

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian bahan ajar dari sebelum pembelajaran hingga setelah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru termasuk seluruh fasilitas yang dipakai selama pembelajaran. Selama proses pembelajaran, peran guru sangat penting dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan membagikan ide-ide mereka. Model pembelajaran berfungsi sebagai model untuk perencanaan dan desain aktifitas pembelajaran.¹

Proses pembelajaran pada abad 21 mengharapkan peserta didik untuk mendapatkan prestasi akademik yang memenuhi standar serta menguasai kompetensi yang diharapkan. Perkembangan teknologi dan informasi juga mengharapkan peserta didik menguasai empat keterampilan yang meliputi kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, serta kolaborasi. Hal tersebut diidentifikasi oleh *National Education Association*, yang sering disebut dengan istilah “*The Four Cs* atau *4Cs*”.² Selain dari kompetensi tersebut, peserta didik diharapkan juga memiliki kepekaan atau empati terhadap permasalahan dan lingkungan sekitar.

Dalam kebijakan pelaksanaan pembelajaran terutama dengan penggunaan kurikulum diharapkan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Merdeka belajar bukanlah hal yang baru, namun sudah lama dicetuskan oleh Bapak Ki Hajar Dewantara dimana hal tersebut menjadi semangat kemerdekaan pendidikan Indonesia. Beliau mengatakan “...*kemerdekaan dikenakan terhadap caranya anak-anak berpikir yaitu jangan selalu dipelopori, atau disuruh mengakui buah pikiran orang lain (1952)*”. Sebagai upaya untuk memandu implementasi kurikulum merdeka pada madrasah, Kementerian Agama RI melalui Direktorat Kurikulum

¹ Prihatmojo, Agung. Rohmani, (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Lampung.

² Siti Zubaidah, (2019). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang. hal 3

Sarana Kelembagaan dan Kesiswaan (KSKK) Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam mengembangkan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan lil Alamin (Profil pelajar). Profil pelajar memiliki definisi yaitu pelajar yang mempunyai pola pikir dan perilaku yang mencerminkan keluhuran Pancasila yang universal serta menjunjung tinggi tenggang rasa sebagai upaya mewujudkan persatuan bangsa serta perdamaian dunia. Profil pelajar berisi nilai-nilai pengetahuan diantaranya yaitu berpikir kritis, *problem solving*, komunikasi, kolaborasi, metakognisi, literasi, kreatif, inovatif, taqwa, akhlak mulia, serta moderat dalam beragama.³

Profil pelajar memiliki nilai-nilai yang menunjukkan bahwa profil pelajar juga berfokus pada sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai luhur bangsa yang:

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia;
2. Berkebhinekaan global;
3. Gotong-royong;
4. Mandiri;
5. Kritis;
6. Kreatif.

Pelajar juga diharapkan mengamalkan nilai keberagamaan yang moderat. Nilai keberagamaan yang moderat meliputi:

1. *Ta'addub* (berkeadaban);
2. *Qudwah* (keteladanan);
3. *Muwatanah* (kebangsaan);
4. *Tawassut* (mengambil jalan tengah);
5. *Tawazun* (berimbang);
6. *I'tidal* (lurus dan tegas);
7. *Musawah* (kesetaraan);
8. Musyawarah;
9. *Tasamuh* (toleransi);
10. *Tatawwur wa ibtikar* (dinamis dan inovatif).

Selain itu, untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik, diperlukan perubahan dalam desain perencanaan pembelajaran. Pola mengajar yang sebelumnya berfokus pada guru (*teacher-centered*) harus diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*learner-centered*). Untuk mencapai tujuan ini, guru harus memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar yang dianggap paling tepat dan efektif.

Salah salah satu strategi dasar dalam belajar mengajar adalah menetapkan metode yang tepat dalam pembelajaran, metode yang diambil oleh peneliti adalah metode *Design Thinking* dalam pembelajaran. Kemampuan untuk menangkap

³ Kemenag RI, (2022). *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin*. Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

pengetahuan baru adalah tujuan utama dari *design thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penerapan Metode *Design Thinking* dalam pembelajaran, peneliti memiliki tujuan menganalisis lebih dalam metode *design thinking* terhadap Kemampuan Empati dan Keterampilan Kolaborasi siswa pada mata pelajaran fikih.

