

Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perencanaan Pembelajaran Akuntansi yang Menumbuhkan Keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*) bagi Guru SMK di Karawang

Triyono¹, Famita Azzakhusna²

^{1,2}Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Horizon Indonesia

*e-mail: triyonolnyaja@gmail.com¹, famitaazza@gmail.com²

Received: 19.05.2026	Revised: 13.06.2026	Accepted: 22.06.2026	Available online: 27.06.2026
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: *The community service activity involves applying the design thinking method to the design of accounting learning to develop 4C skills (critical thinking, creativity, collaboration, and communication) for vocational high school students in Karawang Regency. The activity was carried out using a participatory approach through training, mentoring, and implementation of design thinking-based learning. The participants were vocational school accounting teachers in Karawang, West Java. The activity stages were need identification, design thinking training, development of learning tools based on 4C, learning implementation, and evaluation of activity results. Observation, interviews, documentation, questionnaires, and pre- and post-tests were used in the data collection. The results of the activity showed that implementing design thinking increased teachers' understanding of designing innovative learning and significantly improved students' 4C skills. During the learning process, students were more active in critical thinking, sharing creative ideas, group work, and communication. The teaching of accounting was also made more interactive, contextualized, and relevant to the needs of the 21st-century workplace.*

Keywords: *design thinking, accounting learning, 4C skills, vocational schools, community service.*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melibatkan penerapan metode design thinking dalam merancang pembelajaran akuntansi untuk mengembangkan keterampilan 4C (critical thinking, creativity, collaboration, and communication) pada siswa SMK di Kabupaten Karawang. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui pelatihan, pendampingan, dan implementasi pembelajaran berbasis design thinking. Para peserta adalah guru akuntansi SMK di Karawang, Jawa Barat. Tahapan kegiatan tersebut adalah identifikasi kebutuhan, pelatihan design thinking, pengembangan alat pembelajaran berbasis 4C, implementasi pembelajaran, dan evaluasi hasil kegiatan. Observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, pre-test, dan post-test digunakan dalam pengumpulan data. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan design thinking meningkatkan pemahaman guru dalam merancang pembelajaran inovatif serta meningkatkan keterampilan 4C siswa secara signifikan. Selama proses pembelajaran, siswa lebih aktif dalam berpikir kritis, berbagi ide kreatif, bekerja dalam kelompok, dan berkomunikasi. Pengajaran akuntansi juga dibuat lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan tempat kerja abad ke-21.

Kata kunci: design thinking, pembelajaran akuntansi, keterampilan 4C, SMK, pengabdian Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 dan transformasi digital telah mengubah persyaratan kompetensi tenaga kerja global, termasuk dalam pendidikan vokasi. Dalam dunia kerja saat ini, bukan hanya kompetensi teknis yang dibutuhkan, tetapi juga keterampilan abad ke-21 seperti *critical thinking, creativity, collaboration*, dan *communication* yang disebut 4C. Keterampilan ini penting bagi lulusan SMK karena tempat kerja modern membutuhkan pemecahan masalah, inovasi, komunikasi yang baik, serta kolaborasi lintas disiplin. Organisasi internasional seperti UNESCO dan Forum Ekonomi Dunia menyoroti pemikiran kritis, kreativitas, dan kerja tim sebagai kompetensi utama dalam daya saing sumber daya manusia di era digital.

Laporan Masa Depan Pekerjaan secara global mengidentifikasi pemikiran analitis dan kreativitas, ketahanan, serta pemecahan masalah kolaboratif sebagai keterampilan yang paling diminati pada tenaga kerja masa depan. Seiring dengan percepatan laju transformasi digital, perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang lebih mudah beradaptasi dan kreatif dalam memecahkan masalah, bukan yang lebih terampil dalam melakukan pekerjaan rutin (Triyono et al., 2025). Situasi ini mengharuskan lembaga pendidikan untuk beralih dari paradigma pembelajaran

yang berpusat pada guru ke pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual yang berpusat pada siswa (Hidayati et al., 2025).

