

Inovasi Pendidikan Islam melalui Penerapan *Design Thinking*

Taufiq Nur Azis

Universitas Darunnajah Jakarta, Indonesia

taufiqnurazis@gmail.com

ABSTRAK

Educational innovation is an effort to continually improve and transform every aspect of life. To implement educational innovation, a specific strategy or method is required. One method for facing the challenges of sustainable education in the era of disruption is design thinking. The purpose of writing this article is to analyze the potential of the Design Thinking framework as an innovative solution in the management and development of the Islamic education curriculum. The method in this research uses a Qualitative method with a library research approach. Data were collected through the collection, selection, and critical extraction of reputable scientific journals, textbooks, and documents related to Design Thinking. The results of the study show that Design Thinking has several stages, including Empathy, Definition, Ideation, Prototyping, and Testing, in Islamic educational institutions to identify the authentic needs of students, teachers, and stakeholders, as well as designing innovative and effective solutions. Design Thinking offers a strategy that can improve the quality of learning, institutional governance, and relevance for graduates of Islamic educational institutions.

Keywords: *Design Thinking, Educational Innovation, Adaptive Curriculum, Human Centered*

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
17 November 2025

Naskah Direvisi
25 November 2025

Naskah Diterbitkan:
25 Desember 2025

A. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman pengelolaan pendidikan Islam ditengah kehidupan modern hari ini dihadapkan dengan berbagai tantangan mulai dari sistem pendidikan (Khairunnisa Khairunnisa, Junaidi Junaidi, 2024), tentu mendorong adanya sebuah inovasi kolaborasi pendidikan, perubahan teknologi, beradaptasi dengan kebutuhan global (Diva Shafira, Ferdino Arief Aditya, Intan Ratu Anggia, Nasya Nurlillah Kusuma Putri, Salman Al Hanif, 2025), dan juga pengembangan kompetensi SDM terhadap adanya potensi disruptif.(Miswar Saputra, 2023) Inovasi dan disruptif menjadi masalah bagi lembaga-lembaga besar, baik lembaga bisnis maupun lembaga negara, termasuk lembaga pendidikan Islam.

Menurut Syafaruddin, Asrul, dan Mesiono (2012) dikutip dalam (Rizqi Maulana, 2024) menjelaskan bahwa ada beberapa ciri dalam inovasi pendidikan diantaranya sebagai berikut: (1) sebuah hasil yang bisa dilihat, kemudian memiliki tahapan hasil dalam organisasi dan adanya gagasan baru menjadi titik permulaan munculnya inovasi, (2) memiliki latar sosial baru, kemudian dikenalkan kepada suatu kelompok kerja, dan seluruh organisasi, (3) idealnya sebuah inovasi memiliki tujuan luar biasa, tidak hanya sekedar mempunyai sifat sesaat, (4) berikutnya perlu diketahui bahwa sebuah inovasi tidak mengalami perubahan terus-menerus..

Sehingga untuk menghadirkan inovasi dalam pendidikan Islam yang perlu ditekankan adalah jangan sampai merasa nyaman berada pada zona yang nyaman. Yang mana lembaga pendidikan Islam perlu melakukan inovasi perubahan dalam menjawab setiap perubahan. Meskipun inovasi dalam batas yang wajar tidak sampai pada level radikal. Zona nyaman tanpa adanya inovasi berjalan ditempat,

merasa sudah sustain, tidak ada perubahan, dan hanya itu-itu saja kurikulum, pembelajaran dan lainnya tidak banyak berubah, pengajarnya kurang kompetitif, dan birokrasi administrasi yang kaku dan berliku-liku.(Ohoitimur, 2018) Salah satu upaya yang perlu dilakukan lembaga pendidikan Islam untuk mempertahankan mutu pendidikannya dengan cara mengidentifikasi kekurangan, masalah yang ada dilembaga pendidikan, melakukan inovasi secara kontinyu dan melibatkan seluruh pihak (*stakeholder*) yang ada di lembaga pendidikan.(Yusuf, 2009)

Inovasi Pendidikan merupakan upaya dalam melakukan perbaikan dan perubahan secara kontinyu pada setiap proses kehidupan individu ataupun sekelompok orang. Hal tersebut dilakukan supaya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sehingga untuk melakukan inovasi pendidikan dibutuhkan sebuah strategi atau model. Salah satu metode dalam menghadapi tantangan pendidikan berkelanjutan di era disruptif adalah *design thinking*. Design thinking, yaitu metode penyelesaian masalah yang berpusat pada pengguna (*user centered*) melalui proses empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian.(Sodik, 2025)

B. KAJIAN PUSTAKA

Menurut pendapat Rahmawati dan Nurachadija, (2023) menjelaskan bahwa Inovasi ialah ide, konsep, praktik ataupun objek yang memperoleh serta diterima sama individu ataupun kelompok selaku pemakai baru.