Seorang tokoh yang memperkenalkan konsep *Design Thinking* dalam konteks pendidikan adalah David Kelley. Ia adalah seorang desainer industri ternama dan juga pendiri *d.school* (Hasso Plattner Institute of Design) di Stanford University serta salah satu pendiri perusahaan desain inovatif IDEO.

David Kelley memiliki dampak yang signifikan dalam membawa *Design Thinking* ke dunia pendidikan. Bersama dengan timnya di *d.school*, ia telah mengembangkan metode pembelajaran yang berfokus pada kreativitas, pemecahan masalah, dan empati. Dalam dunia pendidikan, ia mendorong penggunaan *Design Thinking* sebagai pendekatan yang dapat membantu siswa dan pendidik untuk berpikir lebih kreatif, mengatasi masalah secara lebih efektif, dan merancang solusi yang lebih relevan dan inovatif.

Salah satu sumbangan paling penting yang diberikan David Kelley dalam pendidikan adalah pendirian *d.school* di Stanford University pada tahun 2005. *d.school* telah menjadi pusat keunggulan dalam pengembangan metode *Design Thinking* dalam konteks pembelajaran. David Kelley juga dikenal karena berkolaborasi dengan berbagai sekolah dan organisasi pendidikan di seluruh dunia untuk memperkenalkan pendekatan *Design Thinking* dalam kurikulum.

Melalui beragam inisiatif, publikasi, dan kerjasama, David Kelley telah menjadi salah satu tokoh yang sangat berpengaruh dalam memperkenalkan *Design Thinking* sebagai alat pembelajaran yang efektif dan berdampak dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk pendidikan formal, bisnis, dan desain.

Adapun Peneliti dalam melakukan penelitian dengan Model pembelajaran *Design Thinking* yang diterapkan pada pembelajaran Fikih dengan materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah memiliki alasan antara lain; *Pertama*, peneliti menemukan pada materi pertama di semester satu kelas IX Madrasah Tsanawiyah adalah berkaitan dengan materi tersebut, *Kedua*, Peneliti mendasarkan perintah

berbuat baik (*ihsan*) pada proses penyembelihan berdasarkan sebuah *Hadist*, bahwa Nabi bersabda: *Sesungguhnya Allah telah menetapkan perbuatan baik (ihsan) atas segala sesuatu. Jika kalian membunuh maka berlakulah baik dalam hal tersebut. Jika kalian menyembelih maka sembelihlah dengan cara yang baik, hendaklah kalian mengasah pisaunya dan menyenangkan hewan sembelihannya,*⁴ Sementara yang terjadi dimasyarakat peneliti masih menemukan pelaksanaan penyembelihan yang belum *ihsan* atau dengan kata lain menyakiti hewan yang disembelih. *Ketiga*, Peneliti menemukan proses penyembelihan yang lebih baik yang telah dilakukan oleh kelompok muslim yang mensosialisasikan/memperhatikan dan bahkan mempraktikan dengan melakukan pelatihan terhadap proses penyembelihan yang lebih baik. *Keempat*, peneliti ingin menyampaikan pesan dan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam memahami dan melakukan proses Penyembelihan, Kurban dan Akikah yang lebih baik sesuai dengan tuntunan nabi Muhammad SAW, dan *Kelima*, dalam mata pelajaran Fikih dengan materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah mengandung banyak hal penting untuk perkembangan anak menuju masa dewasanya, salah satunya adalah Kemampuan Empati dan Kolaborasi pada peserta didik.

Kemampuan Empati yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami perasaan, kebutuhan serta pandangan manusia lain secara mendalam untuk membantu dalam mencari sumber informasi, memahami persektif yang berbeda dan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Kehidupan yang kejam dan keras akan muncul akibat kurangnya empati. Beberapa remaja yang melakukan kekerasan menunjukkan ketidakmampuan mereka untuk memahami penderitaan orang lain; ini terbukti dengan kasus kekerasan yang marak dilakukan oleh remaja, kenakalan remaja, agresi, aksi *bullying* didunia pendidikan akhir-akhir ini makin marak diberitakan baik fisik maupun verbal. Kasus kekerasan dan kenakalan remaja seperti *bullying* menunjukkan bahwa remaja tidak memiliki empati. Kemampuan Empati memiliki indikator penting, yaitu;

- 1). Mendengarkan Aktif.

