



Penguatan Kompetensi Guru SMK di Karawang dalam Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Design Thinking* (DT)

Arina Hidayati^{1*}, Famita Azzakhusna², Triyono³

^{1,2,3}Universitas Horizon Indonesia, Indonesia

Korespondensi: arina.hidayati.krw@horizon.ac.id

Abstract. Vocational High Schools (SMK) are required to produce graduates who are ready to work and able to adapt to industrial development. However, the accounting learning process in several SMKs in Karawang is still dominated by conventional teacher-centered methods and has not fully integrated problem-solving approaches relevant to industry needs. This community service activity aimed to strengthen the competence of accounting teachers through Design Thinking-based learning. The activity employed a participatory training approach consisting of need assessment, program planning, training implementation, mentoring, and evaluation. The training introduced the stages of Design Thinking, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, pre-test and post-test, and evaluation of learning products developed by participants. The results showed an increase in teachers' understanding and skills in implementing innovative accounting learning. Participants demonstrated better comprehension of Design Thinking concepts, improved ability to develop contextual learning tools, and greater motivation to create student-centered learning. The post-test results indicated that teachers' average understanding reached 75.88, with more than 80% of participants correctly identifying the stages of Design Thinking. This activity concludes that Design Thinking can serve as an effective learning approach to improve teachers' pedagogical competence and support the development of contextual, collaborative, and industry-oriented accounting learning in vocational schools.

Keywords: Design Thinking, Accounting Learning, Teacher Competence, Vocational High School, Community Service

Abstrak. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut menghasilkan lulusan yang siap kerja dan mampu beradaptasi dengan perkembangan industri. Namun, proses pembelajaran akuntansi di beberapa SMK di Kabupaten Karawang masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dan belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran berbasis pemecahan masalah sesuai kebutuhan dunia kerja. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi guru akuntansi melalui pembelajaran berbasis *Design Thinking*. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang meliputi identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi kegiatan. Pelatihan memperkenalkan tahapan *Design Thinking* yang terdiri atas empathize, define, ideate, prototype, dan test. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, pre-test dan post-test, serta penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dihasilkan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran akuntansi yang inovatif. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep *Design Thinking*, kemampuan menyusun perangkat pembelajaran kontekstual, serta motivasi untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil post-test menunjukkan rata-rata pemahaman guru mencapai 75,88 dan lebih dari 80% peserta mampu menjawab dengan benar tahapan *Design Thinking*. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa *Design Thinking* dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru serta mendukung pengembangan pembelajaran akuntansi yang kontekstual, kolaboratif, dan sesuai dengan kebutuhan industri.

Kata Kunci: Design Thinking, Pembelajaran Akuntansi, Kompetensi Guru, Sekolah Menengah Kejuruan, Pengabdian Masyarakat

1. LATAR BELAKANG

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tujuan menghasilkan lulusan yang siap kerja dan kompetensi relevan dengan kebutuhan industri (Ardiani et al., 2023; Widiastini et al., 2019). Institusi pendidikan kejuruan ini mengemban amanah untuk mempersiapkan peserta didiknya agar siap memasuki lapangan kerja, melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, atau bahkan membuka usaha mandiri sesuai dengan kompetensi yang dimiliki (Handoyono et al., 2020). Oleh karena itu, kurikulum dan proses pembelajaran di SMK sangat berorientasi pada kebutuhan dunia industri, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang siap kerja (tohardin). Pencapaian lulusan yang siap kerja tidak dapat diperoleh tanpa peran penting dari guru. Guru SMK dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, melainkan harus mampu menghadirkan pembelajaran kontekstual dan berbasis permasalahan nyata dunia kerja (Nadzima). Meskipun SMK memiliki tuntutan tersebut di atas, namun dalam proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya mencerminkan kebutuhan dunia kerja (Jatmoko). Pasalnya menurut Wibowo & hanya 12,5% guru yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah kebutuhan di dunia kerja. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kompetensi guru dengan tuntutan industri, yang pada gilirannya berdampak pada kualitas lulusan SMK (Arnita 23, Rines).

