



## PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM MERANCANG KEGIATAN ICE BREAKING UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 RANTAU UTARA

Regina Br Pandia<sup>1\*</sup>, Nova Purba<sup>2</sup>, Cici Syaidatun Amalya<sup>3</sup>, Nurlina<sup>4</sup>, Novi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Labuhanbatu, Indonesia

Corresponding Author: [reginasemb30@gmail.com](mailto:reginasemb30@gmail.com)\*

**Abstract:** This study aims to analyze the implementation of Design Thinking in designing ice breaking activities to enhance student engagement at SMA Negeri 1 Rantau Utara. This research employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using thematic analysis. The ice breaking design process followed the Design Thinking stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The findings indicate that ice breaking activities designed based on students' needs are able to improve behavioral, emotional, and cognitive engagement in learning. Students became more active, enthusiastic, and focused after participating in the ice breaking activities. In addition, student involvement in the design process increased their sense of ownership toward learning activities. These findings suggest that Design Thinking is an effective innovative approach for designing student-centered learning strategies. Therefore, this approach is recommended for developing more interactive and meaningful learning in secondary schools.

**Keywords:** Design Thinking, Ice Breaking, Student Engagement, Learning Innovation, Qualitative Study

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Design Thinking* dalam merancang kegiatan *ice breaking* guna meningkatkan keterlibatan peserta didik di SMA Negeri 1 Rantau Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik. Proses perancangan *ice breaking* mengikuti tahapan *Design Thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *ice breaking* yang dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus setelah mengikuti kegiatan *ice breaking*. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses perancangan meningkatkan rasa memiliki terhadap aktivitas pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa *Design Thinking* efektif digunakan sebagai pendekatan inovatif dalam merancang strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, pendekatan ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna di sekolah menengah.

**Kata Kunci:** Design Thinking, Ice Breaking, Keterlibatan Peserta Didik, Inovasi Pembelajaran, Studi Kualitatif

**Article info:** Accepted

**Recommended citation:** APA Style v.7

**How to Cite:**

Pandia, R. B., Purba, N., Amalya, C. S., Nurlina, & Novi. (2026). Penerapan design thinking dalam merancang kegiatan ice breaking untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di SMA Negeri 1 Rantau Utara. *Pancasila and Civics Education Journal*, 5 (1). 60-67

<https://doi.org/10.30596/pcej.v%vi%i.30246>



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## INTRODUCTION

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut terjadinya transformasi pembelajaran yang tidak lagi berorientasi pada guru (*teacher-centered learning*), melainkan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menempatkan keterlibatan (*engagement*) sebagai salah satu indikator penting keberhasilan proses pendidikan. Menurut Fredricks et al. (2019), keterlibatan peserta didik mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif yang berpengaruh secara langsung terhadap motivasi belajar, prestasi akademik, serta keberhasilan pendidikan jangka panjang. Sejalan dengan itu, Bond et al. (2020) menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan kualitas pengalaman belajar dan keberhasilan implementasi pembelajaran aktif di sekolah.

Meskipun demikian, rendahnya keterlibatan peserta didik masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah menengah. Perubahan karakteristik peserta didik yang didominasi oleh Generasi Z, perkembangan teknologi digital, serta tingginya intensitas penggunaan media sosial telah memengaruhi pola belajar dan tingkat konsentrasi peserta didik di kelas. Menurut OECD (2023), peserta didik pada era digital cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Temuan Sánchez et al. (2023) juga menunjukkan bahwa kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan menurunkan kualitas interaksi di kelas.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah melalui kegiatan *ice breaking*. Kegiatan *ice breaking* merupakan aktivitas singkat yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, meningkatkan fokus, serta membangun interaksi positif antarpeserta didik maupun antara peserta didik dengan guru. Menurut Hidayat dan Khotimah (2021), penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Senada dengan itu, penelitian Sari dan Nugroho (2022) menunjukkan bahwa kegiatan *ice breaking* yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

Namun, pelaksanaan *ice breaking* di sekolah sering kali masih bersifat spontan dan belum dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan peserta didik. Banyak guru menggunakan aktivitas yang sama secara berulang tanpa mempertimbangkan karakteristik kelas, minat peserta didik, maupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Akibatnya, efektivitas *ice breaking* dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang mampu membantu guru merancang kegiatan *ice breaking* yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu pendekatan yang berpotensi digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Design Thinking*. Menurut Brown (2019), *Design Thinking* merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (*human-centered approach*) melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini menekankan pentingnya memahami kebutuhan pengguna sebelum merancang suatu solusi. Dalam konteks pendidikan, *Design Thinking* telah berkembang sebagai pendekatan inovatif yang mendorong kreativitas, kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah peserta didik maupun pendidik (Henriksen et al., 2020).