⁴ Hadist Riwayat Imam Muslim

- 2). Pemahaman Konteks.
- 3). Melihat Dunia dari Sudut Pandang Orang Lain.
- 4). Berempati terhadap Perasaan.
- 5). Mengajukan Pertanyaan Mendalam.
- 6). Menunjukkan Perhatian.
- 7). Menawakan Dukungan.
- 8). Menghindari Penilaian Cepat.
- 9). Berbicara dengan Penuh Pengertian.
- 10). Menyesuaikan Komunikasi.

Kemampuan Kolaborasi (*Collaboration Skills*) adalah kemampuan untuk bekerja dalam tim, berbagi pengetahuan, dan berkolaborasi dengan rekan-rekan belajar atau sumber-sumber lain akan meningkatkan kemampuan merdeka belajar melalui berbagai sudut pandang. Menurut Greenstein (Siti Zubaidah, 2019:2) Keterampilan berkolaborasi, juga dikenal sebagai *Collaboration skill* adalah kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan orang lain, menghormati berbagai jenis tim, melatih kelancaran, dan memiliki kemampuan untuk membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.⁵ Keterampilan Kolaborasi memiliki indikator sebagai berikut;

- 1). Partisipasi Aktif.
- 2). Mendengarkan Aktif.
- 3). Berbagi pengetahuan.
- 4). Menghargai Perbedaan.
- 5). Pembagian Tugas yang Adil.
- 6). Sinergi Kelompok.
- 7). Kreativitas Bersama.
- 8). Pemecahan Masalah Bersama.
- 9). Pengelolaan Konflik.
- 10). Keterlibatan dalam Pembuatan Keputusan.

⁵ Siti Zubaidah, (2019). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang. hal 2

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan hasil wawancara dengan guru Fiqih Kelas IX di MTs Al-Muhajirin yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa upaya guru dan peserta didik dalam pembelajaran Fiqih kelas IX di MTs Al-Muhajirin Pacet, sudah melakukan persiapan dengan tahapan yang sesuai dengan ketentuan dan dilakukan secara optimal, peneliti menemukan guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan hafalan serta siswa diberikan tugas untuk menulis, memahami dan mendiskusikan bahan ajar yang telah disampaikan. Peserta didik dapat menerima dan memahami dan memiliki kemampuan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran.

Dalam upaya untuk terus meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik, peneliti telah memilih dan menawarkan pengayaan untuk menjalankan sebuah quasi eksperimen yang berfokus pada peningkatan dua aspek kunci: kemampuan empati dan keterampilan kolaborasi. Meskipun guru telah menerapkan metode pembelajaran yang sudah baik dan efektif, kami percaya bahwa ada potensi untuk menghasilkan dampak yang lebih mendalam dengan mengintegrasikan metode pembelajaran *Design Thinking*.

Metode Pembelajaran *Design Thinking* telah dikenal sebagai alat yang kuat dalam merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pemecahan masalah. Dalam konteks quasi eksperimen ini, kami akan memadukan elemen-elemen utama dari *Design Thinking* dengan pendekatan pembelajaran di sekolah yang sudah ada.

Selama penelitian ini, peserta didik akan terlibat dalam proyek-proyek pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan *Design Thinking*. Peserta akan diajak untuk melakukan riset, melakukan wawancara dengan pihak terkait, berkolaborasi dalam tim, menghasilkan ide-ide kreatif, dan mengembangkan solusi yang inovatif. Selain itu, peneliti akan memberikan umpan balik berkelanjutan dan peluang untuk refleksi agar peserta dapat terus memperbaiki keterampilan empati dan kolaborasi mereka.