SMK di Kabupaten Karawang memiliki permasalahan yang tidak jauh berbeda dengan beberapa penelitian yang disebutkan sebelumnya. Menurut hasil wawancara yang diperoleh penulis dengan Kepala SMK se Kabupaten Karawang dalam kegiatan Partner Luncheon dengan Universitas Horizon Indonesia pada Agustus 2025 menyatakan bahwa sebagian besar guru masih belum menerapkan teknis mengajar yang berbasis permasalahan. Terlebih untuk guru mata Pelajaran Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Guru belum mengaitkan pembelajaran akuntansi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan kewirausahaan. Dengan demikian siswa belum terbiasa menganalisis kebutuhan pengguna, seperti UMKM atau instansi dalam menyelesaikan masalah akuntansi. Hal ini menjadi tolok ukur dunia industri dalam rekrutmen pegawai.

Salah satu pendekatan yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri, adalah melalui penerapan *design thinking* (Deden et al., 2025; Woraphiphat & Roopsuwankun, 2023). Metode ini menekankan pada pengembangan solusi inovatif melalui pemahaman mendalam terhadap masalah, pemikiran kreatif, serta pengujian prototipe untuk mencapai hasil yang optimal (Mila & Kholidya, 2025). *Design thinking* adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, berfikir kreatif, dan menghasilkan solusi inovatif yang dapat

diterapkan secara praktis . Dalam konteks pengabdian ini, penerapan *design thinking* dapat membantu guru untuk merancang pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis masalah nyata yang dihadapi oleh dunia industri (Kesumawati et al., 2025). Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya mampu menciptakan lulusan yang siap kerja, tetapi juga lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan industri yang terus berkembang, khususnya dalam bidang akuntansi dan kewirausahaan (Hertikasari et al., 2025).

Menghadapi kenyataan ini, pengabdian kepada masyarakat menjadi salah satu solusi untuk menjembatani kesenjangan yang ada. Melalui program pengabdian kepada masyarakat, perguruan tinggi dapat berperan aktif dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SMK, dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar mereka dapat mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis masalah yang lebih aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya melibatkan peningkatan kapasitas guru, tetapi juga memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bagaimana cara menganalisis masalah dunia kerja yang sesungguhnya, terutama di sektor akuntansi dan kewirausahaan (Faisol & Liana, 2026).

Selain itu, pengabdian ini juga mencakup pemberdayaan masyarakat, dengan melibatkan sektor industri lokal seperti UMKM dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan industri lokal sebagai mitra, diharapkan para siswa dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai tantangan yang dihadapi oleh dunia kerja, sehingga mereka lebih siap dan kompeten saat memasuki dunia profesional. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menciptakan dampak positif yang berkelanjutan, yang tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan di SMK, tetapi juga mendorong pengembangan ekonomi lokal dan menciptakan sinergi antara dunia pendidikan dan dunia industri. Melalui pendekatan berbasis pemberdayaan, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis terhadap masalah yang ada di SMK. Program ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas tenaga kerja di Kabupaten Karawang, serta memperkuat hubungan antara dunia pendidikan dan dunia kerja. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini dapat menciptakan lulusan SMK yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga siap menghadapi tantangan dunia kerja yang terus berkembang.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training*) dengan model pembelajaran berbasis *Design Thinking*

untuk memperkuat kompetensi guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang akuntansi di Kabupaten Karawang. Desain pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan pelatihan, pendampingan implementasi, dan evaluasi hasil kegiatan. Pendekatan *Design Thinking* dipilih karena mampu mendorong guru untuk lebih kreatif, adaptif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata dalam proses pembelajaran akuntansi di kelas (Budhayanti & Stevanus, 2025; Firdaus & Hardini, 2023). Tahapan *Design Thinking* yang diterapkan meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test (Deden et al., 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur agar pelaksanaan program berjalan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan guru SMK bidang akuntansi di Kabupaten Karawang. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan (need assessment), yang dilakukan melalui observasi awal, wawancara, dan diskusi dengan guru akuntansi serta pihak sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam proses pembelajaran akuntansi, seperti keterbatasan metode pembelajaran inovatif, rendahnya integrasi pembelajaran berbasis pemecahan masalah, serta kebutuhan guru terhadap strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan industri dan teknologi. Selain itu, tim pengabdian juga menganalisis kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan kompetensi abad ke-21.

