

APLIKASI DESIGN THINKING DALAM MEMBENTUK POLA PIKIR DAN KARAKTER ENTREPRENEUR BAGI SISWA-SISWI SEKOLAH CIPUTRA SURABAYA

Wendra Hartono, Gracia Ongkowijoyo, Sonata Christian, Kartikasari Gunawan,
Matthew Andersen
Universitas Ciputra Surabaya

Abstrak: Program pembelajaran entrepreneurship merupakan salah satu program pendidikan yang diberikan kepada siswa SMA untuk memberikan pemahaman awal akan entrepreneurship. Dengan memberikan pembelajaran entrepreneurship, maka konsep awal kewirausahaan telah dimiliki oleh siswa SMA sehingga mereka terbiasa untuk berpikir secara kreatif dan inovatif. Siswa Sekolah Ciputra Surabaya Kelas 10 dan 11 pada 18 Agustus 2022 diberikan pemahaman akan design thinking process sebagai sebuah metode (alat) yang bisa dipakai untuk mencari informasi terkait kebutuhan manusia dan bagaimana cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menghasilkan ide-ide bisnis yang kreatif di Universitas Ciputra Surabaya. Program ini dilakukan dengan memberikan informasi tentang Design Thinking yang meliputi lima tahap, yaitu Empathize—Research Your Users’ Needs, Define—State Your Users’ Needs and Issues, Ideate—Challenge Assumptions and Create Ideas, Prototype — Start to Create Solutions, serta Test—Try Your Solutions Out. Tahapan tersebut dijelaskan dengan memberikan contoh-contoh real aktivitas nyata yang terjadi di lapangan, khususnya di Surabaya. Aktivitas yang dilakukan di kelas adalah memberi contoh botol plastik bekas air minum mineral. Siswa secara berkelompok diberikan waktu untuk mencoba berpikir secara kreatif bagaimana menggunakan sampah tersebut sehingga bernilai jual. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan ide kreatif mereka dan diberikan saran serta masukan baik dari fasilitator maupun teman lainnya.

Kata kunci: design thinking, kewirausahaan, karakter

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Design Thinking dalam Pembentukan Pola Pikir

Seperti disebutkan dalam InteractionDesign.org (2022) bahwa “design thinking adalah proses non-linier, proses iterasi yang digunakan untuk memahami pengguna, menantang asumsi-asumsi, meredefinisikan masalah, serta menciptakan solusi kreatif dan pengujian masalah. Melibatkan lima tahapan, yaitu empati, definisi, ideasi, purwarupa, dan pengujian yang sangat berguna

untuk mengatasi masalah yang belum terdefinisi-kan dengan pasti/belum diketahui secara pasti. Artinya kemampuan menerapkan design thinking akan membentuk pola pikir peneliti untuk memahami masalah yang ingin dicari masalahnya dari sisi pengguna, serta membentuk karakter para entrepreneur untuk menjadi gigih dan peka dalam melalui tahapan dalam design thinking.

Brown, T. (2019), design thinking adalah sebuah ide, strategi, metode, dan cara melihat dunia. Tumbuh dari pemahaman tidak hanya oleh individu, organisasi, atau website. IDEO (2022), design thinking adalah sebuah cara untuk

*Corresponding Author.
e-mail: wendra.hartono@ciputra.ac.id

menemukan solusi masalah melalui kreativitas. Pendidikan *entrepreneurship* tidak lepas dari kemampuan membaca pasar dan secara kreatif mencari dan menerapkan solusi untuk memecahkan *pain* dan meningkatkan *gain* dari pengguna. Dalam Dlibrary Stanford.edu (2019) menjelaskan kaitan *empathy map* dengan kreativitas. “Empati dimulai dengan perhatian dan kreativitas juga. Dalam dua kasus ini, kita dilibatkan untuk memperhatikan data yang kita ambil. Saat berempati pada seseorang, kita merentang diri di luar sudut pandang kita dan masuk ke dalam dunia pengguna. Empati seperti ini kemudian dikaitkan dengan pemecahan masalah karena kita tidak hanya memutuskan apa masalah yang dihadapi, dan siapa yang menghadapinya.

Melihat benang merah antara design thinking dan empathy map seperti yang telah dijelaskan, penting sekali memperlengkapi kemampuan ini kepada entrepreneur muda untuk melihat masalah dari sisi pengguna, bukan dari subjektivitas diri. Empathy map memungkinkan mereka untuk menempatkan diri sebagai pengguna, melihat dan merasakan dari sepatu mereka. Sementara kreativitas memberikan amunisi untuk berpikir di luar cara pandang konvensional dalam menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

Universitas Ciputra yang sangat memperhatikan dan menerapkan pendidikan entrepreneurship sejak tahun 2006 hingga saat ini, melihat pentingnya kemampuan ini, pembekalan pada para entrepreneur muda sedari awal diharapkan membantu mereka membentuk ide bisnisnya melalui cara pandang mereka terhadap masalah sehingga topik ini diberikan kepada para siswa SMA. Ciputra Surabaya dalam mata pelajaran kewirausahaan melibatkan kelas 10–11. Hal ini merupakan bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan dosen-dosen Program Studi Manajemen Kelas Internasional.