Kondisi ini juga terjadi di Indonesia, khususnya dalam bidang pendidikan vokasi. Pembelajaran di sekolah vokasi masih menghadapi berbagai masalah, seperti dominasi metode perkuliahan, rendahnya partisipasi siswa, serta minimnya integrasi pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah. Hal ini mengakibatkan perkembangan pemikiran kritis dan kreativitas siswa menurun. Penelitian Larasati (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran akuntansi di SMK masih monoton dan berpusat pada guru, sehingga mengurangi kreativitas siswa dalam memahami materi akuntansi. Temuan ini menyiratkan bahwa pembelajaran akuntansi membutuhkan metode inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran akuntansi di jenjang SMK membutuhkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah. Kelas akuntansi bukan hanya tentang pencatatan transaksi keuangan (Rizki et al., 2025). Mereka juga termasuk dalam menafsirkan data, mengomunikasikan laporan, dan bekerja sama dalam studi kasus bisnis. Oleh karena itu, pembelajaran akuntansi membutuhkan strategi yang dapat secara sistematis mengintegrasikan keterampilan 4C ke dalam proses pembelajaran. Namun, praktik pembelajaran di banyak sekolah vokasi masih berorientasi pada pemecahan masalah prosedural dan menghafal konsep, sehingga tidak sepenuhnya mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21.

Kabupaten Karawang merupakan salah satu kawasan industri terbesar di Indonesia yang dihadapkan pada tingginya permintaan tenaga kerja vokasi. Ribuan perusahaan manufaktur di Karawang membutuhkan lulusan SMA kejuruan yang memiliki kombinasi keterampilan teknis dan nonteknis. Masalah besarnya, bagaimanapun, adalah kesenjangan antara kebutuhan industri dan kemampuan lulusan sekolah kejuruan. Banyak lulusan sekolah kejuruan kurang dalam keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah untuk memenuhi tuntutan tempat kerja modern. Situasi tersebut menekankan pentingnya inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri di wilayah Karawang.

Metode *design thinking* adalah salah satu metode yang dianggap relevan untuk menghadapi tantangan ini. Pemikiran desain adalah pendekatan pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna dan mengikuti lima tahap: berempati, mendefinisikan, membuat ide, membuat prototipe, dan menguji. Dengan cara ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, menghasilkan ide-ide kreatif, bekerja dalam tim, dan mengomunikasikan solusi (Triyono et al., 2025). Pemikiran desain dalam konteks pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan kontekstual. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan pemikiran desain dalam pendidikan telah berubah. Penerapan *design thinking* dalam pembelajaran berdasarkan penilaian kompetensi minimal telah meningkatkan kemampuan berhitung dan pemecahan masalah siswa SMK (Wibaselppa et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa pemikiran desain berhasil memotivasi siswa untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang masalah serta menghasilkan solusi yang inovatif (Kijima et al., 2021). Selain itu, pendekatan ini mendorong lebih banyak siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Fanjalu, 2023).

Design thinking memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami masalah bisnis dunia nyata dalam akuntansi. Siswa dapat dilatih untuk menganalisis masalah, merancang solusi dan mengomunikasikan temuan mereka secara kolaboratif menggunakan studi kasus dan simulasi keuangan. Pendekatan ini juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, yaitu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pembelajaran berbasis pengalaman. Selain itu, integrasi metodologi ini memungkinkan mahasiswa untuk menumbuhkan kreativitas serta kemampuan kolaborasi yang krusial dalam memecahkan masalah kompleks yang dinamis (Bathla et al., 2024; Kijima et al., 2021). Melalui kolaborasi lintas disiplin, mahasiswa mampu mengintegrasikan perspektif teoretis dan praktis untuk membangun pemahaman yang lebih holistik mengenai keberlanjutan bisnis. Selain itu, kemampuan untuk mengidentifikasi keterkaitan antarkonsep melalui riset yang mendalam menjadi fondasi penting bagi mahasiswa dalam menciptakan makna baru dari data keuangan dan laporan keberlanjutan (Dziubaniuk et al., 2023). Pengembangan kompetensi ini juga harus dibarengi dengan penguatan literasi kecerdasan buatan yang terbukti signifikan dalam

meningkatkan kemampuan adaptabilitas serta ketajaman berpikir kritis dalam analisis keuangan (Imjai et al., 2024).