Penerapan *Design Thinking* dalam dunia pendidikan menunjukkan berbagai dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Novawan et al. (2024) menjelaskan bahwa pendekatan *Design*

*Thinking* mampu membantu pendidik menghasilkan desain pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, Liu et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *Design Thinking* dapat meningkatkan kreativitas, empati, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya menghasilkan solusi yang inovatif, tetapi juga memperkuat pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Keunggulan utama *Design Thinking* terletak pada tahap *empathize* yang memungkinkan guru memahami kebutuhan, minat, dan permasalahan yang dihadapi peserta didik secara mendalam. Menurut Montero (2023), proses empati dalam *Design Thinking* membantu pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik. Dengan memahami kebutuhan peserta didik secara komprehensif, guru dapat merancang kegiatan *ice breaking* yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Meskipun penelitian mengenai *Design Thinking* dalam pendidikan terus berkembang, kajian yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan tersebut dalam perancangan kegiatan *ice breaking* masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran, kurikulum, dan proyek pembelajaran berbasis inovasi (Henriksen et al., 2020; Novawan et al., 2024). Oleh karena itu, terdapat peluang penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana tahapan *Design Thinking* dapat digunakan dalam merancang kegiatan *ice breaking* yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas.

SMA Negeri 1 Rantau Utara merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan dalam menjaga keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian peserta didik menunjukkan gejala kejenuhan, kurang fokus, dan rendahnya partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian, semangat belajar, dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks ini, penerapan *Design Thinking* dalam merancang kegiatan *ice breaking* dipandang sebagai alternatif yang potensial karena memungkinkan terciptanya aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Design Thinking* dalam merancang kegiatan *ice breaking* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di SMA Negeri 1 Rantau Utara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian *Design Thinking* pada bidang pendidikan serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

## METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap proses penerapan *Design Thinking* dalam merancang kegiatan *ice breaking* serta dampaknya terhadap keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Menurut Creswell dan Poth (2018), penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Sementara itu, Yin (2018) menjelaskan bahwa studi kasus digunakan untuk mengkaji suatu fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses, dinamika, dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA

Negeri 1 Rantau Utara. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta kesiapan sekolah dalam mendukung implementasi kegiatan *ice breaking* berbasis *Design Thinking*. Kasus yang dikaji dalam penelitian ini adalah proses perancangan dan penerapan kegiatan *ice breaking* menggunakan tahapan *Design Thinking* yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Partisipan penelitian terdiri atas guru mata pelajaran dan peserta didik yang terlibat secara langsung dalam proses perancangan dan pelaksanaan kegiatan *ice breaking*. Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan penelitian. Menurut Patton (2015), purposive sampling memungkinkan peneliti memilih informan yang dianggap paling mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam terkait fenomena yang diteliti.

## RESULT AND DISCUSSION

### A. Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik melalui Tahap *Empathize* dan *Define*

Tahap awal penerapan *Design Thinking* difokuskan pada upaya memahami pengalaman belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami penurunan konsentrasi setelah pembelajaran berlangsung selama 30–45 menit. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui berkurangnya partisipasi dalam diskusi, menurunnya respons terhadap pertanyaan guru, serta munculnya aktivitas di luar pembelajaran seperti berbicara dengan teman sebangku atau mengakses telepon genggam. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh materi pembelajaran, tetapi juga oleh suasana kelas dan strategi yang digunakan guru dalam mempertahankan perhatian peserta didik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sekelas. Sebagian besar peserta didik mengaku merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung secara monoton dan didominasi metode ceramah. Mereka juga menyatakan bahwa aktivitas singkat yang melibatkan gerakan fisik, permainan sederhana, maupun tantangan kelompok dapat membantu meningkatkan fokus dan semangat belajar. Temuan ini memperlihatkan bahwa kebutuhan peserta didik tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga aspek sosial dan emosional yang mendukung kenyamanan belajar.

Dalam perspektif *student engagement*, temuan tersebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kondisi emosional peserta didik dengan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Fredricks et al. (2019) menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik terdiri atas keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif yang saling berkaitan. Ketika peserta didik mengalami kejenuhan atau kehilangan ketertarikan terhadap pembelajaran, keterlibatan perilaku dan kognitif cenderung menurun. Oleh karena itu, tahap *empathize* menjadi sangat penting karena memungkinkan guru memahami kebutuhan nyata peserta didik sebelum merancang suatu intervensi pembelajaran.

