MODEL PEMBELAJARAN

DESIGN THINKING

BERBASIS MANAJEMEN HARMONI DAN JOYFUL LEARNING

Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. | Uzlifatul Hasanah, S.Pd., Gr., M.Pd.
Luh Putu Dian Kresnawati, S.Pd., M.Pd.



MODEL PEMBELAJARAN

DESIGN THINKING

BERBASIS MANAJEMEN HARMONI DAN JOYFUL LEARNING

Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. | Uzlifatul Hasanah, S.Pd., Gr., M.Pd.
Luh Putu Dian Kresnawati, S.Pd., M.Pd.

Penerbit Widina

MODEL PEMBELAJARAN DESIGN THINKING BERBASIS MANAJEMEN HARMONI DAN JOYFUL LEARNING

Tim Penulis:
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Uzlifatul Hasanah, S.Pd., Gr., M.Pd.
Luh Putu Dian Kresnawati, S.Pd., M.Pd.

Desain Cover:
Helmaria Ulfa

Sumber Ilustrasi:
www.freepik.com

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Aas Masruroh

ISBN:
978-634-317-566-7

Cetakan Pertama:
September, 2026

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang
by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA MEDIA UTAMA
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 519/JBA/2025
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina
Telepon (022) 87355370

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku Model Pembelajaran Design Thinking Terintegrasi Manajemen Harmoni dalam Pembelajaran Early Grade English Berbasis Joyful Learning dapat disusun sebagai salah satu sumber pengembangan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran bahasa Inggris pada kelas awal sekolah dasar memerlukan pendekatan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, aman, dan bermakna. Proses pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi, berkomunikasi, bekerja sama, mengembangkan kreativitas, serta membangun kepercayaan diri. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang memadukan perancangan kegiatan secara sistematis dengan pengelolaan suasana kelas yang positif dan harmonis.

Buku ini membahas integrasi Design Thinking dan Manajemen Harmoni sebagai landasan dalam mengembangkan pembelajaran Early Grade English berbasis Joyful Learning. Design Thinking diterapkan melalui lima tahapan, yaitu Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang membantu guru memahami kebutuhan peserta didik, merumuskan permasalahan pembelajaran, mengembangkan gagasan, menyusun rancangan kegiatan, serta menguji dan menyempurnakan proses pembelajaran. Sementara itu, Manajemen Harmoni menekankan pentingnya pengelolaan emosi, komunikasi interpersonal yang positif, dan penciptaan lingkungan kelas yang kondusif. Perpaduan kedua pendekatan tersebut diharapkan mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih interaktif, humanis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Pembahasan dalam buku ini disusun secara bertahap, mulai dari konsep dasar Design Thinking, prinsip Manajemen Harmoni, karakteristik model pembelajaran terintegrasi, penerapan dalam pembelajaran Early Grade English, hingga penyusunan perangkat pembelajaran, praktik baik, evaluasi,

dan keberlanjutan program. Berbagai contoh aktivitas, skenario pembelajaran, media pendukung, serta instrumen refleksi disajikan untuk membantu guru mengembangkan praktik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan kelas dan kondisi sekolah. Pemanfaatan teknologi digital juga menjadi bagian dari pembahasan, dengan tetap menempatkan tujuan pedagogis dan keterlibatan peserta didik sebagai prioritas utama.

Kehadiran buku ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, tenaga kependidikan, pengelola sekolah, serta berbagai pihak yang memiliki perhatian terhadap pengembangan kualitas pendidikan dasar. Lebih dari sekadar menawarkan model pembelajaran, buku ini mengajak pembaca untuk memandang pembelajaran sebagai proses yang dinamis, terbuka terhadap gagasan baru, dan senantiasa berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik. Melalui perpaduan Design Thinking, Manajemen Harmoni, dan Joyful Learning, pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat berkembang menjadi pengalaman yang tidak hanya memperkuat kemampuan berbahasa, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, keberanian, kemandirian, dan kemampuan berinteraksi secara positif.

Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar serta menginspirasi terciptanya lingkungan pendidikan yang lebih menyenangkan, inklusif, harmonis, dan bermakna.