Tujuan akhir peneliti adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, inklusif, dan mempersiapkan peserta didik untuk sukses di masa

depan yang penuh tantangan. Dengan demikian, untuk melihat apakah Metode *Design Thinking* dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap kompetensi peserta didik dalam kemampuan Empati dan Kolaborasi, maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode *Design Thinking* Terhadap Kemampuan Empati dan Kolaborasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah”** (Penelitian Quasi Eksperimen Kelas IX di MTs Al-Muhajirin Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, ditemukan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran Fikih pada materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah yang dilakukan, sebelum dan sesudah menggunakan Metode *Design Thinking* di MTs Al-Muhajirin Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana pengaruh Metode Pembelajaran *Design Thinking* terhadap Kemampuan Empati Peserta Didik dalam pembelajaran Fikih pada materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah di MTs Al-Muhajirin Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana pengaruh Metode Pembelajaran *Design Thinking* terhadap Kolaborasi Peserta Didik dalam pembelajaran Fikih pada materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah di MTs Al-Muhajirin Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis proses pembelajaran Fikih pada materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan Metode *Design Thinking* di MTs Al-Muhajirin Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung.
2. Menganalisis pengaruh Metode Pembelajaran *Design Thinking* terhadap Kemampuan Empati Peserta Didik dalam pembelajaran Fikih pada materi

Penyembelihan, Kurban dan Akikah di MTs Al-Muhajirin Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung.

3. Menganalisis pengaruh Metode Pembelajaran *Design Thinking* terhadap Kolaborasi Didik dalam pembelajaran Fikih pada materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah di MTs Al-Muhajirin Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini yaitu untuk menguji hipotesa tentang bagaimana model pembelajaran *Design Thinking* berdampak pada kemampuan peserta didik yaitu kemampuan empati dan kerja sama dalam pembelajaran Fikih di MTs dan tingkat yang setara. Sebagai sumber ilmu pengetahuan dan referensi ilmiah untuk penelitian lanjutan pada kasus yang hampir sama untuk dipelajari lebih lanjut agar dapat mencapai hasil yang lebih baik, efisien, dan efektif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi kepada berbagai pihak, diantaranya:

- a. Kepala Madrasah

sebagai pedoman untuk menerapkan Model Pembelajaran *Design Thinking* dalam pembelajaran Fikih untuk meningkatkan kemampuan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan referensi ilmiah, bahan reflektif, dan evaluasi.

b. Guru

Untuk memberikan pengetahuan baru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui implementasi Model Pembelajaran *Design Thinking* dalam pembelajaran Fikih.

c. Peneliti dan Calon Peneliti

Kontribusi informasi yang memungkinkan cara mengajar yang lebih baik, efisien, dan efektif. Kontribusi positif dan pemahaman tentang bagaimana model pembelajaran *Design Thinking* dalam pembelajaran Fikih mempengaruhi kemampuan empati dan kolaborasi peserta didik.

d. Siswa

Meningkatkan Kemampuan Empati dan Kolaborasi Peserta Didik, khususnya dalam pembelajaran Fikih.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Hamzah, implementasi pembelajaran adalah proses menggunakan apa yang telah dipelajari untuk membantu dalam mempelajari hal baru. Hal tersebut melibatkan interaksi dengan guru dan siswa lain di lingkungan belajar.

Design thinking merupakan metodologi desain yang menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Metodologi ini sangat bermanfaat untuk memecahkan masalah kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat, membingkai ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, menggunakan pendekatan langsung untuk membuat prototipe dan menguji ide.⁶

Design thinking sering disebut sebagai paradigma baru yang berguna dalam menangani masalah di banyak profesi dan bidang, seperti pendidikan, teknologi informasi, bisnis, inovasi, dan penelitian. Oleh karena itu, *design thinking* dapat dianggap sebagai alat yang hebat untuk digunakan dalam pengajaran dan pengembangan keterampilan abad 21. Dalam beberapa literatur,

⁶ Arifah, Mir'atun Nur. (2020). *Model Asesmen Dalam Praktek Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Design Thinking*. UII.

desain thinking terkadang disebut sebagai "pembelajaran berbasis desain". Manfaat *design thinking* dalam pedagogi mengacu pada cara menjadikan siswa untuk mampu belajar dengan baik dalam tim dan diarahkan secara terstruktur dalam tahapan perancangan penyelesaian masalah sehari-hari.⁷

Pada metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan sebagai berikut:

1. *Emphatize* (Empati)

Emphatize (Empati) merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara.

2. *Define* (Penetapan)

Define merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses *Emphatize*. proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai *point of view* atau perhatian utama pada penelitian.

