapat memahami dan mengungkapkan gagasan dan informasi secara penuh, bertindak dengan integritas dan kejujuran, berpikir Terbuka atau Bebas / Open-minded, peduli / Caring, pengambil Resiko / Risk-Takers, memahami betapa pentingnya keseimbangan intelektual, fisik dan emosional serta

mampu menilai dan memahami keunggulan dan keterbatasan mereka agar dapat menunjang perkembangan pembelajaran dan pribadi mereka sendiri.

5. Efek

Narasumber guru D dan guru A menyampaikan yang ingin dicapai dengan hasil kegiatan PYP Exhibition yaitu dampak nyata pada lingkungan dan diri siswa, memunculkan kesadaran pentingnya/peliknya suatu masalah di masyarakat, alam, dan lainnya, alasan kepedulian serta melakukan tindakan-tindakan yang tepat, efektif dan berkelanjutan untuk mengatasi atau mengurangi masalah tersebut seperti kesadaran untuk tetap menjaga kelestarian alam untuk masa depan bumi, atau topik Gender Equality yang sering terjadi bias dan miskonsepsi dapat dibahas dengan ringan dan jelas sehingga membuka wawasan audien dari usia remaja hingga dewasa. Untuk evaluasi kegiatan PYP Exhibition, dimana anak mampu mereview seluruh kegiatan dari awal sampai akhir. Hal ini sesuai (Fitriansyah, 2018) mengungkapkan terdapat efek komunikasi yaitu efek kognitif, efek afektif, dan efek konatif. Efek kognitif meliputi peningkatan kesadaran, belajar, dan tambahan pengetahuan, efek Afektif setelah mengetahui informasi yang diterimanya, khalayak diharapkan dapat merasakannya, serta efek konatif sebagai akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan design thinking cocok untuk diterapkan pada pengembangan media pembelajaran pada kurikulum IB PYP. Hal ini sesuai (Purnomo, 2016) yang menyatakan

sekolah yang menerapkan kurikulum IB PYP memiliki sisi keunikan pembelajaran inkuiri. Penilaian siswa dilakukan dengan cara yang beragam dan berkelanjutan untuk memenuhi setiap komponen yang menjadi syarat kelulusan yang telah dirancang Kemendikbud dan IBO sendiri. Kegiatan The PYP Exhibition siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi apa saja yang telah mereka pelajari saat di bangku PYP. Filosofi dan praktik PYP memiliki banyak pengaruh terhadap budaya sekolah ketika individu di sekolah bekerja secara kolaboratif untuk mengembangkan program inkuiri transdisipliner yang didesain untuk memenuhi kebutuhan sekolah. Sekolah seharusnya mengeksplorasi kemungkinan hubungan antara unit yang diajarkan di tiap level dan juga antar usia yang berbeda, sehingga program inkuiri dapat dilaksanakan secara vertikal dan horizontal.

C. Kendala yang dihadapi

Kendala yang dihadapi pada rangkaian kegiatan PYP Exhibition pada setiap tahapan komunikasi antara lain ; Narasumber guru D dan guru A menyampaikan pada tahapan Exploration terdapat kendala teknis seperti laptop yang lambat, tidak ada/tidak bisa mendapat koneksi Internet yang stabil, perhatian siswa teralihkan untuk membuka web/app lainnya di laptop, adanya keengganan siswa untuk bertanya bila merasa kesulitan atau bingung, atau jika menggunakan narasumber ahli dari pihak luar yang perlu kesesuaian waktu padahal terdapat keterbatasan waktu/ timeline dari sekolah yg cukup singkat. Oleh karenanya guru harus dapat mendampingi untuk menjaga

pacu proses tahapan ini. Tahapan Identification terdapat kendala dimana siswa tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang topik bahasan, siswa tidak berpartisipasi aktif dalam diskusi serta keterbatasan ahli yang harus didapat dalam wktu singkat. Peran guru diperlukan untuk berdiskusi serta memberikan saran petunjuk mencapai informasi yang diperlukan. Sesuai dengan (Nisa,2016) yang mengungkapkan pendidik harus menjadi komunikator yang efektif agar proses bimbingan, motivasi dan pembentukan karakter dengan memberikan pengetahuan, internalisasi nilai moral kepada peserta didik dapat terjalin baik.