Singaraja, 05 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Urgensi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar 5
C. Konsep Joyful Learning 7
D. Integrasi Design Thinking dan Manajemen Harmoni 9
E. Tujuan 13
F. Manfaat 13
BAB II KONSEP DASAR DESIGN THINKING **15**
A. Pengertian Design Thinking 15
B. Prinsip Human-Centered Learning 17
C. Tahapan Design Thinking 19
D. Design Thinking dalam Pembelajaran Sekolah Dasar 31
E. Peran Guru dalam Pembelajaran Kreatif dan Reflektif 34
BAB III KONSEP MANAJEMEN HARMONI **39**
A. Pengertian Manajemen Harmoni 39
B. Pengelolaan Emosi Guru 40
C. Komunikasi Interpersonal Positif 42
D. Strategi Membangun Kelas Harmonis 44
E. Manajemen Harmoni dalam Joyful Learning 45
F. Penguatan Karakter dan Interaksi Sosial Siswa 49
BAB IV MODEL PEMBELAJARAN DESIGN THINKING TERINTEGRASI MANAJEMEN HARMONI **51**
A. Rasional Pengembangan Model 51
B. Karakteristik Model Pembelajaran 54
C. Sintaks Pembelajaran 61
D. Peran Guru dan Peserta Didik 70
E. Lingkungan Belajar yang Mendukung 70
F. Kelebihan dan Tantangan Penerapan Model 76
BAB V PENERAPAN PEMBELAJARAN EARLY GRADE ENGLISH **79**
A. Konsep Early Grade English 79
B. Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Joyful Learning 88
C. Contoh Aktivitas Pembelajaran Kreatif 90
D. Strategi Pengelolaan Kelas Harmonis 98
E. Penguatan Partisipasi dan Motivasi Siswa 100

BAB VI PERANGKAT DAN DESAIN PEMBELAJARAN 105
A. Penyusunan Buku Ajar 105
B. Penyusunan Skenario Pembelajaran 107
C. Pengembangan Media Pembelajaran 108
D. Lembar Aktivitas Peserta Didik 109
E. Instrumen Observasi dan Refleksi Guru 110
BAB VII PRAKTIK BAIK PENERAPAN 115
A. Studi Kasus Penerapan di Sekolah Dasar 115
B. Refleksi Guru dalam Pembelajaran 118
C. Dampak terhadap Kompetensi Guru dan Siswa 121
D. Tantangan dan Solusi Penerapan 122
BAB VIII EVALUASI DAN KEBERLANJUTAN PROGRAM 125
A. Evaluasi Kompetensi Guru 125
B. Monitoring dan Pendampingan 126
C. Strategi Keberlanjutan Program 128
BAB IX PENUTUP 131
DAFTAR PUSTAKA 133

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, karakter, dan kebiasaan belajar peserta didik. Peserta didik pada jenjang ini tidak hanya membutuhkan penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga memerlukan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan masalah, mengelola emosi, dan membangun kepercayaan diri. Kualitas pembelajaran sekolah dasar karena itu perlu dipahami secara lebih luas, yaitu sebagai proses yang mendukung perkembangan akademik sekaligus perkembangan sosial dan emosional peserta didik.

Kebutuhan tersebut semakin kuat seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik, perkembangan teknologi digital, serta tuntutan kompetensi abad ke-21. Guru tidak lagi cukup berperan sebagai penyampai informasi. Guru perlu bertindak sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator interaksi, pengembang kreativitas, dan reflektor terhadap praktik pembelajaran. UNESCO (2024) menempatkan kepemimpinan dan kualitas guru sebagai unsur penting dalam pencapaian pendidikan bermutu. Guru yang memiliki kapasitas pedagogis dan profesional yang memadai diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan peserta didik (Ozturk, dkk., 2024).

Pembelajaran bahasa Inggris pada kelas awal sekolah dasar (*Early Grade English*) memiliki tantangan tersendiri. Peserta didik kelas awal masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, interaktif, komunikatif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penguasaan bahasa tidak dapat dibangun hanya melalui kegiatan menghafal kosakata atau mengerjakan latihan tertulis. Peserta didik membutuhkan kesempatan untuk mendengar, menirukan, berbicara, bergerak, bernyanyi, bermain, menggunakan gambar, bercerita, dan berinteraksi dengan orang lain.