3. *Ideate* (Ide)

Ideate merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses *ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

4. *Prototype* (Prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada

⁷ Azhari, Imam, *Penerapan Design Thinking dalam Pendidikan dan Tantangannya*, Fakultas Sains dan Teknologi Terapan Universitas Ahmad Dahlan.

pengguna untuk memperoleh respon dan feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

5. *Test* (Uji coba)

Pengujian dilakukan untuk mengumpulkan berbagai *feedback* pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan.

Penerapan *Design Thinking* dalam pembelajaran fikih tentang penyembelihan, kurban dan akikah akan membantu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, peserta didik juga akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dan nilai-nilai dari kurban dan akikah.

Grand Theory penelitian ini merujuk pada teori Konstruktivisme, Konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan peran aktif individu dalam membangun pemahaman dan pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan pemikiran kritis. Beberapa tokoh yang berkontribusi dalam perkembangan Teori Konstruktivisme adalah;

1. **Jean Piaget:** Piaget adalah salah satu tokoh utama dalam pengembangan teori konstruktivisme. Ia menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan pengetahuan mereka melalui serangkaian tahap perkembangan kognitif yang berbeda. Piaget juga menekankan pentingnya konflik kognitif dalam proses pembelajaran.
2. **Lev Vygotsky:** Vygotsky adalah psikolog asal Rusia yang menyumbangkan gagasan penting dalam teori konstruktivisme sosial. Ia berpendapat bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, dan individu belajar dari orang lain yang lebih berpengalaman. Konsep zona perkembangan proksimal (ZPD) yang diajukannya menggambarkan jarak antara kemampuan aktual seorang individu dan potensi maksimalnya yang dapat dicapai melalui bantuan orang lain.

3. **Jerome Bruner:** Bruner juga merupakan seorang psikolog yang berkontribusi pada pengembangan teori konstruktivisme. Ia mengembangkan konsep "*scaffolding*," yang mengacu pada bantuan yang diberikan oleh guru atau individu lain untuk membantu seseorang dalam mencapai pemahaman yang lebih baik. Bruner juga menekankan pentingnya narasi dan struktur dalam proses pembelajaran.

Dalam konstruktivisme, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana individu membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Teori ini juga menekankan pentingnya konteks sosial, pengalaman nyata, dan interaksi dalam pembelajaran. Pendekatan konstruktivis ini sering diterapkan dalam pendidikan modern untuk mempromosikan pemahaman yang mendalam dan pemecahan masalah yang efektif, dan hal yang penting untuk diingat bahwa penerapan teori konstruktivisme dalam konteks pendidikan dapat bervariasi tergantung pada lingkungan, tingkat pendidikan, dan tujuan pembelajaran, yang terpenting adalah memberikan siswa kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, membangun pengetahuan mereka sendiri dan merasakan relevansi dari apa yang mereka pelajari dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dalam upaya untuk mewujudkan teori belajar konstruktivisme sebagai teori tengah (*Middle Theory*) dalam konteks pendidikan atau pembelajaran melibatkan sejumlah langkah yang dapat membantu peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Berikut adalah langkah-langkah dalam mewujudkan teori belajar konstruktivisme: 1). Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Mendorong Eksplorasi. 2). Memfasilitasi Diskusi dan Kolaborasi. 3). Mendorong Pertanyaan dan Penemuan. 4). Memberikan Umpan Balik Konstruktif 5). Menggunakan Sumber Daya Multimedia dan Teknologi. 6). Menghargai Diversitas Siswa. 7). Mengintegrasikan Pengalaman di Luar Kelas. 8). Evaluasi yang Berorientasi pada Pemahaman. 9). Refleksi dan Pemikiran Metakognitif. 10). Pendekatan yang Bersifat Terus-Menerus.

Metode *Design Thinking* adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan untuk penerapan prinsip-prinsip teori konstruktivisme (*Aplied Theory*) adalah dengan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu pendekatan yang berpusat pada pemecahan masalah, kreativitas, dan empati terhadap pengguna. Pendekatan ini sangat relevan dengan konstruktivisme karena mempromosikan pemikiran kritis, kolaborasi, dan pembelajaran yang berbasis pengalaman.

