



OPTIMALISASI ADMINISTRASI GURU MELALUI PELATIHAN BERBASIS DESIGN THINKING DENGAN PLATFORM MERDEKA MENGAJAR

(OPTIMIZATION OF TEACHER ADMINISTRATION THROUGH DESIGN THINKING BASED TRAINING WITH THE MERDEKA MENGAJAR PLATFORM)

Erif Ahdhianto¹, Yohannes Kurniawan Barus², Siti Mas'ula³, M. Anas Thohir⁴, Fitriana
Kurnia Cahyani⁵, Ariska Dwi Aprilia⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang 5 Malang 65145 Jawa Timur

¹Email: erif.ahdhianto.fip@um.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SD dalam memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar (PMM) menggunakan pendekatan Design Thinking. Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman guru terhadap fitur-fitur PMM dan kesulitan administratif yang memperlambat proses pembelajaran. Metode pelaksanaan mencakup lima tahap *Design Thinking*: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang dirancang untuk memberikan pelatihan berbasis kebutuhan nyata para guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap PMM, dengan tingkat kepuasan rata-rata 4,8 pada skala *Likert*. Guru juga lebih percaya diri dalam mengidentifikasi masalah dan merancang solusi kreatif. Namun, kendala seperti keterbatasan waktu mengurangi kesempatan peserta untuk mendalami materi. Program ini memberikan rekomendasi untuk pelatihan lanjutan, replikasi program di daerah lain, dan pendampingan berkelanjutan untuk mendukung implementasi teknologi di lapangan.

Kata Kunci: Administrasi, *Design Thinking*, Pendidikan, PMM, Teknologi

ABSTRACT

This community service aims to enhance elementary school teachers' ability to utilize the Merdeka Mengajar Platform (PMM) using the Design Thinking approach. The main issues addressed include a lack of understanding of PMM features and administrative challenges that hinder teaching processes. The implementation method follows the five stages of Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, designed to provide training based on the real needs of teachers. The results show that the training successfully improved participants' understanding of PMM, with an average satisfaction level of 4.8 on a Likert scale. Teachers also gained confidence in identifying problems and designing creative solutions. However, time constraints limited participants' opportunities to explore the material deeply. The program recommends follow-up training, replication in other regions, and continuous assistance to support the implementation of technology in the field.

Keyword: Administration, *Design Thinking*, Education, PMM, Technology

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian penting dari perkembangan dunia pendidikan. Di berbagai negara, termasuk Indonesia, penggunaan teknologi diharapkan mampu meningkatkan efisiensi kerja, mengoptimalkan pengelolaan pembelajaran, dan memberikan akses kepada sumber daya pendidikan yang lebih luas (Febrianti, I., dkk., 2023). Namun, dalam praktiknya, teknologi tidak selalu membawa dampak positif secara langsung. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan sering kali menghadirkan tantangan baru, terutama dalam pengelolaan tugas-tugas administratif. Guru, sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan, tidak hanya bertanggung jawab terhadap pembelajaran di kelas tetapi juga harus menghadapi tuntutan administratif yang semakin kompleks (Fatmawati, I., 2021).

Salah satu tantangan utama adalah beban administratif yang semakin meningkat akibat pengenalan teknologi baru. Guru di Indonesia, terutama yang mengajar di sekolah-sekolah daerah, menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan diri dengan berbagai aplikasi dan sistem digital yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan (Karim, A., Anwar, U. S., & Suherman, S., 2024). Beban administratif seperti pengisian laporan, pengelolaan asesmen, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran sering kali menghabiskan banyak waktu dan energi mereka. Selain itu, banyak dari aplikasi teknologi yang dirancang tanpa mempertimbangkan kondisi lapangan, seperti keterbatasan akses internet di daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal), sehingga penggunaannya menjadi tidak efektif (Wang dkk., 2023)

