

Design Sprint by Sprinthink Membantu Siswa Membuat Program Inovasi

Muhammad Rully*

Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Padjadjaran

ABSTRACT: The digital era is a period that has experienced developments in all aspects of everyday life. Besides the development of the digital era, there is a phenomenon that needs to be realized regarding disruption, which is a change that is no longer linear. This Disruption Era has an influence on the rapid changes in human needs, so to be able to continue to survive in this era it is necessary to have the resilience to adapt to events and problems in life. Sprint Think currently has a Design Thinking Workshop service that can help students learn Design Thinking through the Design Sprint method. Based on the problems above, the authors found that the purpose of this study was to find out whether the Design Thinking Workshop service could help groups of SMK students in solving existing problems using a Creative, Innovative and Critical Thinking approach in groups with output prototypes from problem solving ideas which are innovation programs. To find validation for the problems above, the authors used an experimental method on 15 groups consisting of 100 vocational students from different classes. The author finds the conclusion that the Design Thinking Workshop has an effect on solving existing problems with the concrete form of making prototypes as evidence.

Article History

Received: 1-08-2023

Accepted: 3-08-2023


Keywords

Design Thinking,
Prototype, Innovation

Pendahuluan

Era digital merupakan suatu masa yang sudah mengalami perkembangan dalam segala aspek dalam kehidupan sehari-hari dari yang tadinya sulit menjadi mudah, yang tadinya analog menjadi digital dan yang tadinya manual menjadi otomatis. Di samping perkembangan era digital ada fenomena yang perlu disadari mengenai disrupsi yang merupakan suatu perubahan yang tidak lagi linier. Era disrupsi memiliki beberapa ciri yang dapat dijelaskan melalui (VUCA) yaitu, perubahan yang masif, cepat, dengan pola yang sulit tertebak (*Volatility*), perubahan yang cepat menyebabkan ketidakpastian (*Uncertainty*), terjadinya kompleksitas hubungan antar faktor penyebab perubahan (*Complexity*), kekurangjelasan arah perubahan yang menyebabkan ambiguitas (*Ambiguity*). Era Disrupsi ini memiliki pengaruh terhadap perubahan kebutuhan manusia yang sangat cepat, sehingga untuk dapat terus bertahan di era ini perlu memiliki kemampuan resiliensi untuk adaptasi dengan kejadian dan masalah dalam kehidupan.

Sprinthink saat ini memiliki jasa *Design Thinking Workshop* yang dapat membantu untuk mempelajari *Design Thinking* melalui metode *Design Sprint*. sebuah metode yang diadaptasi dari *Design Sprint* Google Venture dan disesuaikan dengan budaya perusahaan di Indonesia.

CONTACT: Muhammad Rully  mrully24@gmail.com

© 2023 The Author(s). Published by Literasi Nusantara Publisher.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

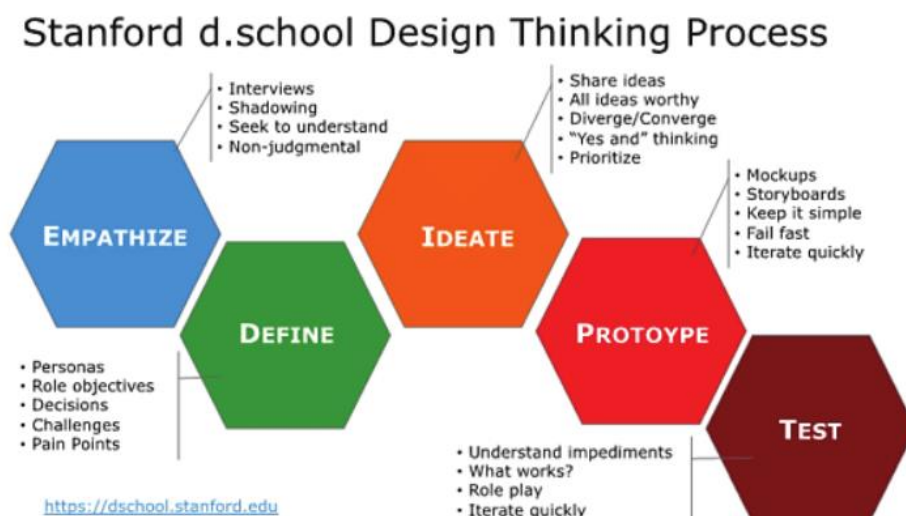
Dalam waktu kurang dari 3 hari, *Design Sprint* dapat membantu merubah sebuah ide menjadi prototype. *Design Thinking* merupakan sebuah metode yang di desain untuk membantu Anda menemukan solusi yang tepat dengan cara yang cepat. Metode ini dibuat untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan memahami apa kebutuhan dari user, mengumpulkan banyak ide melalui pola pikir yang terbuka, kreatif serta berkolaborasi dalam sebuah tim.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis menemukan bahwa tujuan dari penelitian ini agar mengetahui apakah jasa *Design Thinking Workshop* dapat membantu kelompok siswa SMK dalam memecahkan masalah yang ada disekitar dengan pendekatan *Creative, Innovative and Critical Thinking* secara berkelompok dengan *output prototype* dari ide pemecahan masalah yang merupakan program inovasi.