Melalui metode *Design Thinking* dengan teori belajar konstruktivisme dalam membentuk siswa yang memiliki kemampuan empati dan kolaborasi adalah pendekatan yang sangat relevan dan bermanfaat dalam konteks pendidikan. Berikut adalah bagaimana metode *Design Thinking* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan empati dan kolaborasi siswa dengan mengacu pada prinsip-prinsip konstruktivisme; 1). Empati dalam Konteks Pembelajaran. 2). Empati terhadap Pengguna. 3). Kolaborasi dalam Proses Solusi. 4). Penekanan pada Proses Refleksi. 5). Prototipe (*Prototyping*) dan Umpan Balik (*Feedback*). 6). Pengalaman Berbasis Kasus. 7). Pembelajaran Kolaboratif.

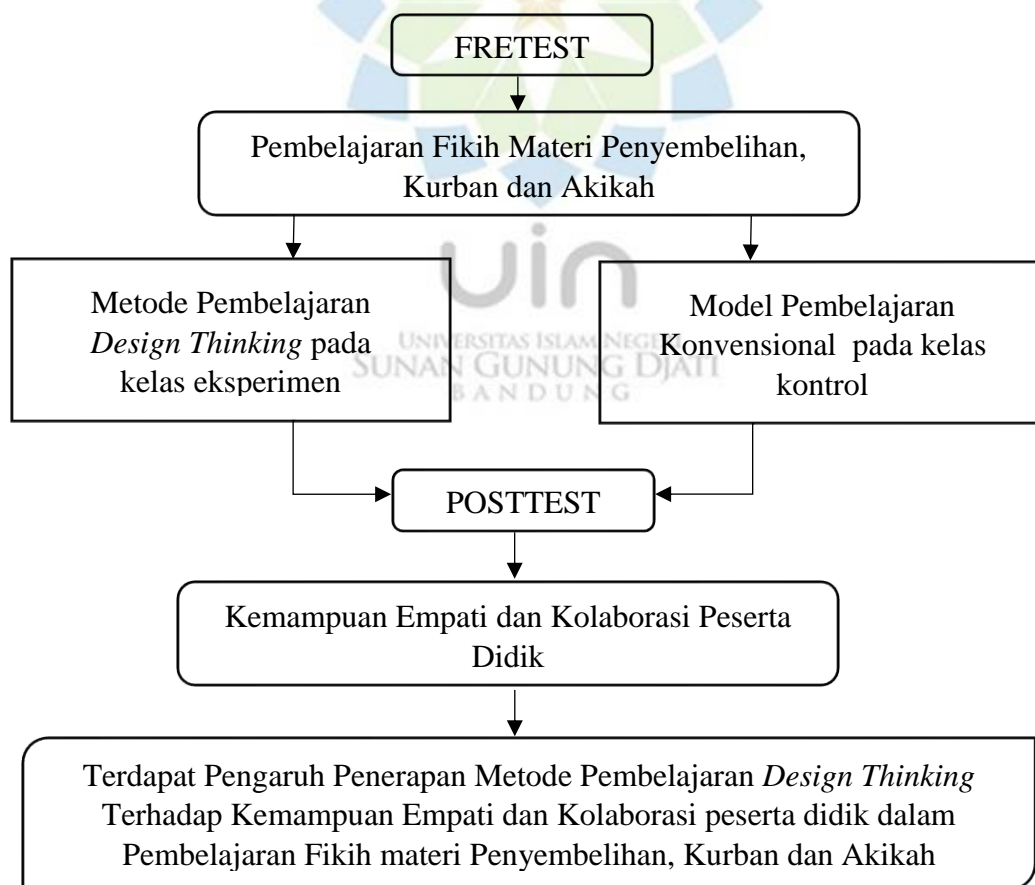
Penggabungan metode *Design Thinking* dengan teori belajar konstruktivisme dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan empati yang mendalam dan kemampuan kolaborasi yang kuat. Dengan berfokus pada pemahaman aktif, pengalaman praktis, dan interaksi sosial, siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri sambil mengembangkan keterampilan sosial untuk kesuksesan di dunia nyata.