Salah satu inovasi yang diperkenalkan pemerintah untuk mendukung para guru dalam melaksanakan tugas mereka adalah Platform Merdeka Mengajar (PMM). Aplikasi ini diluncurkan untuk membantu guru mengelola berbagai kebutuhan administrasi dan menyediakan sumber daya yang mendukung penerapan Kurikulum Merdeka (Siagian, M., Mudjisusatyo, Y., & Pangaribuan, W., 2024). PMM menawarkan fitur-fitur seperti pelatihan daring, penyediaan materi pembelajaran, dan alat evaluasi yang bertujuan meringankan beban kerja guru. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa implementasi aplikasi ini belum sepenuhnya berhasil. Guru di daerah dengan infrastruktur yang terbatas mengalami kesulitan dalam mengakses fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi. Di sisi lain, guru-guru senior yang kurang familiar dengan teknologi merasa kewalahan dengan antarmuka dan fungsi-fungsi aplikasi yang dianggap terlalu kompleks. Akibatnya, penggunaan PMM justru

menambah beban kerja guru daripada memberikan solusi yang diharapkan (Anrichal, R., & Pramono, D., 2023).

Tantangan-tantangan tersebut menuntut adanya pendekatan yang lebih inovatif dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan. Pelatihan dan pendampingan menjadi kunci penting untuk memastikan bahwa guru mampu memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa merasa terbebani. Pendekatan berbasis solusi seperti metode Design Thinking dapat menjadi alternatif yang efektif. Metode ini memungkinkan guru untuk tidak hanya dilatih secara teknis, tetapi juga dilibatkan dalam proses identifikasi masalah dan pengembangan solusi yang relevan dengan kebutuhan mereka (Wahyujati, B. B., 2022). Dengan melibatkan guru dalam proses tersebut, pelatihan yang diberikan dapat lebih relevan dan aplikatif, membantu mereka memanfaatkan teknologi untuk mengurangi beban administratif tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kebutuhan pengguna sangat relevan untuk mengatasi tantangan ini. Watini, K., & MT, M. (2024) menyebutkan bahwa metode Design Thinking telah berhasil diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan untuk meningkatkan efisiensi kerja dan kreativitas guru. Gati Ningsih et al. (2024) menemukan bahwa guru-guru sekolah dasar di Kabupaten Muaro Jambi berhasil meningkatkan kemampuan literasi dan kualitas pembelajaran mereka dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking*.

Meski begitu, masih banyak guru yang merasa kesulitan mengimbangi tuntutan administratif yang disebabkan oleh teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi harus dirancang secara menyeluruh, mencakup aspek teknis, strategis, dan praktis. Solusi yang dirancang harus mampu menjawab kebutuhan guru di lapangan, baik yang terkait dengan keterbatasan infrastruktur maupun kurangnya literasi digital. Pendekatan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi tetapi juga pada empati terhadap kebutuhan pengguna menjadi hal yang sangat penting untuk memastikan teknologi dapat menjadi alat yang membantu, bukan hambatan. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan mengeksplorasi solusi yang inovatif, aplikatif, dan relevan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Dengan memberikan pelatihan yang terstruktur, pendampingan yang intensif, dan pendekatan berbasis kolaborasi, diharapkan guru dapat mengurangi beban administratif mereka dan fokus pada tugas utama mereka, yaitu mendidik siswa secara optimal.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Design Thinking, yang dirancang untuk membantu 30 guru sekolah dasar di Kota Blitar mengatasi kendala administratif dalam penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM). Pendekatan ini dipilih karena bersifat berbasis pengguna, solutif, dan iteratif, sehingga memungkinkan guru untuk secara aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah administratif yang mereka hadapi. Proses *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan ini memastikan bahwa pelatihan yang dilakukan tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga aplikatif dalam membantu guru mengatasi tantangan administratif sehari-hari.