Menurut Muhammad Ridhi Jihadi, (2021) berpendapat bahwa inovasi dalam dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, mengatasi kesenjangan dalam proses dan output pendidikan, serta menghadirkan pendidikan

yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan terus mendorong inovasi, pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan yang terus menerus dan mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, menurut (Syawang, 2024) menjelaskan bahwa inovasi harus ditunjang oleh penguatan nilai kepemimpinan yang kuat dan visioner. Inovasi memiliki kemampuan dalam meningkatkan relevansi dalam pembelajaran dengan menghubungkan berbagai materi pelajaran dengan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari siswa. (Khaisyah Nurhasanah, Mia Puspita, 2025)

Kemudian menurut Ekosusilo dan Kasihadi menjelaskan bahwa inovasi pendidikan merupakan sebuah proses dalam melakukan perubahan pendidikan berdasarkan atas kesadaran, perencanaan, terkonsep dalam pendidikan yang memiliki tujuan untuk menjawab tantangan dan kebutuhan yang dihadapi seiring perubahan zaman. Makanya dalam inovasi pendidikan menjadi gagasan baru sebagai hasil dari rethinking dalam memecahkan persoalan yang tidak bisa dipecahkan dengan cara-cara tradisional. Sejalan dengan Rusdiana yang menjelaskan bahwa inovasi pendidikan merupakan inovasi dalam memecahkan masalah pendidikan dengan menyesuaikan perubahan sesuai masanya. (Khaisyah Nurhasanah, Mia Puspita, 2025)

Menurut (Noni Juli Astuti, Siti Ayu Aisyah & Astuti, 2023) menjelaskan bahwa inovasi pendidikan merupakan upaya dalam memecahkan masalah pendidikan. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berbentuk berbagai produk atau sistem hal yang baru. Konsep inovasi meliputi aktivitas yang melibatkan pembaharuan dan perubahan yang positif dalam pelaksanaan kurikulum

dan aktivitas kurikulum yang berkaitan dengan kurikulum di peringkat sekolah. Selain itu bahwa fungsi dari inovasi pendidikan sebagai pembaruan dari sebelumnya yang sudah ada (ide, alat, metode, dan sebagainya). Sehingga setiap permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dapat diselesaikan dan ditemukan solusinya. Dalam mengatasi permasalahan dan untuk menemukan solusinya, dengan menggunakan Design Thinking.

Design thinking mulai diperkenalkan pada tahun 1969 oleh Herbert Simon merupakan seorang ilmuwan sosial dan ahli ekonomi, dalam bukunya yang berjudul "*The Sciences of the Artificial*" menjelaskan bahwa *desainer* memiliki kemampuan dalam memecahkan sebuah permasalahan yang kompleks melalui metode berpikir kreatif, berfokus pada pemahaman secara mendalam tentang kebutuhan pengguna. (Djamaris, 2023) Kemudian menurut Camacho, (2016) dalam bukunya "*design thinking: an introduction system concepts*," n.d.; Karl, 2020) menjelaskan istilah "*design thinking*" lebih populer pada tahun 1991 ketika David Kelley, seorang pendiri perusahaan desain terkenal yakni IDEO, mulai mencoba mengajarkan pendekatan ini di salah satu kampus terbaik yaitu Stanford University. Perusahaan desain IDEO menjadi salah satu pemimpin dalam menerapkan metode *design thinking* dalam berbagai proyek desain. Mulai dari sinilah metode *design thinking* berkembang dan menjadi pendekatan yang diterima secara luas dalam berbagai bidang, salah satunya pada bidang manajemen pendidikan. *Design thinking* menawarkan sebuah solusi pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna (*user*) dan bersifat iteratif (perubahan).

C. METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini kualitatif dengan menggunakan pendekatan *library research*. Kemudian dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian, selanjutnya penulis melakukan penelaahan dan mengeksplorasi beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian (Zed, 2003).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Design Thinking* dalam Inovasi Pendidikan

Menurut Ghufrooni, (2023) dikutip (Angga Dinata, Anggun Sagita, Anneke De Resta, Annisa Maulidah Nurzain, 2025) menjelaskan bahwa design thinking mencakup beberapa tahapan sistematis diantaranya: empathy, define, ideate, prototype, dan test. Ada beberapa tahapan design thinking dalam melakukan inovasi pendidikan diantaranya sebagai berikut:

a. *Empathize*

Empathize berfokus utama bagaimana memahami pengguna (customer). Kemudian pada tahap *emphasize* design thinking menangkap masalah yang sebenarnya terjadi di lembaga pendidikan Islam dan masalah yang berpotensi akan terjadi (prediksi) langkah preventif (mengantisipasi). Secara umum empati dipahami sebagai kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain termasuk juga terhadap lingkungan hidup yang berimplikasi terhadap kehidupan manusia, dan sifat empati sangat diperlukan serta sangat krusial dalam etika sosial dan moralitas Islam.(Nurjaman, 2025)

Upaya penerapan *design thinking* untuk melakukan inovasi melalui beberapa hal diantaranya: wawancara, observasi, dan

survei untuk memahami tantangan nyata yang dihadapi siswa, kesulitan guru dalam mengajar materi tertentu, atau kendala aksesibilitas yang dihadapi orang tua.

Design thinking memahami lebih mendalam terhadap pengguna terkait tantangan dan kebutuhan mereka.(inda Suci Lestari Nasution, 2021) Empati memiliki peran yang sangat penting dalam bidang pendidikan menurut perspektif hadits. Empati, dalam Islam, bukan sekadar merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, tetapi juga mencoba memahami kondisi dan tantangan yang dihadapi. Rasulullah Saw menekankan pentingnya saling peduli dan saling memahami dengan sabdanya.

"Tidak beriman salah seorang di antara kamu hingga dia mencintai saudaranya sebagaimana dia mencintai dirinya sendiri" (HR. Bukhari No.13 dan Muslim No.45)

Dari Abu Musa ra, Rasulullah SAW bersabda "Seorang mukmin dengan mukmin lainnya seperti satu bangunan yang satu sama lain saling menguatkan." (HR. Bukhari).

Kemudian Rasulullah juga menganjurkan kepada kaum muslimin untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain layaknya mereka dalam satu tubuh.(Hamdan, 2017) Dengan adanya empati, seorang guru dapat lebih cepat merespon kebutuhan siswa yang mungkin membutuhkan pendekatan khusus dalam belajar. Misalnya, seorang siswa yang mengalami kesulitan belajar akan merasa lebih nyaman untuk terbuka apabila guru menunjukkan sikap empatik. Ini memungkinkan pendidik untuk mengidentifikasi solusi yang tepat bagi setiap individu, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun kepercayaan antara guru dan siswa.(Ngatmin Abbas, Uzlifatul Jannah,

Fitrianisa Sri Utami, Siti Marhamah, 2025) Secara normatif, empati yang diajarkan dalam hadis mengintegrasikan aspek-aspek spiritualitas, kemanusiaan, dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari implementasi nilai-nilai keimanan. (Nurjaman, 2025) Selain itu, empati bukan sekadar respons emosional, melainkan manifestasi tanggung jawab moral yang diwujudkan melalui kasih sayang, keadilan, solidaritas, dan kedulian terhadap sesama.(Nurjaman, 2025)

b. *Define*

Kemudian selanjutnya setelah lembaga pendidikan memperoleh data permasalahan dari tahap *empathize* adalah melakukan tahapan mendefinisikan dan merumuskan masalah pengguna. Dengan kata lain pada tahap *define* lembaga pendidikan dalam melakukan inovasi pendidikan perlu menganalisis temuan *empathize*, kemudian merumuskan masalah tersebut.