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu: 1. Model pembelajaran *Design Thinking*, sebagai variabel (X) atau variabel Independen (variabel bebas). 2. Kemampuan Empati sebagai variabel (Y_1) atau variabel dependen (variabel terikat). 3. Kemampuan / Keterampilan Kolaborasi sebagai variabel (Y_2) atau variabel dependen (variabel terikat). Variabel X dinyatakan sebagai variabel yang mempengaruhi atau sebab, dan variabel Y dinyatakan sebagai variabel yang dipengaruhi atau akibat.

1. Mendasarkan pada Teori Besar belajar konstruktivisme dengan berbagai langkah - langkah pembelajaran membantu peserta didik membangun

pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi, sebagai Teori Tengah dan Aplikasi Teori dengan menggunakan pendekatan metode *design thinking* dalam pembelajaran. Adapun Teori yang digunakan dalam quasi – eksperimen adalah teori yang diuraikan oleh Donal T. Campbell dalam buku yang ditulis Bersama Julian Stanley dengan judul "*Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*". Buku yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1963, membahas berbagai desain penelitian termasuk desain *pretest-posttest*, desain kelompok kontrol, dan desain time series.

Pretest-Posttest Control Group Design yang dimaksud untuk mengukur kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diukur sebelum dan setelah perlakuan untuk melihat efek/pengaruh dari perlakuan tersebut. Mendasar dari teori tersebut untuk mengukur pengaruh metode *design thinking* pada pembelajaran dapat digambarkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Sehubungan dengan judul penelitian dan permasalahan yang ada, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan / pengaruh antara variabel (X) dan variabel (Y).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penerapan model *Design Thinking* kurang efektif dan tidak ada pengaruh terhadap Kemampuan Empati dan Keterampilan Kolaborasi peserta didik, bila dibandingkan dengan pembelajaran Fikih tanpa penerapan model *Design Thinking*.

2. Hipotesis Kerja (H_1) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan/pengaruh antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penerapan model *Design Thinking* sangat efektif dan ada pengaruhnya terhadap Kemampuan Empati dan Keterampilan Kolaborasi peserta didik, bila dibandingkan dengan Pembelajaran Fikih tanpa penerapan model *Design Thinking*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan erat kaitannya dengan masalah penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui bangunan keilmuan melalui penelitian yang telah dilakukan orang lain, sehingga penelitian yang akan dilakukan dapat memperkaya khazanah keilmuan. Hasil penelitian ini menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang diharapkan, serta dapat mengembangkan teori yang digunakan. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. *Tesis*, Puguh Sudarminto (2022). yang berjudul: “Implementasi Pendekatan *Design Thinking* Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Siswa Di SMP Cikal Surabaya”. Hasil Penelitian ditemukan bahwa Pendekatan *Design Thinking* telah memberikan dampak luar biasa terhadap

perkembangan berpikir siswa. Siswa terbiasa menggunakan pendekatan ini untuk menyelesaikan masalah serta memberikan solusi yang berdampak. Design Thinking mengasah empati siswa dengan bersikap terbuka, tidak mudah menghakimi, siswa berpikir kritis, berani berkomunikasi dan berkolaborasi. Selain itu penguasaan kreatif siswa meningkat seiring dengan banyaknya ide yang mereka buat.

2. *Tesis*, oleh Adelia Dwinta Pramshela (2021), yang berjudul: “Penerapan model pembelajaran *design thinking* berbasis *steam* pada proyek *ethical dilemma story* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa SMAN 6 Malang”. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran Biologi dengan model pembelajaran *Design Thinking* berbasis STEAM meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan menerapkan model pembelajaran DT dengan membantu siswa untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar melaksanakan proyek secara kolaboratif dan pada akhirnya menghasilkan sebuah produk sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatifnya.
3. *Tesis*, oleh Haerah (2020), yang berjudul: “Penerapan pembelajaran Kolaboratif dalam meningkatkan penguasaan Materi Fiqih Peserta Didik Kelas IX di MTs DDI Lero Kabupaten Pinrang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) pembelajaran Kolaboratif pada Kelas IX di MTs DDI Lero Kabupaten Pinrang dilaksanakan sesuai prosedur pembelajaran yaitu melalui proses input, proses dan output ketercapaian materi pembelajaran. 2) Pembelajaran Kolaboratif pada Kelas IX di MTs DDI Lero Kabupaten Pinrang menggunakan tipe *role play*, memiliki dampak penguasaan mata pelajaran fiqih, hasil penilaian dioleh guru fiqih untuk menjadi pelaporan dan mengukur keberhasilan belajar peserta didik.