Gambar 1.5 Tahap *Design Thinking*

Setiap tahap dalam pendekatan *Design Thinking* dirancang dengan indikator keberhasilan yang jelas. Tahap *Empathize* melibatkan wawancara dan survei awal kepada para guru untuk memahami permasalahan yang mereka hadapi, seperti kurangnya pemahaman fitur PMM dan kendala teknis. Indikator keberhasilannya adalah teridentifikasinya tantangan administratif yang spesifik dan kebutuhan pelatihan yang relevan. Tahap *Define* digunakan untuk merumuskan masalah utama berdasarkan hasil temuan sebelumnya, dengan keberhasilan yang diukur melalui kejelasan fokus masalah yang menjadi dasar pelatihan. Selanjutnya, pada tahap *Ideate*, dilakukan pengembangan solusi kreatif melalui diskusi kelompok untuk menghasilkan strategi yang relevan dalam memudahkan penggunaan PMM. Keberhasilannya ditandai dengan tersusunnya ide-ide inovatif dan strategis. Tahap *Prototype* melibatkan pembuatan materi pelatihan dalam bentuk *powerpoint* dan panduan interaktif berbasis konsep *Design Thinking*. Materi ini disusun untuk memastikan mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan guru. Indikator keberhasilannya adalah tersedianya materi pelatihan yang lengkap dan aplikatif.



Gambar 2. Powerpoint Materi PMM

Akhirnya, pada tahap *Test*, pelatihan diuji efektivitasnya melalui kuesioner dan diskusi dengan peserta untuk mendapatkan data peningkatan pemahaman serta umpan balik yang dapat digunakan untuk penyempurnaan program di masa depan.

Pengumpulan data dalam program ini dilakukan melalui kuesioner dan wawancara. Kuesioner berbasis skala *Likert* digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman guru terhadap PMM sebelum dan setelah pelatihan, mencakup aspek pemahaman fitur, kenyamanan, dan keterampilan administratif. Wawancara dilakukan dengan beberapa peserta untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam mengenai tantangan yang dihadapi serta manfaat pelatihan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode rata-rata untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan pelatihan. Skor rata-rata dihitung untuk setiap indikator, seperti pemahaman terhadap fitur PMM, kenyamanan penggunaan aplikasi, dan keterampilan administratif yang diperoleh. Selain itu, analisis kualitatif dari hasil wawancara digunakan untuk menggali tantangan yang masih dihadapi serta aspek pelatihan yang dianggap bermanfaat oleh peserta. Analisis ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas program pelatihan serta rekomendasi untuk pengembangan program di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan untuk membantu guru mengatasi tantangan administratif melalui penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) diselenggarakan pada 27-28 Juni 2024 di aula pertemuan Dinas Pendidikan Kota Blitar. Kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 hingga

16.00 WIB setiap harinya. Pelatihan ini dihadiri oleh 30 guru sekolah dasar (SD/MI) di Kota Blitar yang dipilih berdasarkan kebutuhan mereka terhadap peningkatan keterampilan administratif. Dari 30 peserta yang terdaftar, 28 guru berhasil mengikuti pelatihan dengan penuh antusias, sementara 2 guru berhalangan hadir karena tugas luar kota.

Pelatihan dirancang menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terbagi ke dalam lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 3. Pemaparan Materi tentang PMM dan *Design Thinking*

Dr. Anas Thohir sebagai pemateri sedang memaparkan materi di depan ruangan. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan Platform Merdeka Mengajar (PMM) dan metode *Design Thinking*. Para peserta, yang merupakan guru-guru dari SD/MI di Kota Blitar, terlihat fokus mendengarkan dengan antusias. Pemateri menggunakan slide presentasi sebagai media visual untuk mempermudah pemahaman peserta terkait konsep-konsep dasar dan fitur-fitur utama PMM. Kegiatan ini merupakan tahap awal dari pelatihan, yang bertujuan memberikan pengantar dan membangun pemahaman awal peserta.