Tahapan *define* akan membantu designer team mengumpulkan ide-ide hebat untuk membuat fitur, fungsi, dan komponen lainnya. Ini akan memungkinkan mereka menyelesaikan masalah atau, paling tidak, memungkinkan pengguna menyelesaikan masalah dengan tingkat kesulitan yang minimal.(Rahayu Kurniawati, Nafika Rahma, Nathaniella Z, Nuzul Wahyu R, Nur Fikri K, Rohmawati Y, Rosnadia, Rohma Isni, Rizki N A, 2025) Dalam konteks lembaga pendidikan tahap *define* melakukan analisis, observasi dan mensintesisnya untuk menentukan permasalahan inti.(The Interaction Design Foundation, 2016) Dengan demikian bahwa pada tahapan bertujuan untuk melihat permasalahan yang sebenarnya ingin dipecahkan, dengan cara mengidentifikasi permasalahan, dan menemukan potensi yang membuat pengguna menjadi lebih

baik dengan mendefinisikan permasalahan berdasarkan hasil riset pengguna, tanpa menghilangkan sisi manusiawi dari produk.(inda Suci Lestari Nasution, 2021)

c. *Ideate*

Setelah dilakukan analisis, pada tahap selanjutnya adalah menciptakan solusi/ide sebagai sebuah inovasi dalam pendidikan Islam tersebut. Jadi setelah memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna pada tahap *Empathize*, mempelajari dan mensistesis pengamatan Dan pada tahap *define*, membuat pernyataan masalah yang berpusat pada manusia. Melalui beberapa hal tersebut, lemnaga pendidikan Islam dan tim dapat mulai "berpikir out of the box" untuk menemukan solusi baru dan cara alternatif untuk memahami masalah.(Rahayu Kurniawati, Nafika Rahma, Nathaniella Z, Nuzul Wahyu R, Nur Fikri K, Rohmawati Y, Rosnadia, Rohma Isni, Rizki N A, 2025) Kemudian selanjutnya, perlu menerapkan gaya berpikir konvergen (sintesis) dengan cara mensintesiskan semua titik data untuk mendefinisikan masalah, memisahkan semua, menggabungkan, dan menyempurnakan solusi potensial untuk menciptakan ide yang lebih matang (The Interaction Design Foundation, 2016).

Artinya melalui data yang dikumpulkan (*empathize*) dari pengguna, kemudian dianalisis permasalahannya, dan selanjutnya pada tahap ini lembaga pendidikan Islam mampu menciptakan solusi atas permasalahan yang dibutuhkan pengguna.

d. *Prototype*

Pada tahap ini, akan dilakukan realisasi dari ide yang dipilih. Dimana ide yang dipilih akan dikembangkan menjadi *prototype*. Setelah *prototype* dibuat, akan ditambahkan interaksi di dalamnya sehingga

kemudian dihasilkan sebuah produk nyata dalam bentuk *prototype* (inda Suci Lestari Nasution, 2021). *Prototype* berusaha menerapkan solusi, yang telah diteliti dan diterima secara individual, kemudian diperbaiki serta diperiksa ulang, dan ditolak sesuai dengan pengalaman pengguna. Pada akhir tahap ini, tim desain akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk dan masalah yang ada, dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan rasakan ketika berinteraksi dengan bagian akhir produk.(Rahayu Kurniawati, Nafika Rahma, Nathaniella Z, Nuzul Wahyu R, Nur Fikri K, Rohmawati Y, Rosnadia, Rohma Isni, Rizki N A, 2025)

Dengan demikian bahwa pada tahap ini lembaga pendidikan mewujudkan solusi atas permasalahan pendidikan sebagai sebuah inovasi pendidikan Islam yang tengah dihadapi pengguna yang disebut dengan membuat *prototype*. *Prototype* merupakan perwujudan dari solusi yang ditawarkan lembaga pendidikan Islam dan sebagai sebuah perwujudan nyata dari inovasi pendidikan itu sendiri.

e. Test

Tidak berhenti sampai menciptakan dan mewujudkan solusi sebagai inovasi melainkan perlu di uji coba untuk tahap penyempurnaan solusi dan inovasi yang ditawarkan oleh lembaga pendidikan Islam kepada pengguna (*customer*).