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama satu tahun, dibagi menjadi dua semester yang masing-masing berdurasi 16 minggu. Selama satu semester pertama, kurikulum entrepreneurship difokuskan pada design thinking dan pembentukan pola pikir entrepreneurship bagi siswa siswi SMA sesuai dengan target yang disepakati dengan sekolah terkait.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan dalam kelas berupa sesi diskusi (15 menit) dan tanya jawab (30 menit), di mana para peserta didik dibagi dalam kelompok berisi 3–5 orang. Masing-masing diberikan waktu untuk mencari solusi atas kemasan AMDK (air minum dalam kemasan) plastik yang banyak mereka jumpai di lingkungan sekolah dan universitas. Mereka ditantang untuk menemukan solusi kreatif menggunakan sampah tersebut sehingga bernilai jual. Kemudian para siswa diberikan waktu untuk mempresentasikan ide kreatif mereka, dilanjutkan dengan pemberian saran dan masukan baik dari peserta didik maupun fasilitator yang terlibat.

Saran dan masukan ini kemudian dicatat dalam refleksi mereka yang tentunya diawali dengan ide solusi kreatif terkait permasalahan sampah AMDK hingga menjadi bernilai tambah kembali. Kelas kemudian ditutup dengan pemberian kesimpulan atas benang merah design thinking, empathy map, dan kreativitas dihubungkan dengan contoh kreatif hasil diskusi kelas yang dihasilkan dari tugas presentasi. Kesemuanya ini diunggah dalam Gdrive sebagai bentuk dokumentasi hasil kerja kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mempelajari konsep *design thinking*, siswa masuk pada tahap pelaksanaan *design*



Gambar 1 Pemaparan Materi oleh Dosen kepada Para Murid

thinking. Siswa menjalankan tugas yang telah diberikan yaitu menerapkan *design thinking* untuk mencari ide pemanfaatan/komersialisasi botol kosong air mineral. Tugas mereka adalah untuk Buat kelompok tiga orang dan wawancara tiga orang tentang pola/kebiasaan mereka saat mengonsumsi air mineral dalam botol plastik, mengidentifikasi apa yang mereka lakukan dengan botol plastik bekas tersebut melakukan brain storming untuk mendapatkan ide-ide komersialisasi botol plastik bekas (minimal tiga ide), membuat *prototype* ide yang diajukan (konsep), membuat rencana pengujian, dan loloh



Gambar 2 Diskusi dan Konsultasi dengan Siswa Mengenai Empati oleh Dosen

balik dari ide yang diajukan guna perbaikan. Target mereka adalah pengguna botol plastik air mineral dengan konteks komersialisasi botol plastik bekas.

Di tahap pertama *design thinking* adalah empati. Siswa harus berusaha membangun empati dengan pihak yang diwawancarainya. Dengan empati yang kuat, siswa dapat mengesampingkan opini pribadi dan berfokus pada apa yang dirasakan oleh respondennya. Tahap awal ini sangat krusial karena jika siswa mendapat informasi yang salah maka apa yang mereka bangun selanjutnya dari proses *design thinking* ini akan didasarkan pada informasi yang salah pula. Responden diminta menjelaskan eksposur terhadap pancaindra (lihat, dengar, rasakan, dan bau) dari lingkungan sekitar terkait botol plastik bekas. Misalnya, mereka melihat tempat sampah yang cepat penuh botol plastik kosong sehingga tumpah atau berserakan di sekitarnya, pemanfaatan ulang botol plastik bekas untuk minuman lain, rendahnya nilai botol plastik bekas sehingga masyarakat enggan melakukan proses daur ulang dan lain-lain. Berbekal informasi yang didapat, siswa masuk ke tahap kedua yaitu *define*.

Di tahap *define*, siswa diminta untuk mendefinisikan problem utama yang dihadapi dan menjadi target penyelesaian dari project-nya. Sebagian kelompok siswa berfokus pada daur ulang botol plastik bekas yang relatif rendah sehingga perlu volume besar untuk beroperasi. Sebagian berfokus pada kurangnya estetika pemakaian botol plastik bekas untuk pemanfaatan lain (misal untuk tempat tanaman gantung, sebagai penyiram tanaman, dan lain-lain). Ada juga yang berfokus pada akar permasalahan yaitu pemakaian botol plastik sekali pakai. Kampanye *reuse* maupun *recycle* botol plastik bekas, tetap saja setelah jangka waktu tertentu akan rusak dan dibuang oleh karena itu focus seha-

rusnya ada di *reduce*. Meskipun objeknya sama, namun siswa mendefinisikan permasalahan berdasarkan informasi yang mereka dapat dari tahap 1 *design thinking* sehingga bisa saja mereka menghasilkan fokus permasalahan yang berbeda (tergantung jawaban responden mereka).