Pengembangan keterampilan 4C telah dibahas dalam beberapa penelitian sebelumnya dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Implementasi pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif terhadap keterampilan 4C siswa di SMK (Wibaselpa et al., 2025). Penelitian dari Irayati et al. (2026) juga menunjukkan bahwa *Collaborative Project-Based Learning* meningkatkan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. EFENDI et al. (2020) juga menyatakan bahwa integrasi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan 4C dapat secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian sebelumnya. Pertama, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada model pembelajaran berbasis proyek atau berbasis masalah tanpa mengintegrasikan pendekatan pemikiran desain secara komprehensif. Kedua, penelitian terkait *design thinking* dalam pembelajaran masih didominasi oleh mata pelajaran umum dan belum banyak diterapkan dalam pembelajaran akuntansi di SMK.

Kekurangan penelitian sebelumnya memberikan kesempatan bagi kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengembangkan model pembelajaran akuntansi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan di tempat kerja. *Design thinking* dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk merancang pembelajaran bersama yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis pada masalah dunia nyata. Cara ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi serta keterampilan 4C guru akuntansi SMK Kab. Karawang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dari sudut pandang konstruktivis, siswa bukanlah penerima informasi yang pasif, melainkan secara aktif membangun pemahaman melalui eksplorasi masalah dan kolaborasi dalam kelompok. Teori ini bekerja dengan pemikiran desain, dengan meminta siswa untuk menemukan masalah dunia nyata, bertukar pikiran, dan menguji solusi bersama-sama. Pengabdian ini terkait dengan teori *experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb selain teori konstruktivisme. Proses pembelajaran lebih efektif ketika siswa terlibat langsung dalam pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Fase *design thinking* terkait dengan siklus *experiential learning* karena mahasiswa terlibat dalam proses memahami masalah, merancang solusi, dan menerapkan hasil pemikirannya dalam kehidupan nyata.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru SMK di Karawang dalam merancang mata pelajaran akuntansi berbasis *design thinking*. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Jadi, pembelajaran akuntansi tidak hanya ditujukan untuk mencapai nilai akademik, tetapi juga untuk memperkuat kompetensi abad ke-21.

Tujuan utama kegiatan ini adalah menerapkan metode *design thinking* untuk merancang pelajaran akuntansi guna mengembangkan keterampilan 4C siswa SMK di Karawang. Lebih khusus lagi, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang pemikiran desain guru, mengembangkan instrumen pembelajaran berbasis 4C, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Selain itu, kegiatan tersebut bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri dan perkembangan dunia kerja.

Tujuan pengabdian menghasilkan pertanyaan penelitian berikut dalam kegiatan ini: (1) Bagaimana metode *design thinking* diimplementasikan dalam desain pelajaran akuntansi di SMK di Karawang?

2. METODE

Dalam kegiatan ini, pengabdian kepada masyarakat menggunakan pendekatan partisipatif serta menerapkan metode pelatihan dan pendampingan berbasis *design thinking* untuk merancang

pembelajaran akuntansi yang mengintegrasikan keterampilan 4C (berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi). Pendekatan partisipatif dipilih karena menganggap guru sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari mengidentifikasi masalah hingga menemukan solusi inovatif untuk pembelajaran. Pendekatan ini diasumsikan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta dan memfasilitasi perubahan praktik pembelajaran yang berkelanjutan (Irayati et al., 2026).

Ruang lingkup kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengembangan pembelajaran akuntansi berbasis *design thinking* bagi guru SMK di Kabupaten Karawang. Tujuan kegiatan ini adalah merancang pembelajaran akuntansi yang dapat mengembangkan keterampilan 4C melalui kegiatan pemecahan masalah, diskusi kelompok, pembuatan ide kreatif, presentasi, dan simulasi kasus akuntansi. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperkuat kompetensi abad ke-21 yang sejalan dengan kebutuhan industri di wilayah Karawang.

Metode *design thinking* dalam kegiatan ini diimplementasikan dalam lima tahap utama: empati, definisi, ide, prototipe dan pengujian. Pada fase empati, peserta mengidentifikasi masalah pembelajaran akuntansi yang dihadapi di kelas. Tahapan definisi adalah perumusan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Tahap selanjutnya adalah tahap ideasi. Pada tahap ini, ide-ide pembelajaran dipikirkan berdasarkan 4C. Tahap prototipe adalah pengembangan rencana pembelajaran baru untuk akuntansi, sedangkan tahap pengujian adalah simulasi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dirancang.