Tinjauan Pustaka

Design Thinking

Metode *Design Thinking* menurut Nursyiwani (2018) dalam Haq & Baskoro (2018;2) merupakan model pembelajaran yang dianggap efektif untuk melatih kemampuan problem solving dan inovasi di perguruan tinggi. Tujuan utama Metode *Design Thinking*, adalah menawarkan solusi bagi kebutuhan yang di masyarakat, maka model pembelajaran yang memiliki kedekatan tujuan dan proses adalah *Problem Based Learning*. Sesuai dengan Ward (2002) dan Stepien.dkk (1993) Dalam Ngalimun (2011) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui metode ilmiah sehingga dapat memahami hubungan antar pengetahuan yang didapatkannya sekaligus mendapatkan keterampilan memecahkan masalah. Proses MDT diperkenalkan dengan berbagai versi dan tahapan. Salah satu tahapan MDT yang banyak dirujuk adalah, lima tahapan MDT menurut *The Stanford University - Hasso Plattner Institute of Design* (2010) dalam Carrol (2015). Kelima tahapan tersebut digambarkan sebagai berikut (Gambar 1)



Lima tahap tersebut adalah:

1. *Emphatize*, merupakan tahap pertama yang menuntut pemahaman masalah yang akan dicarikan solusinya. Pada fase ini desainer diharapkan mampu memasuki dunia pengguna, memahami cara pandang mereka terhadap permasalahan yang dihadapinya.

Pendalaman masalah berdasarkan sudut pandang pengguna akan menghasilkan solusi benar – benar menyesuaikan dengan kondisi penggunaannya.

2. *Define*, fase pengumpulan data yang dihasilkan dari fase *empathize*, lalu di analisis dan disintesa hingga didapatkan inti permasalahan yang dihadapi pengguna.
3. *Ideate*, fase ketiga dimana terjadi proses yang menghasilkan solusi. Pada fase ini diharapkan mulai berfikir "*outside the box*". Dimulai dengan mengidentifikasi solusi baru yang berdasarkan pada pernyataan masalah yang dihasilkan dari fase *define*. Bila terjadi hambatan maka cara pandang terhadap masalah yang sebaiknya dirubah.
4. *Prototype*, fase mewujudkan ide ke dalam bentuk model atau prototip yang murah, atau model dengan skala yang diturunkan dari produk aslinya. Pembuatan *prototype* lebih diarahkan pada pemenuhan model studi, agar tim desainer dapat menginvestigasi kehandalan solusi yang dihasilkan dari tahap sebelumnya.
5. *Test*, merupakan fase pengujian keseluruhan, yang dilakukan dengan ketat. Fase terakhir namun dapat dilakukan secara berulang – ulang, sehingga dapat diketahui solusi yang diusulkan sesuai dengan harapan desainer, terlebih calon pengguna.

Tahapan dalam pembelajaran Metode *Design Thinking* beraneka ragam, namun intinya adalah bagaimana mengumpulkan data sebanyak-banyaknya langsung dari sumbernya, proses eksplorasi ide dan pengembangan ke dalam *prototype*.