Adapun dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Diantara persamaan dan perbedaannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1

Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian terdahulu

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Puguh Sudarminto (2022).	“Implementasi Pendekatan <i>Design Thinking</i> Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Siswa Di SMP Cikal Surabaya”.	Variabel bebas: Model Pembelajaran <i>Design Thinking</i>	Variabel bebas: Keterampilan Kolaborasi
2	Adelia Dwinta Pramshela (2021),	Penerapan model pembelajaran <i>Design Thinking</i> berbasis steam pada proyek ethical dilemma story untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa SMAN 6 Malang	Variabel bebas: Model Pembelajaran <i>Design Thinking</i>	Variabel bebas: Berpikir Kreatif
3	Haerah (2020)	Penerapan pembelajaran Kolaboratif dalam meningkatkan penguasaan Materi Fiqih Peserta Didik Kelas IX di MTs DDI Lero Kabupaten Pinrang	Variabel bebas Pembelajaran Kolaboratif	Variabel bebas: pembelajaran Kolaboratif dalam meningkatkan penguasaan Materi Fiqih Peserta Didik Kelas IX di MTs

H. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut surya subrata, adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi), dari konsep yang masih abstrak menjadi bersifat operasional yang dapat memudahkan pengukuran suatu variabel. Hal penting adalah suatu konsep harus dapat diamati/diobservasi karena sesuatu yang dapat diamati

membuka kemungkinan bagi peneliti lain untuk melakukan hal serupa, sehingga apa yang telah dilakukan peneliti dapat diuji kembali oleh orang lain.

Maka perumusan definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah Metode pembelajaran *Design Thinking*, *Design Thinking* merupakan konsep pembelajaran yang membantu Guru untuk menghubungkan materi yang diajarkan (sumber belajar) dengan situasi dunia nyata siswa. Mendorong peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat.⁸

Metode pembelajaran *Design Thinking* pengaruhnya terhadap Kemampuan Empati dan Kolaborasi peserta didik pada materi pembelajaran Fikih merupakan bagian inti dalam penelitian. Model belajar dengan mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki peserta didik, melibatkan mereka pada proses seperti mengamati, bertanya, menalar, mencoba dan menciptakan ide-ide baru, peserta didik aktif dan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kemampuan Empati dan Kolaborasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah hasil dari penelitian. Hasil yang diperoleh berupa nilai atau skor yang peserta didik peroleh melalui instrumen.

Definisi operasional dari penelitian ini dengan menerapkan metode *Design Thinking* pada pembelajaran Fikih di MTs Al-Muhajirin dalam konteks pengembangan kemampuan empati dan kolaborasi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Empati:
 - 1) Peserta didik diajarkan untuk memahami dengan lebih mendalam perspektif, kebutuhan, dan perasaan orang lain, khususnya yang terlibat dalam suatu masalah atau tantangan.

⁸ Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

- 2) Mereka terlibat dalam kegiatan seperti observasi langsung, wawancara, dan pengamatan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengguna akhir atau pemangku kepentingan yang terlibat dalam masalah tersebut.
 - 3) Peserta didik juga dilatih untuk meresapi pengalaman orang lain, mencoba untuk merasakan apa yang mereka rasakan, dan melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda.
2. Kemampuan Kolaborasi:
- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok atau tim, di mana mereka harus menggabungkan beragam pandangan, keterampilan, dan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan masalah atau menghasilkan solusi.
 - 2) Mereka mendapatkan pelatihan dalam mendengarkan dengan baik, berbagi ide, dan menghargai kontribusi semua anggota tim.
 - 3) Kolaborasi aktif diaplikasikan dalam seluruh proses *Design Thinking*, termasuk tahap pengamatan, pemahaman, ideasi, perancangan prototipe, dan pengujian.

Dengan demikian, dalam pembelajaran Fikih pada materi Penyembelihan, Kurban dan Akikah, penerapan metode *Design Thinking* tentunya akan melibatkan peserta didik dalam berbagai aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan empati dan kolaborasi mereka. Hal ini dapat membantu peserta didik menjadi pembelajar yang lebih cakap, pemecah masalah yang lebih efektif.