BAB II

KONSEP DASAR DESIGN THINKING

A. PENGERTIAN *DESIGN THINKING*

Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang menempatkan kebutuhan manusia sebagai dasar proses perancangan. Pendekatan ini menggabungkan proses analitis dan kreatif melalui kegiatan memahami pengguna, mengidentifikasi masalah, menghasilkan gagasan, membuat prototipe, memperoleh umpan balik, dan melakukan perbaikan. Razzouk dan Shute (2012) menjelaskan *Design Thinking* sebagai proses analitis dan kreatif yang memberikan kesempatan kepada seseorang untuk bereksperimen, menciptakan dan membuat prototipe, memperoleh umpan balik, serta mendesain ulang solusi. Pendekatan tersebut memiliki relevansi dengan pendidikan karena dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan menghadapi persoalan yang kompleks.

Design Thinking pada awalnya berkembang dalam bidang desain, tetapi penggunaannya kemudian meluas ke berbagai bidang, termasuk pendidikan. Perkembangan tersebut terjadi karena persoalan pendidikan sering kali bersifat kompleks dan tidak selalu dapat diselesaikan melalui satu metode atau satu solusi. Guru berhadapan dengan peserta didik yang memiliki karakteristik, kebutuhan, pengalaman, kemampuan, dan lingkungan belajar yang berbeda. Pendekatan yang berorientasi pada pengguna dapat membantu guru memahami keragaman tersebut sebelum menentukan solusi pembelajaran.

Kajian Lin et al. (2025) terhadap 40 kajian empiris menunjukkan bahwa kajian mengenai *Design Thinking* dalam pendidikan K–12 terus berkembang. Pendekatan tersebut memiliki potensi untuk mendukung inovasi pedagogis dan pengembangan berbagai keterampilan peserta didik. Kajian tersebut juga menegaskan bahwa penerapan *Design Thinking* perlu dikaitkan dengan pembelajaran konten akademik dan asesmen agar tidak menjadi aktivitas yang terpisah dari tujuan pendidikan. Yu et al. (2024) memberikan bukti

BAB III

KONSEP MANAJEMEN HARMONI

A. PENGERTIAN MANAJEMEN HARMONI

Manajemen Harmoni merupakan pendekatan yang digunakan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi pembelajaran yang aman, positif, nyaman, dan mendukung perkembangan peserta didik. Konsep ini menempatkan guru sebagai pihak yang memiliki peran penting dalam mengelola dirinya, membangun komunikasi yang positif, mengatur interaksi di kelas, serta menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik belajar dengan tenang dan percaya diri. Manajemen Harmoni dalam buku ini tidak dipahami sekadar sebagai kemampuan guru menjaga kelas agar tetap tenang atau mencegah terjadinya perilaku yang mengganggu pembelajaran. Pengelolaan kelas memiliki cakupan yang lebih luas, termasuk penciptaan lingkungan yang mendukung pembelajaran akademik sekaligus perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Duan et al. (2024) melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa efikasi guru dalam manajemen kelas berkaitan dengan berbagai faktor pada tingkat guru, kelas, dan sekolah. Faktor tersebut antara lain stres dan kepuasan kerja guru, iklim kelas, praktik manajemen kelas, interaksi kelas, perilaku peserta didik, hubungan guru–peserta didik, kepemimpinan sekolah, dan budaya sekolah.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa suasana kelas tidak dapat dipisahkan dari kondisi guru dan kualitas interaksi yang terjadi selama pembelajaran. Guru yang mampu mengelola kelas tidak hanya mengatur perilaku peserta didik, tetapi juga menciptakan kondisi yang memungkinkan interaksi pembelajaran berlangsung secara positif. Iklim kelas, kualitas interaksi, dan hubungan guru–peserta didik menjadi bagian penting dari pengalaman belajar. Manajemen Harmoni karena itu dapat dipahami sebagai **kemampuan dan pendekatan guru dalam mengelola emosi, komunikasi, hubungan, serta dinamika kelas untuk menciptakan**