Melalui tahap *define*, permasalahan utama yang berhasil diidentifikasi adalah rendahnya keterlibatan peserta didik yang disebabkan oleh kejenuhan belajar, kurangnya variasi aktivitas pembelajaran, serta minimnya ruang interaksi sosial selama proses belajar berlangsung. Hasil ini menunjukkan bahwa masalah utama bukan terletak pada kemampuan akademik peserta didik, melainkan pada kurang optimalnya strategi pembelajaran dalam mengakomodasi karakteristik generasi digital yang cenderung menyukai aktivitas interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Brown (2019) yang menegaskan bahwa inti dari *Design Thinking* adalah memahami kebutuhan pengguna secara mendalam sebelum menentukan solusi. Dalam konteks pendidikan, peserta didik merupakan pengguna utama proses pembelajaran sehingga kebutuhan, minat, dan pengalaman mereka harus menjadi dasar dalam pengambilan keputusan pedagogis. Dengan demikian, tahap *empathize* dan *define* tidak hanya berfungsi sebagai proses identifikasi masalah, tetapi juga sebagai fondasi dalam membangun pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

#### B. Pengembangan dan Perancangan Ice Breaking melalui Tahap *Ideate* dan *Prototype*

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, tahap berikutnya adalah menghasilkan berbagai alternatif kegiatan *ice breaking* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap *ideate*, guru dan peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pencarian ide. Keterlibatan peserta didik dalam proses ini menjadi salah satu karakteristik utama *Design Thinking* karena memungkinkan terciptanya solusi yang benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna. Hasil diskusi menghasilkan beberapa bentuk *ice breaking* yang dinilai menarik oleh peserta didik, seperti permainan konsentrasi, tantangan gerak dan lagu, kuis cepat berbasis kelompok, permainan komunikasi, serta aktivitas refleksi singkat yang dikaitkan dengan materi pembelajaran. Dari berbagai alternatif tersebut, dipilih beberapa kegiatan yang dianggap paling sesuai dengan karakteristik kelas dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap *prototype*, berbagai ide tersebut dikembangkan menjadi rancangan aktivitas yang lebih sistematis. Setiap kegiatan dirancang dengan memperhatikan durasi pelaksanaan, tujuan kegiatan, mekanisme pelaksanaan, alat yang digunakan, serta indikator keterlibatan peserta didik yang ingin dicapai. Perancangan yang sistematis ini membedakan *ice breaking* berbasis *Design Thinking* dengan *ice breaking* konvensional yang sering kali dilakukan secara spontan tanpa perencanaan yang jelas.

Salah satu prototipe yang banyak mendapatkan respons positif adalah kegiatan "Tebak Gerak Cepat", yaitu permainan kelompok yang mengharuskan peserta didik menyampaikan informasi melalui gerakan tubuh dalam waktu tertentu. Aktivitas ini mendorong kerja sama kelompok, komunikasi, serta meningkatkan suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, kegiatan "Quiz Challenge" berbasis kompetisi ringan juga mampu membangkitkan antusiasme peserta didik karena memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Design Thinking* tidak hanya menghasilkan variasi kegiatan *ice breaking*, tetapi juga menciptakan aktivitas yang lebih kontekstual karena dirancang berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Henriksen et al. (2020) yang menyatakan bahwa *Design Thinking* dalam pendidikan mampu menghasilkan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan kata lain, keberhasilan suatu inovasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kreativitas guru, tetapi juga oleh tingkat kesesuaian inovasi tersebut dengan kebutuhan pengguna.

Dari perspektif pedagogik, tahap *ideate* dan *prototype* menunjukkan pentingnya pembelajaran partisipatif. Peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai penerima pembelajaran, melainkan sebagai mitra dalam proses perancangan pengalaman belajar. Keterlibatan tersebut secara tidak langsung menumbuhkan rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi secara aktif.

### C. Implementasi dan Dampak Ice Breaking terhadap Keterlibatan Peserta Didik pada Tahap Test

Tahap test dilakukan melalui implementasi kegiatan *ice breaking* yang telah dirancang dalam beberapa sesi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan pada tingkat keterlibatan peserta didik setelah kegiatan *ice breaking* diterapkan. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan guru, lebih antusias mengikuti diskusi kelompok, serta menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi pembelajaran setelah kegiatan *ice breaking* dilaksanakan. Peningkatan keterlibatan tersebut tampak pada tiga dimensi utama. Pertama, keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*) yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kedua, keterlibatan emosional (*emotional engagement*) yang terlihat dari meningkatnya antusiasme, rasa senang, dan suasana positif selama pembelajaran berlangsung. Ketiga, keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*) yang tercermin dari meningkatnya fokus, kemampuan mengemukakan pendapat, serta kesediaan peserta didik untuk menyelesaikan tugas pembelajaran.