Definisi operasional kegiatan ini memiliki dua fokus utama, yaitu implementasi *design thinking* dan pengembangan keterampilan 4C. Implementasi *design thinking* adalah proses pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang mencakup empati, identifikasi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi pembelajaran (González-Pérez & Soledad, 2022). Keterampilan 4C adalah *critical thinking, creativity, collaboration, and communication* yang penting untuk menganalisis masalah akuntansi, menghasilkan solusi, bekerja dalam kelompok, serta mengomunikasikan hasil diskusi dan presentasi pembelajaran (Louvette & Budiyanto, 2026).

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan di Universitas Horizon Indonesia, di bidang akuntansi, di Karawang, Jawa Barat. Situs tujuan dipilih karena permintaan sekolah akan pembelajaran akuntansi yang inovatif serta penguatan keterampilan abad ke-21. Selain itu, sekolah mitra memiliki karakteristik yang relevan dengan kebutuhan dunia industri di Karawang, kawasan industri nasional.

Populasi kegiatan ini adalah seluruh guru program keahlian akuntansi di sekolah vokasi yang menjadi mitra. Contoh pengabdian ini melibatkan guru akuntansi pada program Akuntansi dengan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena peserta dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran akuntansi serta kesediaan untuk terlibat dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan (Azhar et al., 2026).

Peserta pengabdian masyarakat adalah 40 guru akuntansi di SMK Karawang. Dalam desain bahan ajar berbasis *design thinking*, dosen berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan dosen sebagai guru berperan sebagai peserta pelatihan. Sementara mahasiswa berperan sebagai asisten yang membantu pelaksanaan pembelajaran bagi peserta, efektivitas metode dalam meningkatkan keterampilan 4C dapat diukur. Guru berpartisipasi untuk memastikan sinkronisasi antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas.

Materi utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah modul pelatihan *design thinking*, materi pembelajaran akuntansi berbasis 4C, lembar kerja, studi kasus akuntansi, serta instrumen evaluasi keterampilan 4C. Selain itu, media digital seperti aplikasi presentasi, video pembelajaran dan platform kolaborasi online digunakan untuk mendukung kegiatan diskusi dan simulasi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dimaksudkan untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses pelatihan (Muhiddin et al., 2025).

Alat utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah laptop, proyektor LCD, perangkat internet, papan diskusi dan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital. Alat berbasis teknologi dipilih karena dapat mendukung pembelajaran kolaboratif dan komunikasi interaktif selama simulasi

pelatihan dan pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi membantu para peserta mengembangkan ide-ide kreatif dan menyajikan hasil diskusi kelompok secara lebih menarik (Muhiddin et al., 2025).

Dalam kegiatan workshop di Karawang, para fasilitator biasanya menggabungkan metode *Design Thinking* dengan beberapa pendekatan pendukung agar sesuai dengan karakteristik guru akuntansi di SMK/MAK. Pertama, pendekatan kolaboratif kelompok kecil, di mana guru dibagi ke dalam kelompok kompetensi dasar seperti Jurnal Khusus, Buku Besar, atau Neraca Saldo. Kedua, penggunaan studi kasus harian dengan memanfaatkan transaksi dari UMKM atau perusahaan jasa di Karawang sebagai bahan latihan dalam pembuatan prototipe.

Selain itu, pendekatan ketiga adalah *peer teaching* atau pengajaran sejawat, yaitu guru mempresentasikan prototipe yang telah mereka buat dan mendapatkan masukan dari rekan sejawat sebelum akhirnya diujicobakan kepada siswa. Kombinasi metode ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada kebutuhan nyata guru dan siswa di lingkungan SMK/MAK Karawang.

Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dievaluasi berdasarkan beberapa indikator, yaitu: peningkatan pemahaman guru tentang pembelajaran berbasis *design thinking*, peningkatan keterampilan 4C siswa, peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran akuntansi, serta pengembangan alat pembelajaran akuntansi berbasis *design thinking* yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan di sekolah mitra. Indikator keberhasilan ini digunakan sebagai dasar evaluasi efektivitas program pengabdian kepada masyarakat (Syawalin et al., 2026).