BAB IV

MODEL PEMBELAJARAN *DESIGN THINKING* TERINTEGRASI MANAJEMEN HARMONI

A. RASIONAL PENGEMBANGAN MODEL

Pembelajaran di sekolah dasar perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman. Peserta didik tidak cukup hanya mengetahui kosakata, ungkapan, atau aturan Bahasa. Mereka perlu memperoleh kesempatan menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi yang memungkinkan mereka berbicara, bekerja sama, mencoba, dan memperbaiki kesalahan. Kebutuhan tersebut menjadi penting dalam pembelajaran *Early Grade English*. Peserta didik kelas awal masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan aktivitas konkret, interaksi langsung, bantuan visual, pengulangan, dan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran bahasa Inggris juga membutuhkan keberanian untuk menggunakan Bahasa. Peserta didik yang takut salah atau merasa tidak nyaman dapat memilih untuk diam meskipun sebenarnya memiliki pengetahuan yang cukup.

Model *Design Thinking* terintegrasi Manajemen Harmoni dikembangkan untuk menjawab kondisi tersebut. Proses pembelajaran dimulai dengan membantu peserta didik memahami pengalaman dan persoalan yang mereka hadapi. Peserta didik kemudian diarahkan untuk menentukan masalah, menghasilkan gagasan, membuat solusi awal, dan mencoba solusi tersebut. Peran guru dalam proses tersebut bukan sebagai satu-satunya sumber solusi. Guru menjadi pihak yang **memfasilitasi peserta didik agar mampu menemukan dan mengembangkan solusi**. Guru dapat memberikan pertanyaan, contoh, atau bantuan apabila peserta didik mengalami kesulitan, tetapi tetap memberikan ruang yang cukup agar peserta didik dapat berpikir dan mengambil keputusan.

BAB V

PENERAPAN PEMBELAJARAN *EARLY GRADE ENGLISH*

A. KONSEP *EARLY GRADE ENGLISH*

Istilah *Early Grade English* pada buku ini digunakan untuk merujuk pada pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik sekolah dasar kelas awal. Pembelajaran diarahkan pada pembangunan fondasi kemampuan berbahasa sekaligus pembentukan pengalaman positif peserta didik terhadap bahasa Inggris. Pengalaman pertama peserta didik terhadap bahasa Inggris dapat memengaruhi cara mereka memandang pembelajaran bahasa pada tahap berikutnya. Peserta didik yang memperoleh pengalaman belajar yang aman, menyenangkan, dan memberikan kesempatan untuk mencoba cenderung memiliki ruang yang lebih besar untuk membangun keberanian menggunakan Bahasa. Sebaliknya, pengalaman yang terlalu menekankan kesalahan, hafalan, atau tuntutan performa dapat membuat peserta didik enggan mencoba.

Guru karena itu perlu memahami bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris pada kelas awal bukan sekadar membuat peserta didik mampu menyebutkan sebanyak mungkin kosakata. Peserta didik perlu belajar menggunakan bahasa untuk berkomunikasi meskipun bentuk bahasa yang digunakan masih sangat sederhana. Sebagai contoh, pembelajaran tentang *animals* tidak harus berhenti pada kemampuan menyebutkan:
Cat, dog, rabbit, elephant, tiger.
Guru dapat membawa peserta didik menuju penggunaan bahasa:
Teacher: What animal is it?
Student: It is a cat.
Kemampuan tersebut dapat dikembangkan secara bertahap menjadi:
Teacher: What animal do you like?
Student: I like cats.

BAB VI

PERANGKAT DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Buku ajar merupakan perangkat utama yang mengarahkan guru dalam merancang pengalaman belajar. Pada model ini, Buku ajar tidak hanya memuat tujuan, materi, kegiatan, dan asesmen, tetapi perlu memperlihatkan masalah atau kebutuhan peserta didik yang menjadi dasar perancangan pembelajaran. Guru dapat memulai penyusunan Buku ajar bukan dari pertanyaan *"Aktivitas apa yang akan saya lakukan?"*, melainkan: **"Apa yang sedang dibutuhkan peserta didik?"**