Problem Solving

Menurut Abdul Majid (2013) Metode *Problem Solving* merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi anak didik untuk memperhatikan, menelaah, dan berfikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah. Proses menganalisa adalah konsep memadukan pikiran dengan kegiatan motorik untuk memecahkan masalah. Metode *problem solving* (pemecahan masalah) merupakan salah satu dasar teoritis yang menjadikan masalah sebagai isu utamanya dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu Utomo Dananjaya (2013: 129) juga memiliki penjelasan tentang Metode *Problem Solving* yaitu upaya peningkatan hasil melalui proses secara ilmiah untuk menilai, menganalisis, dan memahami keberhasilan. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan sebuah masalah seseorang harus dibiasakan berpikir secara mandiri. Sedangkan menurut W.Gulo (2002:111) Metode *Problem Solving* adalah metode yang mengajarkan penyelesaian masalah dengan memberikan penekanan pada terselesaikannya suatu masalah secara menalar.

Prototype

Menurut Darmawan dan Fauzi (2013), *prototype* adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Proses pembuatan *prototype* ini disebut *prototyping*. Dasar pemikirannya adalah membuat *prototype* secepat mungkin, bahkan dalam waktu semalam, lalu memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan *prototype* tersebut diperbaiki kembali dengan sangat cepat.

Metode

Untuk menemukan validasi terhadap permasalahan diatas penulis menggunakan metode eksperimen terhadap 15 kelompok yang terdiri dari 100 siswa SMK yang berasal dari kelas yang berbeda. Para siswa berasal dari kelas 10 dan 11 SMK Al Falah Tanjungjaya dengan jurusan Desain Komunikasi Visual dan Multimedia. Dimana para siswa diberikan Design Thinking Workshop dengan menggunakan metode Design Sprint dan diarahkan untuk memecahkan permasalahan pendidikan yang ada disekolah dengan output terahir berupa prototype dari ide program inovasi nya.

Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan eksperimen terhadap 15 kelompok siswa SMK Al Falah Tanjungjaya dengan memberikan Design Thinking Workshop kepada mereka terbukti berpengaruh dalam upaya membantu siswa SMK untuk problem solving melalui metode Design Sprint dan menghasilkan total 15 prototype berupa projek yang beragam sesuai dengan jurusan mereka yaitu Desain Komunikasi Visual dan Multimedia.

PROGRESS PROTOTYPE SMK AL FALAH TANJUNGGAYA					
Kelompok	Masalah yang diselesaikan	User	Bentuk Project	Tujuan Project	Link Project
1	Siswa/i tidak ada kemauan untuk membaca atau menghafal Al-qur'an	Siswa/i X DKV	Content youtube	Menyadarkan siswa/i X DKV untuk mempunyai keinginan membaca Al-qur'an atau menghafal Al-qur'an	https://youtube.com/channel/UCkBX2M5j7vFi827QC1CuV MQ
2	siswa/i kelas XI MMT malas mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) tepat waktu	Siswa/i kelas XI MMT	website	Meningkatkan rasa tanggungjawab dan kerajinan siswa/i kelas XI MMT dalam mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) tepat waktu	https://app.uizard.io/p/686c0dde
3	Memotivasi siswa yang malas sekolah	siswa/i Smk Al Falah	content Creator you tube	untuk memberikan motivasi kepada siswa/i dan menyadarkan siswa/i bahwa belajar itu penting untuk masa depan	https://youtube.com/channel/UCFDKqN9_NiQ17kb4iuC3h BA