Menurut Yulius et al., (2022) menjelaskan bahwa lembaga pendidikan Islam perlu menguji produk secara menyeluruh atas solusi terbaik yang ditemukan selama pada tahap *prototype*. Dan perlu diketahui bahwa setelah proses uji coba bukanlah tahap akhir dari konsepsi desain, melainkan proses yang terus berulang, hasil tes sering digunakan untuk

mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan mengumpulkan informasi tentang pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berinteraksi. Selama tahap ini, perbaikan dan penyempurnaan dilakukan untuk menghindari solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin tentang produk dan penggantian.(Rahayu Kurniawati, Nafika Rahma, Nathaniella Z, Nuzul Wahyu R, Nur Fikri K, Rohmawati Y, Rosnadia, Rohma Isni, Rizki N A, 2025)

Design thinking menjadi alat yang dapat digunakan dalam menyelesaikan *problem solving*, *problem design*, hingga *problem forming*. Kemudian bahwa Design thinking tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya, design thinking bersifat *human-centered* atau berpusat pada manusia. Setiap proses dalam inovasi pendidikan melalui design thinking dikembalikan dan ditujukan untuk manusia sebagai penggunannya.(AB Adi Satria, 2021)

Design Thinking sangat memungkinkan dalam menghadirkan pemikiran kreatif dalam pemecahan masalah yang inovatif untuk menghadapi isu-isu. *Design Thinking* telah berkembang menjadi pendekatan strategis dalam manajemen inovasi yang menempatkan manusia sebagai pusat proses pengambilan keputusan.(Suharto, 2015) Kemudian, *Design Thinking* membantu manusia dalam merumuskan tujuan dengan jelas, mengeksplorasi ide-ide baru, dan merancang tindakan konkret untuk mencapai tujuan tersebut. Melalui *Design Thinking* mampu membuka peluang untuk menciptakan solusi yang inovatif, berpusat

pada manusia, dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Design thinking memberikan kemudahan lembaga pendidikan Islam dalam memahami masalah secara holistik, strategi dalam merancang solusi inovatif, dan menguji efektivitasnya. Penelitian menunjukkan bahwa tahapan *define* dan *ideate* sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa, sementara tahapan *prototype* membantu meningkatkan kreativitas melalui eksplorasi ide-ide baru (Angga Dinata, Anggun Sagita, Anneke De Resta, Annisa Maulidah Nurzain, 2025).

Kemudian berikutnya bahwa *Design thinking* merupakan metode yang ampuh dan disruptif dalam merespon serta menciptakan produk layanan inovatif yang berupaya mengatasi berbagai masalah ini di berbagai bidang, salah satunya manajemen pendidikan Islam.(Salazar, 2023) Bahkan Institute of Design at Stanford University di Stanford, sudah mengintegrasikan model *design thinking* dalam kurikulum dan metode pengajaran. Yang mana mahasiswa mulai diajarkan untuk menerapkan prinsip-prinsip *design thinking* dalam menciptakan solusi inovatif untuk berbagai masalah di bidang pendidikan dan lainnya (Djamaris, 2023).

Kemudian dalam sebuah studi eksploratif mengkaji bahwa pentingnya kemampuan kompetensi dalam menerapkan *design thinking* dalam lingkungan proyek yang dinamis.(Aparna Lahiria, Kathryn Cormicana, 2021) Teori dan praktik *design thinking* semakin populer dan semakin banyak digunakan dalam wacana akademis tentang manajemen dan industri bisnis selama beberapa dekade terakhir. Dengan demikian, disiplin ilmu ini telah muncul sebagai alat pemecahan masalah yang melampaui batas-batas tradisional

desain.(Salazar, 2023) Kemudian sebuah studi menjelaskan bahwa *design thinking* membantu para pendidik menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, inovatif, dan berpusat pada siswa, serta membekali siswa dengan keterampilan untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan terglobalisasi (Adriadi Novawan, Titik Ismailia, Cholimatus Zuhro, Lely Dian Utami, Mudafiq Riyan Pratama, Karimah Karimah, 2024). Penerapan *design thinking* dalam inovasi bidang pendidikan memiliki potensi luar biasa dalam menumbuhkan kreativitas, pemecahan masalah, dan inovasi. Sehingga melalui inovasi pendidikan tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menjawab tantangan pendidikan Islam hari ini. (Adriadi Novawan, Titik Ismailia, Cholimatus Zuhro, Lely Dian Utami, Mudafiq Riyan Pratama, Karimah Karimah, 2024)