Pertanyaan tersebut penting karena *Design Thinking* menempatkan kebutuhan peserta didik sebagai titik awal. Guru dapat menggunakan hasil observasi, percakapan dengan peserta didik, hasil tugas, atau pengalaman pembelajaran sebelumnya untuk menentukan kebutuhan tersebut. Sebagai contoh, guru menemukan bahwa peserta didik telah mengenal beberapa kosakata bahasa Inggris, tetapi belum mampu menggunakannya dalam situasi komunikasi. Sebagian peserta didik juga enggan berbicara karena takut salah. Kondisi tersebut dapat menjadi dasar penyusunan Buku ajar dengan fokus "Meningkatkan keberanian menggunakan ungkapan bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari." Guru kemudian menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan tidak hanya dirumuskan sebagai kemampuan mengingat kosakata, tetapi sebagai kemampuan menggunakan bahasa. Misalnya:

Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sederhana untuk meminta, memberikan, dan merespons informasi dalam situasi sehari-hari secara lisan.

Setelah tujuan ditentukan, guru memilih konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik, misalnya **"***At School", "At Home", "At the Canteen",* atau *"My Daily Activities".* Tahap berikutnya adalah menentukan tantangan. Misalnya:

"How can we help students speak English confidently in everyday situations?"

BAB VII

PRAKTIK BAIK PENERAPAN

A. CONTOH STUDI KASUS PENERAPAN DI SEKOLAH DASAR

Penerapan model *Design Thinking* terintegrasi Manajemen Harmoni dalam pembelajaran *Early Grade English* dapat dimulai dari persoalan yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Guru tidak harus memilih persoalan yang besar atau kompleks. Persoalan sederhana yang dialami peserta didik dalam kehidupan sekolah dapat menjadi titik awal untuk merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip *Design Thinking* yang menempatkan kebutuhan dan pengalaman peserta didik sebagai dasar pengambilan keputusan pembelajaran.

Salah satu konteks yang dapat digunakan adalah perpustakaan sekolah. Perpustakaan bukan hanya tempat untuk membaca, tetapi juga dapat menjadi lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengamati, berkomunikasi, menyampaikan perasaan, mengemukakan gagasan, dan menggunakan bahasa Inggris dalam situasi nyata. Guru dapat memanfaatkan lingkungan tersebut untuk mengembangkan pembelajaran yang menghubungkan bahasa dengan pengalaman peserta didik.

Pembelajaran dapat diawali dengan mengajak peserta didik mengunjungi perpustakaan tanpa langsung memberikan tugas akademik. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengamati ruangan, melihat buku, memperhatikan susunan rak, dan merasakan suasana perpustakaan. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan yang bertujuan menggali pengalaman peserta didik, misalnya, *“How do you feel when you are in our library?”*, *“What do you like about our library?”*, *“What makes you feel comfortable here?”*, atau *“What makes you feel uncomfortable?”*

Pertanyaan tersebut penting karena guru tidak langsung mengasumsikan bahwa peserta didik menyukai atau tidak menyukai perpustakaan berdasarkan perilaku yang terlihat. Guru berusaha memahami pengalaman mereka secara lebih mendalam. Peserta didik

BAB VIII

EVALUASI DAN KEBERLANJUTAN PROGRAM

A. EVALUASI KOMPETENSI GURU

Evaluasi kompetensi guru dilakukan untuk mengetahui perubahan pemahaman dan kemampuan guru sebelum dan setelah mengikuti program. Evaluasi tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan guru menerapkan konsep tersebut dalam pembelajaran nyata. Evaluasi diawali dengan **pretest** yang diberikan sebelum pelatihan. Pretest digunakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai pemahaman guru terhadap *Design Thinking*, Manajemen Harmoni, *Joyful Learning*, dan pembelajaran *Early Grade English*. Hasil pretest dapat membantu tim pelaksana mengetahui bagian yang telah dipahami guru dan bagian yang masih membutuhkan penguatan.

Pertanyaan dalam pretest dapat mencakup pemahaman mengenai prinsip *Design Thinking*, posisi peserta didik dalam proses pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator, pengelolaan suasana kelas, komunikasi positif, serta karakteristik pembelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik kelas awal. Setelah guru mengikuti pelatihan dan memperoleh kesempatan menerapkan model, **post-test** diberikan untuk mengetahui perubahan pemahaman. Perbandingan hasil pretest dan post-test memberikan informasi mengenai perkembangan pengetahuan guru setelah mengikuti program.