Tahap kedua adalah perencanaan program pengabdian. Pada tahap ini, tim pengabdian menyusun rancangan kegiatan pelatihan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Perencanaan mencakup penyusunan materi pelatihan, modul pembelajaran berbasis *Design Thinking*, instrumen evaluasi, jadwal kegiatan, serta penentuan metode pelaksanaan workshop dan pendampingan. Materi yang disusun difokuskan pada penguatan kompetensi pedagogik dan profesional guru, khususnya dalam merancang pembelajaran akuntansi yang kreatif, kolaboratif, dan berorientasi pada penyelesaian masalah nyata di lingkungan sekolah maupun dunia kerja.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan. Pada tahap ini, guru-guru peserta mengikuti workshop dan praktik langsung mengenai penerapan pendekatan *Design Thinking* dalam pembelajaran akuntansi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, simulasi pembelajaran, dan praktik penyusunan perangkat ajar. Peserta diberikan pemahaman mengenai tahapan *Design Thinking* yang meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Guru kemudian diarahkan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran berbasis kasus akuntansi yang kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa

SMK dan kebutuhan industri di Karawang. Adapun pengisi kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. List Pembicara dan Tugas

No.	Pembicara	Isian Materi
1	Arina Hidayati	Praktik <i>Design Thinking</i> pada Pembelajaran Akuntansi
2	Famita Azzakhusna	Pengenalan <i>Design Thinking</i>
3	Triyono	Membimbing selama proses praktik <i>Design Thinking</i>

Sumber: Diolah Tim PkM, 2026

Tahap keempat adalah pendampingan implementasi. Setelah mengikuti pelatihan, peserta memperoleh pendampingan secara langsung dari tim pengabdian dalam mengimplementasikan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Pendampingan dilakukan melalui konsultasi, monitoring, dan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan masukan terkait strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, pengembangan media ajar, serta evaluasi pembelajaran berbasis *Design Thinking*. Pendampingan bertujuan untuk memastikan bahwa guru mampu menerapkan pendekatan yang telah dipelajari secara efektif dan berkelanjutan (Kartimi et al., 2019).

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program pengabdian dalam meningkatkan kompetensi guru SMK bidang akuntansi (Harahap et al., 2025). Evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test, observasi partisipasi peserta, penilaian terhadap produk perangkat pembelajaran yang dihasilkan, serta penyebaran angket kepuasan peserta (Rahmi & Cerya, 2019). Hasil evaluasi dianalisis untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman guru terhadap pembelajaran berbasis *Design Thinking*, kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran inovatif, serta tingkat keberhasilan implementasi metode dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini juga menjadi dasar untuk penyusunan rekomendasi pengembangan program pelatihan lanjutan pada kegiatan pengabdian berikutnya.

Jenis pengabdian yang digunakan adalah pengabdian berbasis pelatihan dan pendampingan. Variabel pengabdian meliputi kompetensi pedagogik guru, kemampuan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis *Design Thinking*, kreativitas dalam pengembangan studi kasus akuntansi, dan kemampuan implementasi pembelajaran kolaboratif. Subjek kegiatan terdiri atas guru-guru akuntansi SMK di Kabupaten Karawang yang dipilih

secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Akuntansi. Sumber data dalam kegiatan ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, diskusi kelompok terarah (focus group discussion), serta hasil evaluasi pelatihan. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen perangkat pembelajaran, kurikulum SMK, dan literatur yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis *Design Thinking*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi partisipatif, angket pre-test dan post-test, dokumentasi, serta penilaian terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan peserta. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat partisipasi dan keterlibatan guru selama kegiatan berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan. Dokumentasi dilakukan terhadap seluruh proses kegiatan, termasuk modul pelatihan, hasil diskusi, dan rancangan pembelajaran yang dibuat peserta. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan perbandingan skor pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti kegiatan pengabdian.

Pelaksanaan pengabdian dilakukan secara luring melalui workshop, simulasi pembelajaran, dan pendampingan kelompok. Pada tahap workshop, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep *Design Thinking* dan implementasinya dalam pembelajaran akuntansi. Selanjutnya, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk merancang solusi pembelajaran berbasis studi kasus yang relevan dengan dunia industri dan kebutuhan siswa SMK. Hasil rancangan tersebut kemudian diuji coba melalui simulasi pembelajaran dan memperoleh umpan balik dari tim pengabdian maupun peserta lain. Pendampingan dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan metode yang telah disusun dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