Gambar 4. Sesi Refleksi dan Identifikasi Masalah

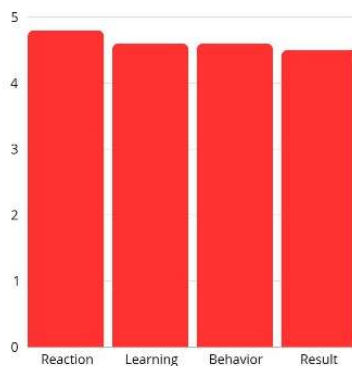
Salah satu guru peserta pelatihan diminta untuk menceritakan pengalaman dan kesulitan yang dihadapi dalam mengaplikasikan PMM. Sesi ini merupakan bagian dari tahap *Empathize* dalam metode *Design Thinking*, di mana peserta didorong untuk mengidentifikasi dan berbagi tantangan administratif atau teknis yang mereka alami. Melalui sesi ini, pemateri berusaha memahami masalah nyata yang dihadapi para guru agar solusi yang dirancang bisa relevan dengan kebutuhan mereka.



Gambar 5. Diskusi Kelompok untuk Pemecahan Masalah

Guru-guru berdiskusi secara berkelompok. Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap *Ideate* dalam *Design Thinking*, di mana peserta bekerja sama untuk mencari solusi kreatif terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Mereka saling berbagi ide dan pengalaman untuk merancang strategi atau pendekatan yang dapat membantu mengatasi kendala dalam penggunaan PMM. Diskusi ini juga bertujuan meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah para guru.

Selanjutnya adalah tahap akhir yaitu evaluasi kegiatan. Pelatihan ini dievaluasi menggunakan kuisisioner skala *linkert* 1-5 berbantuan *Google Form* dengan beberapa indikator yang mengukur efektivitas pelatihan, seperti kemampuan guru dalam memanfaatkan PMM untuk menyelesaikan tugas administratif. Indikator yang dievaluasi yaitu *reaction*, *learning*, *behavior*, dan *result*. Dari evaluasi ini, ditarik sebuah data yang menunjukkan tingkat ketercapaian pelaksanaan kegiatan pelatihan ini.



Gambar 6. Grafik Hasil Kuisisioner

Hasil evaluasi program pelatihan guru menggunakan Model Evaluasi Kirkpatrick menunjukkan hasil yang sangat positif pada keempat indikator yang diukur, yaitu *Reaction*, *Learning*, *Behavior*, dan *Result*. Indikator *Reaction* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,8, yang mencerminkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dari peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, baik dari segi penyampaian materi, fasilitator, maupun suasana pelatihan. Pada indikator *Learning*, nilai rata-rata sebesar 4,6 menunjukkan bahwa peserta berhasil memahami materi yang diajarkan, seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM) dan pendekatan *Design Thinking*. Indikator *Behavior* juga memperoleh nilai 4,6, yang mengindikasikan bahwa peserta mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan sehari-hari, khususnya dalam kolaborasi dan pemecahan masalah di sekolah. Sementara itu, indikator *Result* mendapatkan nilai 4,5, menunjukkan bahwa program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kinerja peserta, baik dalam pengelolaan pembelajaran maupun implementasi PMM. Secara keseluruhan, program pelatihan ini berhasil memberikan manfaat yang signifikan kepada peserta, dengan hasil evaluasi yang menunjukkan keberhasilan pendekatan yang digunakan dalam pelatihan.

Setelah memperoleh data dari hasil analisis kuisisioner terkait efektivitas pelatihan PMM dengan metode *design thinking*, wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam pengalaman dan pandangan para peserta terhadap pelatihan ini. Wawancara tersebut bertujuan untuk memahami sejauh mana pelatihan ini berdampak pada pemahaman, penerapan, dan solusi kreatif yang mereka kembangkan dalam mengatasi kendala selama proses implementasi PMM. Berikut adalah ringkasan hasil wawancara dengan beberapa guru peserta pelatihan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Wawancara

No	Narasumber	Hasil Wawancara
1.	A1	“Saya merasa pelatihan ini sangat membantu. Konsep Design Thinking yang diajarkan membuat saya lebih percaya diri untuk mengatasi masalah dalam penerapan PMM secara kreatif.”
2.	A2	“Menurut saya, pelatihan ini sangat bermanfaat karena membantu saya memahami proses penyelesaian masalah dalam PMM. Meski begitu, saya berharap ada waktu lebih panjang untuk mempraktikkannya.”
3.	A3	“Saya merasa metode ini sangat mempermudah pekerjaan saya, terutama dalam mengidentifikasi masalah di kelas dan merancang solusi yang tepat.”
4.	A4	“Saya sangat terbantu dengan pelatihan ini. Sekarang, saya lebih percaya diri menggunakan PMM dan punya strategi baru untuk menghadapi kendala yang sebelumnya sulit diatasi.”