PROGRESS PROTOTYPE SMK AL FALAH TANJUNGPURA					
Kelompok	Masalah yang diselesaikan	User	Bentuk Project	Tujuan Project	Link Project
4	Meminimalisir pembulian di sekolah	siswa/i	content creator tiktok	untuk menghilangkan tindakan bullying di sekolah	https://www.tiktok.com/@dxvina02?_t=8Wn3c45i9MP&_r=1
5	siswa kurang menghormati guru	siswa	content creator tiktok	untuk memberikan edukasi dan membuat siswa lebih sadar akan pentingnya menghormati seorang guru	https://www.tiktok.com/@me_picture?_t=8WZzRMKP3zu&_r=1
6	Kurangnya kedisiplinan siswa/i	Siswa/i	Content Creator	Untuk meningkatkan kedisiplinan siswa/i	https://vt.tiktok.com/ZSRGK5Vy6/
7	Keterbatasan guru yang terampil	Guru	Design aplikasi/ UI	Untuk meningkatkan kualitas guru	https://www.figma.com/file/by3vckKDO3XzRBaMfxRYtP/Aplikasi-Mari-Belajar-Al-Qur'an-(Community)?node-id=0%3A1
8	Mengurangi pergaulan bebas di kalangan pelajar	Siswa /i	UI Design Aplikasi	Menjauhi perilaku menyimpang antara pria dan wanita	https://www.figma.com/file/Xad5GKGyXzoBc2cG6ClrjO/Instagram-UI-(Community)?node-id=0%3A1
9	banyak siswa SMK Al falah yang acuh terhadap kebersihan sekolah	siswa	Poster dan Content Video	meningkatkan kesadaran siswa dalam kebersihan sekolah	https://youtube.com/watch?v=WitJp6ituA&feature=share https://drive.google.com/drive/folders/1Fk5xLDigOVavIEGNHsY91-jy1V_zGml8?usp=sharing
10	Banyaknya siswa yang merokok di lingkungan sekolah	Rafli	Design app/UI	Meningkatkan kesadaran kepada siswa tentang peraturan sekolah	https://www.figma.com/file/6MoMOnX28F6PJLWbfrfFW/Untitled?node-id=0%3A1
11	Siswa belajar tidak efektif	Siswa /i	Design app/UI	Untuk meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar	https://www.figma.com/file/1K2V7oUbl96bYhA2iek1G1/Id eaBoard---Education-App-(Community)?node-id=0%3A1
12	50% siswa/i SMK AL-FALAH belum mencapai target hafalan tahfidz, karna tidak fokus, tidak mempunyai jadwal,yang teratur, merasa malas dan tidak konsisten	Siswa/i SMK AL-FALAH	Aplikasi	Meningkatkan metode hafalan Tahfidz untuk meningkatkan prestasi Tahfidz di SMK AL-FALAH Tanjungjaya	https://www.canva.com/design/DAFOsjGwgLU/o9RNP751-VLDtY3FRESQ/edit

PROGRESS PROTOTYPE SMK AL FALAH TANJUNGPURA					
Kelompok	Masalah yang diselesaikan	User	Bentuk Project	Tujuan Project	Link Project
13	Siswa/i terlambat datang ke sekolah dikarenakan tidak punya management waktu	Siswa/i	Conten Creator Tiktok	Untuk memberikan edukasi tentang management waktu	http://tiktok.com/@antilate7s
14	nilai ujian siswa/i dibawah KKM, dikarenakan tidak semangat belajar	Siswa/i	aplikasi belajar	untuk membangun semangat siswa dalam belajar	https://www.figma.com/file/Zbr09CfoNcLgz8Swf1O4D1/Learner-Education-app-UI-Kit-(Community)?node-id=1%3A515
15	siswa tidak sekolah karena kekurangan biaya	Siswa kurang mampu	membuat aplikasi	membantu siswa/i yang kurang mampu agar bisa meneruskan sekolah	https://www.figma.com/file/U4TZ0gl3oma7WNcVNLfvBL/keompok-15?node-id=1%3A515

Simpulan

Kegiatan eksperimen yang dilakukan penulis dalam pemberian *Design Thinking Workshop* kepada kelompok siswa SMK Al Falah Tanjungjaya berhasil memberikan pengalaman berharga dalam menjadi *Trainer* untuk mereka. Penulis menemukan kesimpulan bahwa *Design Thinking Workshop* ini berpengaruh terhadap pemecahan masalah yang ada di sekitar dengan wujud nyata membuat prototype sebagai bukti.

Dalam pelaksanaannya jelas belum sempurna, dikarenakan masih ada beberapa siswa yang kurang memahami secara komperhensif *Design Thinking* ini, saran penulis adalah melibatkan semua siswa dalam seluruh proses dan siswa disiplin untuk hadir dalam keseluruhan proses agar manfaat dari program ini dapat lebih luas dan dirasakan oleh semua siswa.

Referensi

- www.lightandpulse.com.(n.d.). *Mengupas Fenomena Disrupsi Pembelajaran*.
<https://undwi.ac.id/blog/mengupas-fenomena-disrupsi-pembelajaran.html>
- Pelatihan Design Thinking Workshop Terpercaya di Indonesia*. (2021, December 12).
 Sprinthink. <https://www.sprinthink.id/design-thinking-workshop/>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Sulasmono, B. S. (2012). Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, Dan Ragamnya. *Satya Widya*, 28(2),155. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i2.p155-166>
- Fadhel, P. R. (2016). Program Bantu Penjualan Tiket Berbasis Website Museum Ranggawarsita Semarang. *Program Bantu Penjualan Tiket berbasis Website Museum Ranggawarsita Semarang*.