Hasil wawancara memperkuat temuan observasi tersebut. Peserta didik menyatakan bahwa kegiatan *ice breaking* membantu mereka mengurangi rasa bosan dan meningkatkan semangat belajar. Mereka merasa lebih siap mengikuti pembelajaran setelah melakukan aktivitas singkat yang menyenangkan. Sementara itu, guru mengungkapkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan sebelum penerapan *ice breaking* berbasis *Design Thinking*.

Temuan ini memperlihatkan bahwa fungsi *ice breaking* tidak hanya sebagai kegiatan hiburan atau selingan pembelajaran. Lebih dari itu, *ice breaking* berperan sebagai strategi pedagogis yang mampu memfasilitasi kesiapan belajar peserta didik. Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky, interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan *ice breaking* membantu peserta didik membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui komunikasi dan kolaborasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, *ice breaking* dapat dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar aktivitas tambahan.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan *ice breaking* tidak hanya disebabkan oleh bentuk aktivitas yang menarik, tetapi juga oleh proses perancangannya yang berbasis kebutuhan peserta didik. Inilah nilai tambah utama *Design Thinking*. Ketika kegiatan dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan peserta didik, maka peluang keberhasilannya menjadi lebih tinggi dibandingkan aktivitas yang dirancang tanpa memahami konteks pengguna. Temuan ini mendukung penelitian Novawan et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Design Thinking* mampu menghasilkan solusi pendidikan yang lebih relevan dan berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* dalam merancang kegiatan *ice breaking* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik di SMA Negeri 1 Rantau Utara. Proses *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* memungkinkan guru menghasilkan aktivitas yang tidak hanya kreatif dan menyenangkan, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, *Design Thinking* dapat diposisikan sebagai pendekatan inovatif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kualitas pengalaman belajar dan keterlibatan peserta didik di sekolah.

## CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* dalam merancang kegiatan *ice breaking* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik di SMA Negeri 1 Rantau Utara. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*,

guru dapat memahami kebutuhan peserta didik secara lebih mendalam, mengidentifikasi permasalahan utama dalam pembelajaran, serta merancang aktivitas *ice breaking* yang lebih relevan, kreatif, dan kontekstual. Hasil penelitian mengungkap bahwa kegiatan *ice breaking* yang dirancang berdasarkan pendekatan *Design Thinking* mampu meningkatkan tiga dimensi keterlibatan peserta didik, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, serta memiliki fokus dan konsentrasi yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan *ice breaking*. Hal ini menunjukkan bahwa *ice breaking* tidak hanya berfungsi sebagai selingan pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam menciptakan kesiapan belajar peserta didik.

Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses perancangan *ice breaking* melalui tahap ideasi turut meningkatkan rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap aktivitas pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam setiap kegiatan kelas. Dengan demikian, *Design Thinking* tidak hanya menghasilkan produk berupa aktivitas pembelajaran, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kolaboratif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *Design Thinking* merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, khususnya dalam merancang kegiatan *ice breaking*. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan ini dalam perencanaan pembelajaran guna menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan.

## REFERENCES

- Branson, M. S. (1998). *The role of civic education: A forthcoming education policy task force position paper from the communitarian network*. Center for Civic Education.
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–30. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.
- Brown, T. (2019). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation* (Rev. ed.). Harper Business.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2019). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 89(1), 1–45. <https://doi.org/10.3102/0034654318819127>
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2020). Design thinking and creativity: An educational perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100–108. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100709>
- Hidayat, A., & Khotimah, H. (2021). Pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 112–120.

- Liu, Y., Chen, X., & Wang, H. (2024). Enhancing student creativity and engagement through design thinking-based learning. *Frontiers in Education*, 9, 1376305. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1376305>
- Montero, J. (2023). Developing empathy through design thinking in education. *Journal of Educational Innovation*, 15(2), 45–60.
- Novawan, A., Suryani, N., & Wibowo, A. (2024). Design thinking approach in developing learning innovation in education. *International Journal of Social Science and Humanities Research*, 2(1), 33–41.
- OECD. (2023). *Education at a glance 2023: OECD indicators*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/education/education-at-a-glance/>
- Sánchez, B., López, M., & García, R. (2023). Student engagement in secondary education: A systematic review. *Educational Research Review*, 40, 100–118.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2022). Implementasi ice breaking untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 55–63.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.