

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 4, Nomor 9, Desember 2025, Halaman 167-169
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.18067911)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18067911>

Penerapan Pembelajaran Mendalam untuk Penguatan Kompetensi Design Thinking Siswa SMK Muhammadiyah 2 Tangerang Selatan

The Implementation of Deep Learning to Strengthen Design Thinking Competencies of Students at SMK Muhammadiyah 2 South Tangerang

Sahrudin¹, Dianasyah Putri², Hady Putra Pratama³, Masitoh⁴, Nursakina Harahap⁵, Puri Katulistiwa⁶, Herdi Wisman Jaya⁷

¹⁻⁶Mahasiswa Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Pamulang

⁷ Dosen Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Pamulang

Abstrak

Rendahnya kompetensi berpikir kritis dan kreatif pada lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu faktor penyumbang tingginya tingkat pengangguran terbuka. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi design thinking siswa SMK Muhammadiyah 2 Tangerang Selatan melalui penerapan pembelajaran mendalam. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis proyek dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep design thinking, meningkatnya partisipasi aktif, serta kemampuan siswa dalam menghasilkan solusi terhadap permasalahan nyata di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga berkontribusi pada penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi bernalar kritis, kreatif, gotong royong, dan mandiri.

Kata kunci: *Penerapan, Pembelajaran Mendalam, Kompetensi Design Thinking, SISWA*

Abstract

The low level of critical and creative thinking skills among vocational high school students has contributed to the high rate of open unemployment. This community service program aimed to strengthen students' design thinking competence at SMK Muhammadiyah 2 Tangerang Selatan through a deep learning approach. The activity employed a participatory, project-based training method consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The results showed an improvement in students' understanding of design thinking, active participation, and ability to generate solutions to real-world problems within the school environment. This program also contributed to strengthening the Pancasila Student Profile, particularly in critical reasoning, creativity, collaboration, and independence.

Keywords: *implementation, deep learning, design thinking competence, students*

Article Info

Received date: 25 November 2025

Revised date: 30 November 2025

Accepted date: 18 December 2025

PENDAHULUAN

Perubahan kebutuhan dunia kerja pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut lulusan pendidikan vokasi tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai institusi pencetak tenaga siap kerja menghadapi tantangan ketika pembelajaran masih dominan berorientasi pada penguasaan teknis semata. Kondisi ini berdampak pada rendahnya daya saing lulusan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pendekatan design thinking dan pembelajaran mendalam dipandang relevan untuk menjawab tantangan tersebut karena mendorong siswa memahami permasalahan nyata, berpikir kreatif, serta menghasilkan solusi inovatif yang aplikatif. Selain itu, pendekatan ini selaras dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada 15 Oktober 2025 di SMK Muhammadiyah 2 Tangerang Selatan dengan sasaran siswa kelas XI dan XII dari berbagai jurusan. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif berbasis proyek. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan penyusunan materi. Tahap pelaksanaan mencakup pre-test, penyampaian materi, praktik design thinking secara berkelompok, serta presentasi hasil. Evaluasi dilakukan melalui post-test dan refleksi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa belum memahami konsep design thinking secara utuh. Setelah mengikuti workshop, siswa mampu mengidentifikasi permasalahan nyata di lingkungan sekolah serta menghasilkan ide solusi secara kolaboratif.

Tahapan empathize dan define mendorong siswa untuk bernalar kritis terhadap permasalahan yang dihadapi. Tahap ideate dan prototype mengembangkan kreativitas serta kemampuan bekerja sama. Proses ini juga menumbuhkan sikap mandiri dan percaya diri siswa. Dengan demikian, kegiatan ini secara nyata berkontribusi terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila.



Gb. 1. Kegiatan Eksplorasi dan Elaborasi



Gb. 2. Kegiatan presentasi hasil diskusi oleh peserta didik

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran mendalam efektif dalam memperkuat kompetensi design thinking siswa SMK. Melalui pendekatan partisipatif dan berbasis proyek, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mandiri. Program ini direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan.

CONTRIBUTION STATEMENT

Sahrudin berperan sebagai ketua pelaksana. Hady Putra Pratama, Masitoh, Dianasyah Putri, dan Nur Sakina Harahap berkontribusi dalam perijinan, logistik, penyusunan naskah, pendamping kelompok belajar dan pengumpulan data. Puri Katulistiwa Sari berperan dalam pemateri, pengolahan data dan penyuntingan naskah. Herdi Wisman Jaya berperan sebagai pembimbing akademik yang memberikan supervisi metodologis dan validasi akademik. Seluruh penulis telah menyetujui naskah akhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Muhammadiyah 2 Tangerang Selatan serta Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Pamulang atas dukungan dan kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Brown, T. (2019). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Fanjalu, D. (2023). Penerapan metode design thinking dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Jurnal Civics Education*, 11(2), 77–88.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Hasbiyati, H., Sudarti, S., & Putra, A. (2023). Analisis implementasi design thinking dalam pendidikan menengah di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 201–215.
- LeCun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2015). Deep learning. *Nature*, 521(7553), 436–444. <https://doi.org/10.1038/nature14539>
- Permana, Y., Suryawan, A., & Mulyani, T. (2024). Pelatihan design thinking untuk inovasi produk siswa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 55–68.
- Pratama, A., Nugroho, S., & Wulandari, D. (2022). Penerapan design thinking dalam pelatihan siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(4), 211–225.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.