Diharapkan metode pelatihan dan pendampingan berbasis *design thinking* ini mampu menciptakan pembelajaran akuntansi yang lebih inovatif, kolaboratif dan kontekstual. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat membantu para guru mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri serta meningkatkan kesiapan siswa SMK dalam menghadapi tantangan tempat kerja abad ke-21.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan menerapkan metode *design thinking* dalam merancang pembelajaran akuntansi berbasis keterampilan 4C melalui pelatihan, pendampingan, simulasi pembelajaran, dan evaluasi hasil implementasi. Kegiatan ini diikuti oleh 40 guru akuntansi SMK di Kabupaten Karawang yang aktif dalam seluruh kegiatan. Kegiatan dilakukan secara bertahap untuk membantu peserta memahami *design thinking* dan menerapkannya dalam menciptakan pembelajaran akuntansi yang inovatif dan kontekstual.

Tahap pertama adalah fasilitator mengidentifikasi kebutuhan peserta melalui diskusi dan observasi terhadap tantangan dalam pembelajaran akuntansi di SMK. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru mengalami kesulitan mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam pembelajaran akuntansi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Irayati et al. (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran akuntansi di SMK masih didominasi oleh perkuliahan dan latihan prosedural, sehingga kurang mengembangkan keterampilan abad ke-21. Proses kegiatan yang dilakukan di Horizon University Indonesia dapat dilihat pada Gambar 1.

3.1 Pelaksanaan Pelatihan *Design Thinking*

Tahapan pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep *design thinking* dan implementasinya dalam pembelajaran akuntansi. Peserta diberikan pemahaman mengenai lima tahapan *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selanjutnya, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil berdasarkan kompetensi dasar akuntansi untuk menyusun rancangan pembelajaran berbasis 4C.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahapan	Aktivitas Kegiatan	Output
<i>Empathize</i>	Identifikasi masalah pembelajaran akuntansi	Pemetaan kendala pembelajaran
<i>Define</i>	Analisis kebutuhan pembelajaran 4C	Rumusan kebutuhan pembelajaran
<i>Ideate</i>	Brainstorming model pembelajaran	Ide pembelajaran inovatif
<i>Prototype</i>	Penyusunan perangkat pembelajaran	Modul dan LKPD berbasis 4C
<i>Test</i>	Simulasi dan evaluasi pembelajaran	Revisi dan penyempurnaan perangkat

Tabel 1 menunjukkan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep *design thinking* dengan baik. Guru mulai memahami bahwa pembelajaran akuntansi tidak hanya berorientasi pada pencatatan transaksi dan penyelesaian soal, tetapi juga harus mampu melatih kemampuan analitis, komunikasi, dan kerja sama siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan *design thinking* dapat membantu guru mengembangkan pola pembelajaran yang lebih *student-centered*. Hasil ini mendukung penelitian González-Pérez dan Soledad (2022) yang menyatakan bahwa *design thinking* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pembelajaran berbasis pemecahan masalah.

3.2 Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis 4C

Pada tahap prototipe, guru menyusun perangkat pembelajaran akuntansi berbasis 4C berupa modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), studi kasus transaksi perusahaan jasa, serta media presentasi digital. Seluruh perangkat pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan aktivitas diskusi kelompok, pemecahan masalah kontekstual, presentasi hasil analisis, serta refleksi pembelajaran.

Hasil evaluasi perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar guru berhasil mengembangkan perangkat ajar yang lebih inovatif dibandingkan dengan sebelum pelatihan. Sebelum kegiatan berlangsung, perangkat pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan individu. Setelah pelatihan, guru mulai menggunakan studi kasus UMKM di Karawang sebagai media pembelajaran akuntansi yang lebih kontekstual.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
Integrasi keterampilan 4C	Rendah	Tinggi
Penggunaan studi kasus	Terbatas	Kontekstual dan variatif
Aktivitas kolaboratif	Minim	Intensif
Penggunaan media digital	Rendah	Tinggi
Pembelajaran berbasis masalah	Belum optimal	Terimplementasi

Peningkatan kualitas perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa metode *design thinking* efektif dalam membantu guru menghasilkan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muhiddin et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital dan pembelajaran berbasis kolaborasi dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran akuntansi di SMK.