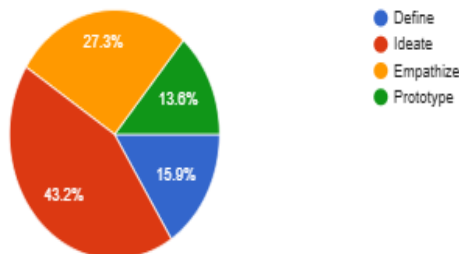
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan peningkatan pemahaman guru SMK di Karawang terkait penerapan *Design Thinking* dalam pembelajaran akuntansi. Hasil ini diperoleh dari pelaksanaan pelatihan yang meliputi penyampaian materi, diskusi interaktif, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan pemahaman peserta yang ditunjukkan dari adanya perbedaan skor antara sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan ketertarikan terhadap metode

pembelajaran inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap kompetensi awal guru.

Secara umum, sebagian besar peserta pada tahap awal belum memahami konsep *Design Thinking* secara utuh, terutama terkait tahapan-tahapannya serta implementasinya dalam pembelajaran akuntansi. Hal ini terlihat dari hasil pre test yang dimunculkan sebelum kegiatan. Hasil pre test menunjukkan, guru-guru belum memahami tahapan proses *Design Thinking*, yang dimulai dari Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Sebagian besar guru menjawab tahapan awal DT adalah Ideate, yang tergambar pada gambar 2. Gambar 2 menunjukkan 43,2% jawaban guru tidak sesuai dengan tahapan DT yang seharusnya. Selain itu, penulis melakukan wawancara secara terbuka terhadap guru untuk menanyakan terkait bagaimana mereka mengajar. Hasil wawancara menunjukkan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya lebih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif (disampaikan oleh Ibu Irma dari SMK N 3 Karawang, selaku ketua MGMP Karawang). Setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai memahami pentingnya pendekatan yang berpusat pada siswa. Pemahaman ini menjadi dasar bagi guru untuk mulai mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.

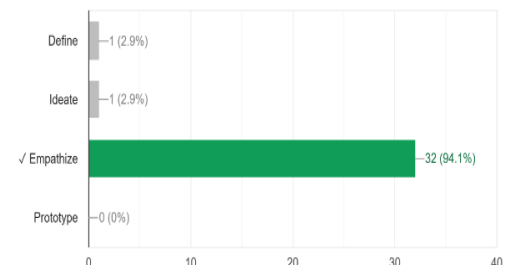
Gambar 1. Hasil Pre Test Peserta

Apa tahapan pertama dalam proses Design Thinking?
44 responses



Gambar 2. Hasil Post Test Peserta

Apa tahapan pertama dalam proses Design Thinking?
32 / 34 correct responses



Sumber: Diolah Tim PkM, 2026

Pada tahap pelaksanaan pelatihan, peserta diberikan studi kasus pembelajaran akuntansi yang berkaitan dengan situasi nyata di lingkungan industri dan usaha. Guru kemudian diminta mengembangkan ide pembelajaran secara kolaboratif melalui tahapan empathize, dan ideate. Hasil diskusi menunjukkan bahwa peserta mulai memahami pentingnya pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berorientasi pada penyelesaian masalah. Guru tidak lagi hanya fokus pada penyampaian materi teoritis, tetapi mulai merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Hal ini terlihat dari rancangan perangkat pembelajaran yang dihasilkan peserta, seperti penggunaan studi kasus transaksi

perusahaan, simulasi pencatatan keuangan berbasis proyek, dan diskusi kelompok berbasis masalah akuntansi. Proses kegiatan ini tercantum pada Gambar 3. Selain peningkatan pemahaman konseptual, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan peningkatan keterampilan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran inovatif. Peserta berhasil menyusun modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan skenario pembelajaran berbasis *Design Thinking*. Pada tahap prototype, guru mulai merancang model pembelajaran yang lebih interaktif dengan melibatkan siswa dalam proses eksplorasi masalah dan pencarian solusi. Selanjutnya, pada tahap test, peserta melakukan simulasi pembelajaran dan memperoleh umpan balik dari tim pengabdian maupun peserta lain. Kegiatan ini membantu guru memahami kelebihan dan kekurangan rancangan pembelajaran yang telah dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum diterapkan di kelas.