Pada tahapan Ideation terdapat kendala dimana Siswa tidak tahu informasi apa yang harus mereka cari untuk mendukung argument dan pembahasan mereka, siswa ingin cepat selesai mencari informasi sehingga riset yang dilakukan tidak mendalam sehingga solusinya terlalu dangkal dan standar. Oleh karena itu, guru harus memberikan beberapa pertanyaan pemantik (prompting) untuk mengarahkan jalan pikiran siswa. Tahapan Visualisation mengalami kendala antara lain kurangnya antusiasme siswa untuk mewujudkan visualiasi ide project, saat memutuskan untuk melakukan field trip, adanya kesulitan menemukan tempat yang tepat di waktu yang tepat, karena adanya keterbatasan waktu project. Serta jika ide berupa produk maka kendalanya produk tidak langsung berhasil hanya dalam 1 kali pembuatan dan biasanya membuat siswa suka putus asa jika diminta utk mengulangnya, sebagai contoh membuat sabun ramah

lingkungan. Guru harus memiliki kecakapan meyakinkan siswa dengan terus menyemangati, mendampingi, membimbing proses visualisasi (Efendi, 2014).

Pada tahapan Prototyping terdapat kendala dimana tingkat kesulitan pembuatan prototype produk terkadang cukup tinggi, kemampuan dan ide inovatif siswa kurang mumpuni dalam membuat prototype serta sulitnya menemukan solusi untuk kendala yang didapat saat membuat prototype. Tahapan Evaluation terdapat kendala siswa kurang mengetahui apa yang harus ditingkatkan/diperbaiki karena sudah merasa puas dengan prototype yang dibuat serta kendala adminitrasi pencatatan data yang tidak lengkap. Tahapan akhir yaitu tahap Persuasion mengalami kendala dalam penyelesaian kelengkapan materi yang kadang diluar waktu yang ditetapkan, antusias siswa terkadang menurun.

SIMPULAN

Design thinking menantang siswa dan guru untuk menerapkan berbagai bentuk pengetahuan, termasuk keterampilan sosial, teknologi, dan lainnya. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menuntut siswa untuk memiliki keterampilan atau pengetahuan tentang mata pelajaran tertentu. Tentu saja ada kendala dalam penggunaan design thinking dalam pendidikan, seperti tantangan bagi guru dan siswa. Di antara tantangan yang dihadapi guru adalah: kekurangan sumber daya, kurangnya pengalaman, kendala waktu, dan kurangnya pelatihan. Tantangan design thinking yang dihadapi siswa

antara lain kebingungan, kurangnya kreativitas, kurangnya ide bagus dan kesulitan dalam kerja sama tim. Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendidik harus selalu terbuka untuk menerima hal-hal baru dalam pembelajaran yang terkini, sehingga mereka memiliki motivasi dan tidak tertekan untuk mengajarkan teknik baru seperti pembelajaran menggunakan design thinking. Selain itu, design thinking juga berdampak besar pada perkembangan guru. Budaya baru ini akan mendorong kesan positif dari proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah, serta pengembangan profesional guru dan pengembangan keterampilan siswa, sebagai bagian penting dari pengajaran abad dua puluh satu.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, H., & Haq, M. S. (2020). Implementasi Kurikulum Cikal 5 Stars Competencies Dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik Di SMP Cikal Surabaya. Implementasi Kurikulum Cikal 5 Stars Competencies Dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik Di SMP Cikal Surabaya. Surabaya: UNESA - Fakultas Ilmu Pendidikan - Jurusan S1 Manajemen Pendidikan.

Alhamuddin. (2014). Sejarah Kurikulum Di Indonesia. Nur El Islam, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2014, 48-58.

Amaliyah, N. (2017). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Inkuiri Dan Pendekatan Transdisipliner Berbasis International Baccalaureate- Primary Years Program :

Penelitian Tindakan pada Kelas IV SDN Dr. Cipto Kota Bandung. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Ardhanariswari, K. A., & Nugraheni, S. R. (2018). The Application Of Design Thinking Learning In International Community Outreach By Collaborative Approach, Empathy And Local Culture. INTERNATIONAL CONFERENCE ON GLOBAL EDUCATION VI (pp. 1011-1019). Penang: Faculty of Education Universiti Kebangsaan Malaysia.

Aryanto, S., Widiansyah, A., & Markum, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis Ecopreneurship Melalui Implementasi Design Thinking. Educational Journal of Bhayangkara (EDUKARYA) Vol. 1 No. 1 (2020): Mei 2020 , 43-50.

Aziz, A. Z. (2015). Manajemen Berbasis Sekolah: Alternatif Peningkatan Mutu Pendidikan Madrasah. Jurnal eL-Tarbawi, 69-92.

Aziz, Abdul (2017). Komunikasi Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam. Jurnal Mediakita : Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam. Vol. 1 No. 2 (2017).