Berikutnya masih banyak penelitian tentang implementasi strategi DT telah dilakukan secara global, masih sedikit yang diketahui tentang bagaimana teknik-teknik ini memengaruhi pengalaman belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah inovasi bidang pendidikan.(Charles, 2022)

2. Manfaat *Design Thinking* dalam Inovasi Pendidikan Islam

Ada beberapa manfaat design thinking dalam inovasi pendidikan Islam diantaranya sebagai berikut:

- a. Berpusat pada Pengguna (Siswa/Guru): Memastikan bahwa solusi inovatif benar-benar memecahkan masalah yang dialami di lapangan, bukan hanya ide yang menarik secara teoritis.
- b. Mendorong Eksperimen: Mengurangi risiko dengan menguji solusi dalam skala kecil dan murah (prototipe) sebelum implementasi skala besar.
- c. Kolaboratif: Mendorong kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan

(guru, siswa, administrator, teknologi) untuk menciptakan solusi yang holistik.

E. SIMPULAN

Design Thinking (DT) adalah kerangka kerja inovatif yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan sangat efektif dalam mendorong inovasi di lembaga pendidikan Islam, melalui lima tahapan sistematis: *Empathize* (memahami mendalam kebutuhan pengguna dan selaras dengan nilai empati Islam), *Define* (merumuskan masalah inti yang ingin dipecahkan), *Ideate* (menciptakan solusi kreatif yang *out of the box*), *Prototype* (mewujudkan solusi dalam bentuk ujicoba yang cepat dan murah), dan *Test* (menguji prototipe untuk penyempurnaan solusi). Penerapan DT ini memastikan inovasi yang dihasilkan berpusat pada pengguna, mengurangi risiko melalui eksperimen, dan mendorong kolaborasi antar pemangku kepentingan, sehingga membantu lembaga pendidikan merumuskan tujuan dengan jelas, menciptakan solusi yang relevan, dan membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia yang kompleks, menjadikan DT alat strategis untuk manajemen inovasi pendidikan.

F. CATATAN PENULIS

Silahkan tuliskan pernyataan bahwa tidak ada konflik kepentingan mengenai publikasi artikel ini. Penulis juga menegaskan bahwa artikel bebas dari plagiarisme.

G. DAFTAR PUSTAKA

AB Adi Satria, and A. M. (2021). Inovasi pendidikan abad 21: penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek (projected based learning) dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2). Retrieved from

- <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/59940/35062>
- Adriadi Novawan, Titik Ismailia, Cholimatus Zuhro, Lely Dian Utami, Mudafiq Riyam Pratama, Karimah Karimah, R. N. H. (2024). Design thinking approach to powerful material development in educational contexts: From theory to practice. *International Journal of Studies in Social Sciences and Humanities (IJOSSH)*, 1(2), 125–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.25047/ijossh.v1i2.5571>
- Angga Dinata, Anggun Sagita, Anneke De Resta, Annisa Maulidah Nurzain, A. Z. (2025). Systematic Literature Review : Penerapan Design Thinking Dalam Pembelajaran Siswa Tingkat SMA/Sederajat. *Culture Education and Technology Research (Cetara)*, 2(1), 9–14.
- Aparna Lahiria, Kathryn Cormicana, S. S. (2021). Design thinking: From Products to Projects. *Procedia Computer Science CENTERIS - International Conference on ENTERprise Information Systems / ProjMAN - International Conference on Project MANagement / HCist - International Conference on Health and Social Care Information Systems and Technologies* 20, 141–148. Retrieved from file:///F:/1-s2.0-S1877050921001526-main.pdf
- Charles, S. (2022). Design Thinking, a Novel Approach for an Effective and Improved Educational System A Review. *International Journal of Professional Development, Learners and Learning*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.30935/ijpdll/12010>
- Diva Shafira, Ferdino Arief Aditya, Intan Ratu Anggia, Nasya Nurlillah Kusuma Putri, Salman Al Hanif, P. (2025). Tantangan Dan Solusi Dalam Pengelolaan Pendidikan Modern. *IMEIJ-Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 868–879. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/>