Namun, peningkatan hasil tes belum cukup untuk menunjukkan bahwa guru telah mampu menerapkan model. Guru mungkin dapat menjelaskan pengertian *Empathy*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, tetapi masih membutuhkan pengalaman untuk menerapkannya dalam situasi kelas yang nyata. Karena itu, evaluasi kompetensi dilengkapi dengan observasi praktik pembelajaran dan refleksi guru.

Observasi diarahkan pada kemampuan guru menerjemahkan prinsip model ke dalam praktik. Pengamat dapat memperhatikan apakah guru memulai pembelajaran berdasarkan pengalaman peserta didik,

BAB IX

PENUTUP

Model *Design Thinking* terintegrasi Manajemen Harmoni dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *Early Grade English* yang aktif, menyenangkan, aman, dan bermakna. *Design Thinking* memberikan proses pembelajaran melalui *Empathy, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test*, sedangkan Manajemen Harmoni menjaga suasana kelas agar peserta didik merasa aman, dihargai, dan berani mencoba.

Penerapan model juga membantu guru memahami peserta didik secara lebih mendalam sebelum menentukan solusi pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, pengamat, perancang, dan reflektor. Hasil refleksi guru juga menunjukkan bahwa penerapan model tidak harus berlangsung secara kaku. Guru perlu menyesuaikan aktivitas, bantuan, waktu, media, dan tingkat kesulitan dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan model tidak hanya ditentukan oleh keterlaksanaan setiap tahap, tetapi oleh kemampuan guru menggunakan proses tersebut secara adaptif sesuai kebutuhan nyata di kelas.

Evaluasi program dilakukan melalui pretest, post-test, observasi, dan refleksi**.** Sebagai contoh, apabila rata-rata skor pretest sebesar 58,40 dan post-test 84,60, terjadi peningkatan sebesar 26,20 poin atau 44,86%**.** Angka tersebut perlu disesuaikan dengan data hasil evaluasi program yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, dkk. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah kajian literatur. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 10*(3), 93–111.

Bilqis, dkk. (2025). Strategi pengelolaan kelas berdasarkan kompetensi sosial emosional guru. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8*(1), 1–1.

Dewi, dkk. (2025). Analisis peran guru dalam meningkatkan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna di kelas rendah. *FingeR: Journal of Elementary School, 4*(1), 12–21.

Harahap, A. H. (2024). Pengembangan literasi bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Ilmiah IPS dan Humaniora (JIIH), 2*(3), 84–89.

Harahap, R. D., Judijanto, L., Hasibuan, L. R., & Sutrisno, S. (2025). *Aplikasi media pembelajaran berbasis augmented reality: Inovasi untuk mendukung pendekatan deep learning*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Hariyanto, H., Profithasari, N., Azizah, A. L., & Muhisom, M. (2025). Hubungan kemampuan reflektif guru dengan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria, 13*(5), 757–763.

Hasanah, U., & Zahrah, F. (2025). Menggali peran *shadow teacher* sebagai mediator kunci literasi peserta didik disleksia: Lensa analitik SEM. *Pen. Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar, 10*(2), 196–203. https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/2258

Kesumawati, N., Destiniar, D., Misdalina, M., Fuadiah, N. F., Marhamah, M., Aulia, A., & Septiani, W. A. (2025). Pelatihan penerapan *Design Thinking* untuk meningkatkan kompetensi kreatif dan pola pikir peserta didik. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 4*(2), 266–275.

Mauliya, A., Wulandari, S., & Padang, S. A. (2021). Empathy dan *Design Thinking* dalam inovasi manajemen pendidikan Islam di era disruptif. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan, 10*(1).

Mutia, M. (2025). Peran aktivitas bahasa Inggris yang menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Kajian Kesmasy, 7*(2), 126–133.

Permatasari, T. (2025). Mental health guru PAUD: Telaah literatur kualitatif terhadap faktor risiko dan strategi pemulihan. *Jurnal Citra Pendidikan, 5*(4), 66–79.