Tabel berikut merangkum hasil wawancara dengan empat guru peserta pelatihan PMM yang telah menggunakan metode *design thinking*. Hasil wawancara ini menunjukkan pandangan mereka mengenai manfaat pelatihan, tantangan yang mereka hadapi sebelumnya, serta perubahan yang dirasakan setelah pelatihan. Secara keseluruhan, peserta merasa pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengoperasikan PMM serta membantu menemukan solusi kreatif untuk masalah administratif. Respon-respon ini juga mencerminkan antusiasme para guru dalam mengaplikasikan metode yang diajarkan dalam tugas mereka sehari-hari.

Pelatihan berbasis *design thinking* dalam penelitian ini memiliki beberapa kemiripan dengan temuan-temuan sebelumnya. Baskoro & Haq (2020) mencatat bahwa penerapan *design thinking* membantu guru mengembangkan keterampilan teknis mereka dalam mengelola teknologi pendidikan, terutama dalam menghadapi kompleksitas alat digital. Dalam konteks pelatihan ini, pendekatan yang interaktif, seperti diskusi kelompok dan simulasi langsung, menjadi kunci keberhasilan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2020) yang menegaskan bahwa pendekatan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pelatihan. Sebagai tambahan, penelitian oleh Razi et al. (2018) menekankan bahwa penguasaan teknologi berbasis desain interaktif memungkinkan guru untuk lebih cepat beradaptasi dengan perubahan alat teknologi. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu memahami fitur-fitur PMM, tetapi juga mulai memanfaatkan aplikasi tersebut untuk meningkatkan efisiensi administratif mereka. Umpan balik positif dari peserta mengindikasikan bahwa metode interaktif berbasis *design thinking* dapat diterapkan untuk pelatihan berbasis teknologi lainnya di masa depan.

Meskipun pelatihan ini dinilai berhasil, terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi optimalisasi pelaksanaannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu, yang menyebabkan beberapa materi harus disampaikan secara lebih ringkas. Akibatnya, peserta

memiliki waktu yang terbatas untuk mendalami setiap aspek pelatihan. Namun, hal ini tidak mengurangi efektivitas pelatihan secara keseluruhan, sebagaimana tercermin dari antusiasme tinggi para guru yang hadir. Sebanyak 28 dari 30 peserta yang terdaftar mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan baik, menunjukkan semangat dalam mengadopsi metode dan teknologi baru. Kendala ini sejalan dengan temuan Fariyanto et al. (2021), yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis *design thinking* membutuhkan waktu yang cukup untuk memastikan peserta dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu ada perencanaan yang lebih matang terkait alokasi waktu dalam pelatihan-pelatihan serupa di masa depan.

Pelatihan ini memberikan hasil positif yang dapat menjadi dasar pengembangan program serupa. Penggunaan pendekatan *design thinking* perlu dipertahankan, dengan penyesuaian pada beberapa aspek berikut: pengelolaan waktu yang lebih fleksibel untuk setiap sesi pelatihan agar peserta memiliki kesempatan untuk mendalami materi, program pendampingan setelah pelatihan untuk memantau implementasi teknologi di lapangan dan memberikan solusi atas kendala yang dihadapi, serta replikasi program yang dapat diadaptasi untuk daerah lain dengan memperhatikan kebutuhan lokal, seperti infrastruktur teknologi dan tingkat literasi digital guru. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan pelatihan di masa depan dapat memberikan manfaat yang lebih luas dan berkelanjutan bagi tenaga pendidik. Hal ini penting untuk memastikan teknologi pendidikan seperti PMM tidak hanya menjadi alat administratif, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dengan tema “Pelatihan Guru SD dalam Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar Menggunakan Metode *Design Thinking*” memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru mengenai fitur-fitur PMM dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan kendala administratif. Pendekatan *Design Thinking* terbukti relevan dan aplikatif, membantu peserta mengidentifikasi masalah secara kreatif serta merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan. Tingkat kepuasan peserta yang tinggi, dengan rata-rata skor 4,8 pada skala *Likert*, menunjukkan keberhasilan pelatihan ini.