- imeij.v6i1.2557
- Djamaris, A. (2023). Laporan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas. *Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie Jakarta*. Jakarta: Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie. Retrieved from <https://repository.bakrie.ac.id/7760/1/Design Thinking- Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas.pdf>
- Hamdan, S. R. (2017). Kecerdasan Emosional Dalam Al-Qur'an. *SCHEMA - Journal of Psychological Research*, 3(1), 35–45. Retrieved from <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3461962&val=30264&title=KECERDASAN EMOSIONAL DALAM AL-QURAN>
- inda Suci Lestari Nasution, and P. N. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using DesignThinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Khairunnisa Khairunnisa, Junaidi Junaidi, A. R. P. (2024). Problematika Lembaga Pendidikan Islam di Era Society 5.0 : Perspektif Digitalisasi dan Transformasi Pendidikan. *Jurnal Visi Manajemen*, 10(2), 1–18.
- Khaisyah Nurhasanah, Mia Puspita, S. N. (2025). Inovasi Pendidikan. *At Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 257–263.
- Miswar Saputra, M. (2023). Society 5.0 sebagai Tantangan terhadap Pendidikan Islam. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 132–145. <https://doi.org/doi.org/10.52029/ijpe.v1i2.158>
- Ngatmin Abbas, Uzlifatul Jannah, Fitrianisa Sri Utami, Siti Marhamah, A. A. S. (2025). Konsep Kasih Sayang dan Empati dalam Hadits Nabi Muhammad Perspektif Pendidikan Islam. *MEDAN RESOURCE CENTER: ISLAMIC EDUCATION*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.5725/1/ie.v5i1.1539>
- Noni Juli Astuti, Siti Ayu Aisyah, K., & Astuti, M. (2023). Konsep dan Model-Model Inovasi Pendidikan. *Cross-Border Journal of International Borders Studies*, 6(2), 745–753.
- Nurjaman, dan M. A. (2025). Empati dalam Perspektif Hadis. *Reflection : Islamic Education Journal*, 2(3), 97–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.6113/2/reflection.v2i3.1118>
- Ohoitimur, J. (2018). Disrupsi: Tantangan bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Peluang bagi Lembaga Pendidikan Tinggi. *RESPONS PPE-UNIKA ATMA JAYA*, Jakarta, 23(2), 143–166.
- Rahayu Kurniawati, Nafika Rahma, Nathaniella Z, Nuzul Wahyu R, Nur Fikri K, Rohmawati Y, Rosnadia, Rohma Isni, Rizki N A, R. (2025). *Design Thinking dalam Perspektif Mahasiswa PPG*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Rizqi Maulana, N. B. (2024). Inovasi Pendidikan dan Peranannya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3745–3753. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Salazar, R. B. (2023). Design thinking as an effective method for problem-setting and needfinding for entrepreneurial teams addressing wicked problems. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 12(24), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s13731-023-00291-2>
- Sodik, V. U. G. P. dan J. (2025). Integrasi Design Thinkingdalam Pembelajaran Vokasi Tata Busana untuk Mendorong Hilirisasi Produk Inovatif Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional*, 1–8. Retrieved from

- <https://ojs.apdovi.id/index.php/semnas/article/view/57/36>
- Suharto, T. S. U. (2015). Analisis Integratif Design Thinking dan Artificial Intelligence dalam Mendorong Inovasi UMKM di Indonesia. *Bit-Tech (Binary Digital - Technology)*, 7(3), 1078–1089. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.2333>
- Syawang, S. D. A. (2024). Inovasi Pendidikan Indonesia yang Efektif dan Efisien di Era Revolusi Industri 4.0. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 2451–2462. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.1008>
- The Interaction Design Foundation. (2016). Design Thinking. Retrieved from interaction-design.org/ website: https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srsltid=AfmBOoqyEcR4ghyRLIH2jAuGBr0JIru5UizsT_rW_iPXiKKUmFWqJ7Zc#the_five_stages_of_design_thinking-6
- Yusuf, M. (2009). Membangun Manajemen Mutu Pendidikan Menghadapi Tantangan Global. *FORUM TARBIYAH*, 7(1), 55–65. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/69202-ID-membangun-manajemen-mutu-pendidikan-meng.pdf>
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.