Setelah menentukan permasalahan yang hendak mereka pecahkan, maka siswa sampai pada tahap ke tiga yaitu ideation. Pada tahap ini siswa melakukan *brainstorming* pemecahan masalah yang diidentifikasi di tahap 2. Mereka dapat mengeksplorasi teknik *brainstorming*, misalnya 6 thinking hats, untuk membantu mereka berpikir “outside the box”. Mereka diberi kebebasan untuk memberikan ide-ide gila tanpa memikirkan rasional dan logika maupun kapabilitas siswa saat itu. Sesudah penyampaian ide-ide tersebut maka akan melalui proses reaksi emosi oleh siswa, melihat sumber daya yang dimiliki, dan kemampuan mereka. Setelah melalui proses tersebut pada akhirnya mereka harus memutuskan ide mana yang akan ditindaklanjuti ke tahap *prototype* dengan pemikiran logis, rasional, dan kritis. Tidak mudah bagi mereka untuk melakukan *brain storming* secara terstruktur karena mereka terbiasa berkomentar atas ide orang

lain (terutama teman sendiri). Akibatnya, ide-ide tidak tersalurkan dengan baik karena perasaan malu/enggan di-”bully” oleh temannya. Dalam hal ini 6 *thinking hat* membantu proses ideasi dan pengambilan keputusan dengan baik.

Pada tahap ke empat, siswa harus membangun *prototype* dari hasil brain storming yang mereka lakukan. Karena Latihan ini adalah usulan solusi masalah perpakiran di akhir pekan, maka *prototype* yang diajukan adalah konsep tertulis. Siswa mendetailkan ide inovasi yang menjadi usulan kelompoknya. Usulan tersebut belum terlalu detail (misal menyangkut anggaran) tetapi lebih berfokus pada penjelasan usulan mereka. Siswa menjelaskan mulai dari permasalahan, berbagai macam usulan solusi dan pertimbangan memilih ide. Mereka juga perlu menjelaskan kelebihan dan kekurangan ide mereka secara kualitatif. Beberapa ide yang muncul di antaranya dengan pemanfaatan apps pengepul, ATM botol plastik bekas (ada saldo yang mereka dapat jika mendepositkan botol plastik bekas), taman vertikal dari botol plastik di rumah yang sempit lahannya dan lain lain.

Prototype yang telah disiapkan, diuji ke konsumen. Siswa mencari pengguna botol plastik sekali pakai dan menceritakan permasalahan botol plastik dan idenya guna mengatasi masalah yang dihadapi. Pendapat responden atas hal-hal yang mereka sukai atau kurang mereka sukai dengan ide yang disampaikan dicatat untuk evaluasi. Input responden ini menentukan langkah mana yang perlu diulang dari proses *design thinking*. Bisa saja perbaikan hanya di *prototype* yang diusulkan namun dimungkinkan juga siswa perlu menggali ide-ide baru jika memang usulan ditolak. Bahkan jika diperlukan, siswa dapat mengulang proses empati untuk mendapatkan akar permasalahan.



Gambar 3 Penjelasan dan Brain Storming 6 Thinking Hat yang Dipimpin oleh Dosen

KESIMPULAN

Siswa Sekolah Ciputra bersemangat menjalankan tahapan *design thinking* dalam pemecahan masalah. Pendekatan *design thinking* menyistematikan proses dari identifikasi masalah hingga *prototype*. Dengan sistematika yang baik, keputusan dapat dipertanggungjawabkan baik secara akademis maupun bisnis. Dari proses *design thinking*, siswa dapat melakukan hal-hal sebagai berikut.

1. Mengembangkan empati guna identifikasi masalah.
2. Menetapkan akar masalah yang sesungguhnya dihadapi oleh konsumen.
3. Menggunakan Teknik *brainstorming* dalam menggali ide-ide inovatif.
4. Menyiapkan prototype produk/jasa sesuai dengan ide inovasi yang disetujui.
5. Melakukan tes atas prototype yang diajukan guna mendapat loloh balik dan jika perlu melakukan literasi proses *design thinking*.

DAFTAR RUJUKAN

- About IDEO: Our Story, Who we Are, How We Work* | *ideo.com*. (n.d.). About IDEO: Our Story, Who We Are, How We Work | *ideo.com*. Retrieved August 10, 2022, from <https://www.ideo.com/about>.
- How does empathy influence creativity?* | *Design Questions Library* | *d.school Public Library*. (2019). How Does Empathy Influence Creativity? | Design Questions Library | *d.school Public Library*. Retrieved October 5, 2022, from <https://dlibrary.stanford.edu/questions/how-does-empathy-influence-creativity>.
- IDEO Design Thinking*. (n.d.). IDEO | Design Thinking. Retrieved October 5, 2022, from <https://designthinking.ideo.com/>.
- IDEO Design Thinking*. (n.d.). IDEO | Design Thinking. Retrieved October 5, 2022, from <https://designthinking.ideo.com/>.
- What is Design Thinking?* (n.d.). The Interaction Design Foundation. Retrieved August 1, 2022, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>.