Burhanuddin, A. (2014). Implementasi Teori Belajar KOnstruktivistik dalam Pembelajaran. 35–103.

cikal.co.id. (2021). From cikal.co.id: <https://www.cikal.co.id/>

Ciraningsih, D. (2021). Tujuan dan Manajemen Pendidikan Dalam Perspektif K.H. Ahmad Dahlan, ŠALIHA | Vol. 4

No. 2 Juli 2021, 171-185.

Dalsgaard. (2014). Pragmatism and design thinking. *International Journal of Design*, 8(1), 143-155.

Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi* Vol. 02 No. 01, 2019, 37-45.

Fitriansyah, F. (2018). Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). *Cakrawala*, 18(2), 171–178. Retrieved from doi: <https://doi.org/10.31294/jc.v18i2>

Glinski, P. (2012). Design Thinking And The Facilitation Process. *Collaborative Design Workshop*.

glitzmedia.co. (2020, 02 01). Kreatif, Sekolah Cikal Usung Program PYP, Sebuah Pameran Karya dari Murid kelas 5. From glitzmedia.co: <https://glitzmedia.co/post/parenting/motherhood/kreatif-sekolah-cikal-usung-program-pyp-sebuah-pameran-karya-dari-murid-kelas- 5>

Haryanto, Edy. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangannya. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi haibunda.com. (2019, 02 14). PYP Exhibition, Ajang Pembuktian Kreativitas Anak SD di Bidang Sains. From haibunda.com: <https://www.haibunda.com/parenting/20190214160137-61-32334/pyp-exhibition-ajang-pembuktian-kreativitas-anak-sd-> di- bidang-sains

ibo.org. (2021). ibo.org. From <https://www.ibo.org/>:

Ingle, B. R. (2013). *Design Thinking for Entrepreneurs and Small Businesses: Putting the .* New York: Apress.

Kijima, R., Yang-Yoshihara, M., & Sadao Maekawa, M. S. (2021). Using Design Thinking to Cultivate the Next Generation of Female STEAM Thinkers. *International Journal of STEM Education*, 8, Article No. 14.

kemdikbud.go.id. (2021). Jumlah Data Satuan Pendidikan (Sekolah) Per Provinsi : Prov. D.K.I. Jakarta. From kemdikbud.go.id: <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=010000&level=1>

Kurniati, Desak Putu Yuli. (2016). Model Komunikasi Verbal dan Non Verbal. *Universitas Udayana*.

Mardika, I. N. (2012, 11 17). Konektivisme Sebagai Alternatif Teori Belajar di Abad Digital. From infodiknas.com: <http://www.infodiknas.com/konektivisme-sebagai-alternatif-teori-belajar-di-abad-digital.html>

Muallimah, Hadah. (2021). Kajian Penerapan Strategi Komunikasi AISAS Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual. Kreatif : Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif. Vol. 3 No. 2 (2021)

Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design

Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 3, no. 4, p. 3931- 3938, Feb. 2019, 3931-3938.

Muslim. (2018). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. Wahana, Vol. 1, No. 10, 77-85.

Nirbita, Betanika Nila & Widyaningrum, Bakti. (2022). Komunikasi Pendidikan. Bayfa Cendekia Indonesia. Nisa, Hoirun. (2022) Komunikasi Yang Efektif Dalam Pendidikan Karakter. UNIVERSUM : Jurnal KeIslamnan Dan Kebudayaan, 10(01), 49–63. Retrieved from <https://jurnalfuda.iainkediri.ac.id/index.php/universum/article/view/740> (Original work published November 28, 2022).

Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. Jurnal Desain Vol.8, No.2, Januari 2021, pp. 103-121, 103-121.

Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. Solo: Cakra Books.

Nusyirwan, D. (2018). Design Thinking Sebagai Bridge of Innovation Perguruan Tinggi dan Industri di Jurusan Teknik Elektro Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH). Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan : Vol 7 No 2 (2018), 86-94.

Root-Bernstein, R., & Root-Bernstein, M. (2017). People, Passions, Problems: The Role of Creative Exemplars in Teaching for Creativity. In R. Beghetto, & B. Sririman (Eds.), Creative Contradictions in Education (143-164). Springer.

Pribady, I. Y. (2018). The Appraisal of the Teacher's Talk to Enhance Students' Critical. E-Structural Vol. 1 No. 2, 101-122.

Priyadi, R. (2017). Manajemen Pembelajaran International Baccalaureate Primary Years Programs In Surabaya Intercultural School. Jurnal Manajerial Bisnis Volume 1, Nomor 1, Agustus –November 2017, 86 -102.