Namun, terdapat kendala berupa keterbatasan waktu pelatihan yang mengurangi kesempatan peserta untuk mendalami materi secara optimal. Oleh karena itu, disarankan untuk menambah durasi pelatihan di masa mendatang agar peserta memiliki waktu yang

cukup untuk memahami materi secara menyeluruh dan mempraktikkan fitur PMM. Selain itu, diperlukan program pendampingan lanjutan untuk mendukung implementasi teknologi di lapangan dan membantu peserta mengatasi kendala yang muncul setelah pelatihan. Replikasi program pelatihan di daerah lain juga perlu mempertimbangkan kebutuhan lokal, termasuk akses infrastruktur teknologi dan tingkat literasi digital guru.

REKOMENDASI

1. Mengembangkan modul pelatihan berbasis *Design Thinking* yang lebih terstruktur dan tersedia secara daring agar dapat diakses oleh guru di berbagai wilayah.
2. Mengintegrasikan umpan balik peserta pelatihan ke dalam pengembangan fitur baru pada Platform Merdeka Mengajar untuk meningkatkan relevansi dan kegunaan aplikasi.
3. Melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan dalam perencanaan pelatihan untuk memastikan kebutuhan guru terakomodasi dengan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Dinas Pendidikan Kota Blitar, atas dukungan penuh dalam penyelenggaraan pelatihan ini, 2) Tim Fasilitator dan Pemateri, khususnya Dr. Anas Thohir, atas bimbingan dan kontribusinya dalam menyampaikan materi pelatihan, 3) LPPM Universitas Negeri Malang, yang memberikan dukungan dana, fasilitas, dan sumber daya yang memungkinkan terlaksananya program ini dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anrichal, R., & Pramono, D. (2023). Strategi Adaptasi dan Dampak Implementasi Platform Merdeka Mengajar di SMA Kesatrian 2 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2197-2209.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan metode design thinking pada mata kuliah desain pengembangan produk pangan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 83-93.
- Fatmawati, I. (2021). Peran guru dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20-37.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode UX design thinking (Studi kasus: kampung kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Febrianti, I., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 506-522.
- Gati Ningsih, A., Akbar, O., & Oktri Wini, L. (2024). Estungkar: Peningkatan Kompetensi

Literasi dan Kualitas Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Kabupaten Muaro Jambi Melalui Pembacaan Teks Informasi dan Teks Sastra dengan Pendekatan Design Thinking. *Estungkara: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 2963–7449. <https://doi.org/10.22437/est.v3i1.29837>

- Karim, A., Anwar, U. S., & Suherman, S. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Globalisasi: Integrasi dan Tantangan terhadap Sistem Pendidikan Indonesia. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 7(2), 602-609.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219–237.
- 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. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Siagian, M., Mudjisusatyo, Y., & Pangaribuan, W. (2024). Analisis Kebijakan Pendidikan Program Merdeka Belajar: Studi Kasus Pada Implementasi Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) Dalam Pengelolaan Kinerja Guru Dan Kepala Sekolah. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi (JEBMA)*, 4(2), 601-611.
- Wahyujati, B. B. (2022). *Metode Perancangan: Rangkuman Teori Dan Aplikasi*. Sanata Dharma University Press.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1-7.
- Watini, K., & MT, M. (2024). *Design Thinking for Education Merancang Teaching Factory Berbasis Kondisi Sekolah*. MEGA PRESS NUSANTARA..