Ramdhan, M., & Luwiti, S. R. (2025). Hambatan siswa dalam mengikuti tuntutan kurikulum dalam mata pelajaran bahasa Inggris di SMPN 1 Kabila. *SERAMBI: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(2), 77–85.

Rasyad, I., & Wulandari, S. R. (2024). Strategi guru dalam mengoptimalkan interaksi siswa di kelas. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 1*(4), 81–88.

Rati, N. W., Widiana, I. W., & Utami, A. A. (2024). Penguatan kompetensi *Design Thinking* dan pengendalian emosi guru. *International Journal of Community Service Learning, 8*(4), 384–391.

Rohmaniah, D. S., Mudrikah, K. A., Ardani, M. H., Maulana, M. I., Hoiriyah, Y. N., & Mu'alimin, M. A. (2025). Strategi penciptaan iklim kelas kondusif melalui pengelolaan kelas dan penguatan etos kerja guru dalam meningkatkan kinerja pembelajaran. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(3), 120–136.

Rustam, R., Akbar, O., & Saputra, A. B. (2024). *Design Thinking* dalam pembelajaran berdiferensiasi Bahasa Indonesia mahasiswa Pendidikan Profesi Guru. *Semantik, 13*(1), 43–56.

Utami, I. L., Jayanta, I. N., & Sukmayasa, I. M. (2024). Framework *Design Thinking* dalam pembelajaran bahasa Inggris sekolah dasar. *International Journal of Community Service Learning, 8*(4).

Utami, K. H., Kresnawati, L. P., & Rismadewi, N. W. (2022). Challenges in learning English online during the COVID-19 pandemic in non-English department students. *Journal for Lesson and Learning Studies, 5*(1), 61–70.

Utami, K. H., & Rismadewi, N. W. (2024). The implementation of problem-based learning on students' speaking skills in English for personality development course. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL), 5*(1), 77–86.

Utami, N. P., Candra, K. D., Putra, I. G., Skolastika, I. M., & Marantika, I. M. (2025). Penerapan media audiovisual dan permainan berbasis bahasa untuk meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa Inggris bagi guru sekolah dasar di SDN 2 Jehem, Bangli. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar (Senadiba)* (pp. 152–164).

Model Pembelajaran Design Thinking Berbasis Manajemen Harmoni dan Joyful Learningmerupakan buku yang membahas pengembangan pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang awal melalui pendekatan yang kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Buku ini memadukan konsep Design Thinking, manajemen harmoni, dan Joyful Learning sebagai landasan untuk menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang aktif dan bermakna.

Pembahasan diawali dengan karakteristik pembelajaran Early Grade English, perkembangan bahasa anak, serta pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Selanjutnya, buku menguraikan prinsip dan tahapan Design Thinking yang dapat digunakan pendidik untuk memahami kebutuhan peserta didik, merancang aktivitas pembelajaran, menghasilkan ide kreatif, serta melakukan penyempurnaan pembelajaran secara berkelanjutan. Konsep manajemen harmoni digunakan untuk membangun interaksi positif antara guru, peserta didik, teman sebaya, dan lingkungan belajar.

Melalui pendekatan Joyful Learning, pembelajaran bahasa Inggris diarahkan pada aktivitas yang dekat dengan dunia anak, seperti permainan, cerita, lagu, gerak, percakapan sederhana, kerja kelompok, dan berbagai aktivitas kreatif. Buku ini juga memberikan gambaran mengenai rancangan model pembelajaran yang mengintegrasikan ketiga pendekatan tersebut sehingga guru dapat menciptakan suasana kelas yang komunikatif, inklusif, menyenangkan, dan mendorong keberanian anak dalam menggunakan bahasa Inggris.

Buku ini ditujukan bagi guru PAUD dan sekolah dasar, mahasiswa pendidikan bahasa Inggris, praktisi pendidikan, pengelola lembaga pendidikan, serta peneliti yang tertarik pada inovasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dan kelas awal.

www.penerbitwidina.com
@penerbitwidina
penerbit widina
penerbitwidina@gmail.com
widina store
widina bookstore

Layanan Pembaca & Penerbitan Buku
0815-7000-699

SCANME

Pendidikan & Metodelogi Penelitian

ISBN 978-634-317-566-7

9 786343 175667