3.3 Peningkatan Pengetahuan Guru tentang *Design Thinking*

Para peserta diberikan pra- dan pascates untuk mengukur pemahaman mereka tentang pemikiran desain dan keterampilan 4C, serta mengevaluasi efektivitas pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru meningkat setelah pelatihan dan pendampingan.

3.4 Melakukan Simulasi *Peer Teaching and Learning*

Tahap selanjutnya adalah simulasi pengajaran dan pembelajaran sebaya. Fasilitator dan peserta lainnya memberikan umpan balik terhadap rencana pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi guru dalam menyusun pelajaran akuntansi berbasis 4C. Seperti yang diamati, peserta lebih aktif dalam

diskusi dan saling memberikan umpan balik selama kegiatan tersebut. Guru juga mulai menggunakan pendekatan pemecahan masalah untuk mengajar akuntansi.

Guru yang telah berpartisipasi dalam kegiatan *peer teaching* telah menyatakan kepercayaan diri dalam menerapkan pembelajaran inovatif di kelas. Hasil ini sejalan dengan penelitian Louvette & Budiyanto (2026) bahwa pembelajaran kolaboratif dan diskusi sejawat dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas peserta dalam proses pembelajaran.

3.5 Penilaian Keterampilan 4C

Penilaian keterampilan 4C dilakukan melalui observasi aktivitas peserta selama simulasi pelatihan dan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi peserta meningkat selama kegiatan berlangsung.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Keterampilan 4C Guru

Keterampilan	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
<i>Critical Thinking</i>	62	88
<i>Creativity</i>	60	86
<i>Collaboration</i>	65	91
<i>Communication</i>	63	89

Berdasarkan Tabel 3, keterampilan *collaboration* memperoleh skor tertinggi setelah pelaksanaan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *design thinking* mampu mendorong kerja sama peserta dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Selain itu, peningkatan keterampilan *communication* menunjukkan bahwa peserta semakin percaya diri dalam menyampaikan ide dan hasil diskusi.

Hasil tersebut mendukung penelitian Syawalin et al. (2026) yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran berbasis 4C mampu meningkatkan partisipasi aktif serta keterampilan sosial peserta didik. Pembelajaran berbasis kolaborasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif.

3.6 Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat membuktikan bahwa penggunaan metode *design thinking* efektif untuk mendukung guru SMK dalam merancang pembelajaran akuntansi yang inovatif berdasarkan keterampilan 4C. Metode ini mengubah model pembelajaran menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melakukan kegiatan pemecahan masalah dan kerja kelompok.

Keberhasilan kegiatan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan studi kasus kontekstual dari UMKM dan perusahaan jasa di Karawang membuat pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan di tempat kerja. Kedua, pendekatan pelatihan langsung berbasis praktik memungkinkan guru memahami cara menerapkan pemikiran desain dalam pelajaran akuntansi. Ketiga, penggunaan media digital meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan membantu peserta membuat bahan ajar yang lebih menarik. Secara teori, hasil kegiatan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Para peserta secara aktif mengidentifikasi dan mendiskusikan masalah serta secara kolaboratif mengembangkan solusi pembelajaran dengan pemikiran desain.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran akuntansi di SMK khususnya dalam penguatan keterampilan abad ke-21. *Design thinking* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri serta perkembangan pendidikan vokasi di Indonesia. Oleh karena itu, perlu terus mengembangkan kegiatan serupa untuk menjaga kualitas pembelajaran akuntansi di SMK agar lebih mudah beradaptasi dengan perubahan tempat kerja.



Gambar 1. proses kegiatan pembelajaran dengan *design thinking*

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan metode *design thinking* dalam desain pembelajaran akuntansi berdampak positif terhadap pengembangan keterampilan 4C Guru SMK di Kabupaten Karawang. Dalam pengabdian ini, fase pemikiran desain empati, mendefinisikan, menggagaskan, membuat prototipe, dan menguji telah menghasilkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, berfokus pada masalah dunia nyata. Pembelajaran akuntansi bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru ke pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga mempromosikan keterlibatan siswa secara optimal.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *design thinking* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi. Guru lebih aktif dalam menganalisis kasus akuntansi, mempresentasikan ide-ide kreatif, bekerja sama dalam kelompok, serta menyajikan hasil diskusi secara efektif. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis 4C juga membantu guru lebih memahami desain pembelajaran inovatif yang didasarkan pada keterampilan abad ke-21.

Kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya metode *design thinking* dalam pembelajaran akuntansi di SMK karena menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks lingkungan kerja dan kebutuhan industri. Dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah yang berpengalaman, kedepannya diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan dapat diterapkan, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di tempat kerja abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, F. O., Devlani, N., & Siregar, E. A. F. (2026). Kualitas Pengajaran dan Efikasi Diri Sebagai Determinan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Akuntansi. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 36–45.
- Bathla, A., Chawla, G., Hofaidhllaoui, M., & Dabić, M. (2024). Exploring the dynamics of design thinking in management education and training: a critical review, taxonomic analysis and practical implications. *European Journal of Innovation Management*, 27(9), 337–359.
- Dziubaniuk, O., Ivanova-Gongne, M., & Nyholm, M. (2023). Learning and teaching sustainable business in the digital era: a connectivism theory approach. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00390-w>
- EFENDI, D., Sumarmi, S., & Utomo, D. H. (2020). The effect of PjBL plus 4Cs learning model on critical thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(4), 1509–1521.
- Fanjalu, A. M. F. F. (2023). Penerapan Design Thinking Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 150–157. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v7i2.7637>
- González-Pérez, L. I., & Soledad, M. (2022). Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review. *Sustainability*, 14(3), 1493. <https://doi.org/10.3390/su14031493>

- Hidayati, A., Rizki, T., & Triyono, T. (2025). Pemerintah Dan Literasi Keuangan: Peran Penting Demi Masa Depan Finansial Umkm Berbasis Ovop. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis*, 5(1), 267–275.
- Imjai, N., Yordudom, T., Yaacob, Z., Saad, N. H. M., & Aujiropongpan, S. (2024). Impact of AI literacy and adaptability on financial analyst skills among prospective Thai accountants: The role of critical thinking. *Technological Forecasting and Social Change*, 210, 123889.
- Irayati, S., Khasanah, U., & Susanti, A. (2026). IMPLEMENTASI METODE PROBLEM SOLVING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIQIH. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 598–608.
- Kijima, R., Yang-Yoshihara, M., & Maekawa, M. S. (2021). Using design thinking to cultivate the next generation of female STEAM thinkers. *International Journal of STEM Education*, 8(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00271-6>
- Larasati, K. (2021). *Pengaruh Model Creative Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skills (Hots) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi di Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Louvette, R. H., & Budiyanto, M. (2026). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Stem. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1346–1357.
- Muhiddin, P. D. P., Tri, M., & Andi, I. A. H. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Biologi Abad 21*.
- Rizki, T., Taufiq, E., Hidayati, A., Triyono, T., Lestari, W., Rasdayanti, F., Letsoin, E., & Susanto, H. (2025). Pendampingan Pengelolaan Keuangan Pribadi untuk Mempersiapkan Masa Depan di SMKN 3 Karawang, Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 4(2), 83–89.
- Syawalina, F., Kurniawan, A. T., Ramadhanti, A. F., Sari, A. P., Nhestia, K. A., & Putri, K. (2026). Pengaruh Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran dalam Akuntansi Manajemen dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Mediasi pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 131–144. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9382>
- Triyono, T., Rizki, T., & Hidayati, A. (2025). Analisis Sistem Pengendalian Manajemen untuk Meningkatkan Kinerja Melalui Kerja Sama pada Perusahaan Intra Unit. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis*, 5(1), 438–448.
- Wibaselpa, A., Rahmawati, L., Asnusa, S., Saputra, A., & Saputra, M. (2025). Penguatan Kapasitas Inovatif dan Berpikir Kreatif Siswa SMA N 5 Bandar Lampung melalui Pembelajaran Design Thinking Berbasis Masalah Sosial Sekolah. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 6(2), 248–261. <https://doi.org/10.24967/jams.v6i02.4548>