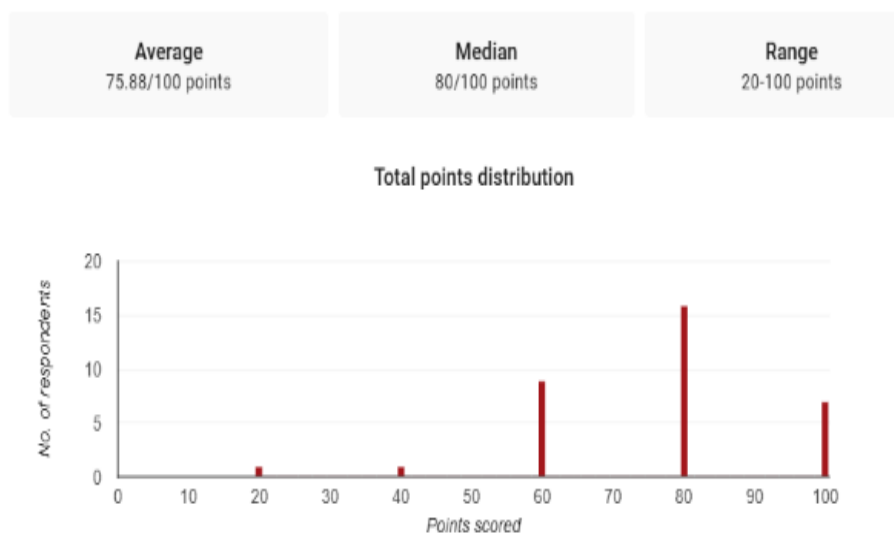
Hasil observasi selama pelatihan juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta. Guru terlihat lebih antusias dalam berdiskusi, bertukar pengalaman, dan menyampaikan ide-ide pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa SMK. Peningkatan antusiasme ini menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan reflektif bagi guru (Budhayanti & Stevanus, 2025). Selain itu, peserta menyatakan bahwa metode ini membantu mereka memahami bagaimana menciptakan pembelajaran yang lebih dekat dengan kebutuhan dunia industri di Karawang yang berkembang pesat sebagai kawasan industri nasional. Hal ini dapat diartikan bahwa Penerapan *Design Thinking* juga terbukti meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Manurung, 2023).

Hasil pengabdian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan pemecahan masalah (Meilia & Murdiana, 2019). Pendekatan *Design Thinking* juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis (Wibaselpa et al., 2025). Temuan ini juga memperkuat hasil pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *Design Thinking* dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru dan menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif serta berpusat pada siswa (Pramaista et al., 2026). Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pelatihan dan perbedaan kemampuan peserta dalam memahami konsep pembelajaran inovatif. Beberapa guru juga masih memerlukan pendampingan lanjutan agar implementasi *Design Thinking* dapat diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran sehari-

hari. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan berkelanjutan dan penguatan komunitas belajar guru menjadi penting untuk menjaga keberlanjutan program pengabdian ini.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pembelajaran akuntansi berbasis *Design Thinking* mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi guru SMK di Karawang dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil post test pada Gambar 3 yang menunjukkan rata-rata pemahaman guru terkait penerapan DT pada pembelajaran akuntansi adalah 75,88 yang artinya sudah cukup baik. Hal ini tertera juga pada perbandingan Gambar 1 dan Gambar 2, lebih dari 80% peserta telah menjawab dengan tepat menjawab dengan tepat mengenai tahapan awal DT.

Gambar 3. Hasil Post Test Guru



Sumber: Diolah Tim PkM, 2026

Gambar 4. Kegiatan *Design Thinking* Peserta Dibimbing oleh Penulis

Sumber: Kegiatan PkM, 2026

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai penguatan kompetensi guru SMK di Kabupaten Karawang dalam pembelajaran akuntansi berbasis *Design Thinking* (DT) telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terkait konsep dan tahapan *Design Thinking*, yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, guru juga mulai memahami pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) dan berbasis pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kebutuhan dunia industri. Guru tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi teoritis, tetapi mulai mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual, kolaboratif, kreatif, dan mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Pendekatan *Design Thinking* terbukti mampu membantu guru menghubungkan materi akuntansi dengan kondisi nyata di dunia kerja dan kebutuhan industri di Karawang sebagai kawasan industri berkembang. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan

Design Thinking dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi di SMK. Program ini tidak hanya meningkatkan kapasitas guru, tetapi juga berpotensi mendukung terciptanya lulusan SMK yang lebih adaptif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja di era industri dan digitalisasi. Namun demikian, diperlukan pendampingan lanjutan dan penguatan komunitas belajar guru agar implementasi *Design Thinking* dapat diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiani, S., Supardianningsih, S., & Elviana, E. (2023). Packaging Goes to School: Workshop Mesin Kemasan Siswa SMK Yayasan Lektur Grafika Media. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 6(1), 44–52. <https://doi.org/10.30591/japhb.v6i1.4368>
- Budhayanti, C. I. S., & Stevanus, I. (2025). ANALISIS KEBUTUHAN GURU TERHADAP PENDEKATAN DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI SMPN 58 JAKARTA. *VOX EDUKASI Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16(2), 364–374. <https://doi.org/10.31932/ve.v16i2.5362>
- Deden, Devi, Jomantara, Dedih, Willys, W., Hilman, A., & Azhar, W. Y. (2025). Pemanfaatan Design Thinking sebagai Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Kewirausahaan di SMAN 3 Cikampek. *JURNAL ABDIMAS MADUMA*, 4(1), 134–138. <https://doi.org/10.52622/jam.v4i1.418>
- Faisol, F., & Liana, W. (2026). Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Pelajar SMKN 1 Jrengik sebagai Upaya Pencegahan Risiko Keuangan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Inovatif Multidisipliner*, 1(02), 98-111.
- Firdaus, A. Y. S., & Hardini, H. T. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Calibre sebagai Pendukung Pembelajaran pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas X Akuntansi SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2283–2290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5868>
- Harahap, C. D., Aryati, T., Kurniawati, K., Trisakti, S. M., Trisakti, S. A. F., & Trisakti, D. A. (2025). Pelatihan Meningkatkan Kompetensi Siklus Akuntansi Bagi Guru SMK. *Dirkantara Indonesia*, 3(2), 35–40. <https://doi.org/10.55837/di.v3i2.135>
- Hertikasari, A., Khanifa, F., & Hasibuan, M. P. R. (2025). PENINGKATAN PEMAHAMAN DESIGN THINKING PADA MAHASISWA AKUNTANSI ANGKATAN 2023/2024. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal*, 2(1), 678–681. <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.471>
- Kartimi, K., Mulyani, A., & Riyanto, O. R. (2019). PEMBERDAYAAN GURU DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ABAD 21. *Dimasejati Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v1i2.5815>
- Kesumawati, N., Destiniar, D., Misdalina, M., Fuadiah, N. F., Marhamah, M., Aulia, A. A., & Septiani, W. (2025). Pelatihan Penerapan Design Thinking untuk Meningkatkan Kompetensi Kreatif dan Pola Pikir Peserta Didik. *KOMUNITA Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 266–275. <https://doi.org/10.60004/komunita.v4i2.173>

- Manurung, Y. H. (2023). PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KEMAMPUAN DESIGN THINKING BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING BAGI GURU SMA SWASTA AL-MAKSUM KECAMATAN PERCUT SEI TUAN DALAM INOVASI PERANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 29(3), 441–444. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v29i3.47612>
- Meilia, M., & Murdiana, M. (2019). Pendidik Harus Melek Kompetensi Dalam Menghadapi Pendidikan Abad Ke-21. *Kordinat Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 18(2), 491–517. <https://doi.org/10.15408/kordinat.v18i2.11501>
- Mila, K., & Kholidya, C. F. (2025). Design Thinking pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Mencipta. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7455–7560. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8519>
- Pramaista, A. S., Anggraeni, E. M. P., Septiani, F. D., & Dewi, L. R. (2026). Keunggulan Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Educatoria Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 86–95. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.884>
- Rahmi, E., & Cerya, E. (2019). UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU SMK BISNIS MANAJEMEN KABUPATEN AGAM MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN. *Amaliah Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 314–320. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.284>
- 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>
- Widiastini, N. M. A., Prayudi, M. A., Wirata, G., Andiani, N. D., & Karta, N. L. P. A. (2019). Peluang Kerja Perempuan Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Perhotelan di Bali. *Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)*, 9(2), 289. <https://doi.org/10.24843/jkb.2019.v09.i02.p02>
- Woraphiphat, I., & Roopsuwankun, P. (2023). The impact of online design thinking-based learning on entrepreneurial intention: the case of vocational college. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s13731-023-00278-z>