Purnomo, Ci Hadi. (2016). Manajemen Pembelajaran Kurikulum International Baccalaureate Primary Years Programme Di Sd Ciputra Surabaya. Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Rahardjo, M. (2018). Paradigma Interpretif. Paradigma Interpretif. Malang: Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Ramadhani, L., Purnamasari, I., & Amijaya, F. D. (2018). Penerapan Metode Complete Linkage dan Metode Hierarchical Clustering Multiscale Bootstrap (Studi Kasus: Kemiskinan Di Kalimantan Timur Tahun 2016). Jurnal EKSPONENSIAL Volume9, Nomor1, Mei 2018, 1-10.

Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. Jurnal Hikmah, Volume 14, No. 1, Januari – Juni 2017, ISSN :1829-8419 , 62-70.

Saputra, T. A. (2016). Implementasi Design Thinking Dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Perusahaan Percetakan. AGORA, JURNAL MAHASISWA MANAJEMEN BISNIS Vol 4, No 1 (2016) , 833-844.

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. Jurnal Pendidikan Multimedia Vol. 2, No. 1 (2020), pp. 45–55.

scholae.co. (2020, 01 30). Murid-Murid Sekolah Cikal Tunjukkan Hasil Merdeka Belajar. From scholae.co: https://www.scholae.co/web/read/2660/muridmurid.sekolah.cikal_tunjukkan.hasil.merdeka.b

Septiningsih, Wuri. (2017). Perancangan Desain Komunikasi Visual Filosofi Surjan Jogja Menggunakan Metode Design Thinking. INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni). Vol 2, No 1 (2017)

Setiadi. (2013). Konsep dan praktik penulisan riset keperawatan (Ed.2). Yogyakarta: Graha Ilmu.

shiftindonesia.com. (2020, 07 8). Mengapa Design Thinking Sangat Populer Akhir-akhir Ini? From shiftindonesia.com: <http://shiftindonesia.com/mengapa-design-thinking-sangat-populer-akhir-akhir-ini/>

Sihotang, H., & Datrix, S. (2018). Character education in schools implementing national curriculum and international baccalaureate. Teraputik (Jurnal Bimbingan dan Konseling) Volume 1 Number 3 (2018), 192-201, 192-201.

Silaen, A. F. (2019). Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa International Baccalaureate (Ib) Dalam Pembelajaran Matematika Program Sekolah Dasar (PYP). Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3 Tahun 2019, hal 731 - 734 (pp. 731 - 734). Medan: Universitas Negeri Medan.

Sugiyatmi, S. (2012). Kepemimpinan Kepala Sekolah Di SD Gugus Asmorodono Kecamatan Jebres (Studi Multi Situs di SD Negeri Sibela Timur dan SDIT Lukman Hakim). Surakarta : Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. From <http://pendis.kemenag.go.id/file/dokumen/uuno20th2003ttgsisdiknas.pdf>

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suprobo, F. P. (2012). Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur. Seminar Nasional-Menuju Arsitektur berEmpati (Dies 45 Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra) (pp. 509-517). Surabaya: Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra.

Suryahadikusumah, A. R., & Sari, K. (2020). Design Thinking To Support The Innovative Culture . JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling Volume 4, No.2, September 2020: Page 64-75, 64-75.

Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *JURNAL BAHASA RUPA VOL. 2 NO. 2 (2019): , 109-117.*

Tresnawati, F. (2013). Studi Komparatif Tentang Tata Kelola Implementasi Kurikulum Nasional 2013 Dan Kurikulum International Baccalaureate. Studi Komparatif Tentang Tata Kelola Implementasi Kurikulum Nasional 2013 Dan Kurikulum International Baccalaureate. Bandung: Universitas Pasundan.

Utomo, Tri Noviyanto P., & Indrawan, Stephanus Evert. (2015). Integrated Learning Model in Product Design Studies based on Design Thinking and Business Model Canvas. The 3rd International Conference on Creative Industry, Bali – Indonesia, 11-12 August 2015.

Varner, E. L. (2010). So, You Want to Be an International Baccalaureate School, Eh? An Introduction to the International Baccalaureate. Createspace Independent Publishing Platform.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Diakom, Vol. 1 No. 2, Desember 2018:83-90, 83-90.*

Wisman, Yossita. (2017). Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Nomosleca. Volume 3, Nomor 2, Oktober 2017, 646-654.*

Zulfiandri, M. I., & Prasetyo, N. A. (2018). Adaptasi Sistem Pendidikan International Baccalaureate dan Liberal Arts Education serta Penerapan Statistical Thinking guna Menghasilkan Human Capital yang Kompeten untuk Memenangkan Era Ekonomi Digital. *Conference: COMPETITION OF NATIONAL ECONOMIC RESEARCH & INNOVATION PAPERS 2018. Semarang: Universitas Diponegoro.*