

Pelatihan *Design Thinking* pada Siswa-Siswi SMAK Frateran Surabaya.

Wendra Hartono

Fakultas Manajemen dan Bisnis, Universitas Ciputra Surabaya

wendra.hartono@ciputra.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan entrepreneurship perlu diajarkan sedini mungkin bagi murid-murid di sekolah. Di Pelatihan Pengabdian Masyarakat ini, Universitas Ciputra Surabaya bekerja sama dengan SMAK Frateran Surabaya, mengajarkan karakter entrepreneurship dengan program berjudul Social Science 4.0 secara berkesinambungan sejak SMA kelas X sampai dengan kelas XII semester 1. Salah satu kegiatan Social Science 4.0 adalah pelatihan design thinking. Pelatihan design thinking ini diajarkan kepada siswa-siswi SMA kelas X semester 2. Tujuan pelatihan ini adalah mengajarkan siswa-siswi tentang proses design thinking yang meliputi *emphathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang dihubungkan dengan masalah yang terjadi di kantin sekolah. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tahapan persiapan, koordinasi, pelatihan dan evaluasi kegiatan. Hasil dari pengabdian masyarakat ini para murid mampu menerapkan proses design thinking dengan baik dan menemukan solusi yang kreatif serta inovatif bagi para penjual kantin di sekolah Frateran.

Kata kunci : *entrepreneurship, design thinking, dan siswa.*

ABSTRACT

*Training of Entrepreneurship is needed to be taught as early as possible to students in school. In this social responsibility training, Ciputra University of Surabaya in collaboration with SMAK Frateran Surabaya taught the character of entrepreneurship with a program named Social Science 4.0 to the students from grade X to those of the first semester of grade XII. One of the Social Science 4.0 activity taught is design thinking. This design thinking training was held to the students in the grade X of second semester. The aim for this training was to teach students about design thinking process consisting of *emphathizing*, *defining*, *creating ideas*, *prototyping*, and *testing* which have been related to real case problem in their canteen school. The Method of implementation for this social responsibility consisted of *planning*, *coordinating*, *training* and *evaluating* these activities. Conclusion from this social responsibility activity is that students are able to implement the design thinking process well and they can find creative and innovative solution to the shopkeeper in Frateran Canteen School.*

Keywords : *Entrepreneurship, Design Thinking and Student.*

1. PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk mengentaskan kemiskinan adalah dengan menjadi seorang *entrepreneur*. Hal ini disebabkan karena seorang *entrepreneur* yang sukses akan membuka banyak lapangan pekerjaan bagi orang lain. Menurut Ciputra (2012) yang disitasi dalam Gunawan dan Kaihatu (2017:245), seorang *entrepreneur* didefinisikan sebagai seorang individu dapat mengkombinasikan semua sumber daya yang ada melalui sebuah proses tindakan kreatif dan

inovasi untuk menciptakan sebuah produk atau jasa yang dapat memberikan keuntungan bagi orang lain.

Upaya menjadi seorang *entrepreneur* yang handal, dibutuhkan pelatihan berkesinambungan dan sedini mungkin. Menurut Gibb (2002) dalam Kassean *et al* (2014:3) menjelaskan siswa-siswi yang mempelajari pendidikan *entrepreneurship* akan memiliki keinginan tiga kali lebih besar untuk memulai dan menjalankan bisnisnya

sendiri. Hal ini disebabkan karena pendidikan *entrepreneurship* tidak hanya mengajarkan siswa-siswi mendirikan sebuah bisnis, tetapi akan membantu menyiapkan para siswa untuk memiliki motivasi, pengetahuan, ketrampilan dan kompetensi dasar untuk menjadi pribadi yang lebih inovatif dan fleksibel dalam menjalankan bisnisnya (Nacuta, 2014:10).

Universitas Ciputra saat ini bekerja sama dengan sekolah SMAK Frateran Surabaya memberikan pengajaran tentang *entrepreneurship* bagi siswa-siswi sejak semester X sampai dengan XII semester 1. Adapun judul atau tema yang dipilih untuk kegiatan pelatihan *entrepreneurship* secara menyeluruh ini adalah Social Science 4.0.

Pelatihan Social Science 4.0 yang di ajarkan kepada siswa-siswi kelas X IPS SMAK Frateran Surabaya, dilaksanakan secara berkesinambungan setiap minggunya. Kegiatan ini dilakukan sejak semester 1 kelas X sampai dengan semester 5, kelas XII semester 1. Pelatihan Social Science 4.0 ini merupakan sebuah pelatihan kompetensi bagi siswa-siswi untuk memperoleh pengalaman dan meningkatkan kemampuan kewirausahaan dalam dunia nyata seperti lingkungan sekolah.

Setiap semester mempunyai tema dan tujuan pembelajaran yang berbeda-beda. Tabel 1 berikut ini tentang tema dan tujuan pembelajarannya:

Tabel 1 : Tema dan Tujuan Pembelajaran Kegiatan Pengabdian Masyarakat SMAK Frateran Surabaya

Tingkat	Tema	Tujuan Pembelajaran
X Semester 1	<i>Entrepreneurship Competencies & Competencies for the future</i>	Siswa-siswi dapat belajar tentang kompetensi yang sangat dasar tentang <i>entrepreneurship</i> dan tuntutan pekerjaan di era 4.0 dengan sistem pembelajaran yang aktif, interaktif dan holistik. Pengalaman <i>entrepreneurship</i> yang diperoleh kelak akan berguna bagi kehidupan siswa-siswi di masa depan.
X Semester 2	<i>Social Entrepreneurship</i>	Siswa-siswi diharapkan mampu belajar berempati tentang suatu masalah yang dihadapi oleh suatu komunitas tertentu. Selain berempati siswa-siswi diharapkan mampu belajar bertindak inisiatif dan kreatif dalam pembuatan suatu “ <i>campaign</i> ” yang baik.
XI Semester 1	<i>Corporate Entrepreneurship Experience</i>	Siswa-siswi dapat belajar memahami suatu permasalahan yang muncul secara nyata terhadap sebuah usaha kecil atau sebuah korporasi, kemudian merancang solusi yang inovatif dan kreatif.
XI Semester 2	<i>Business Entrepreneurship Challenge</i>	Siswa-siswi belajar untuk menerima tantangan, menciptakan sebuah proyek kreatif untuk memperoleh hasil secara finansial meskipun tanpa modal finansial sebelumnya.

XII Semester 1	I3 (<i>Integrity, Independent, Innovative</i>)	Siswa-siswi akan menerima tantangan untuk menciptakan sebuah proyek <i>entrepreneurship</i> sesuai dengan minatnya (<i>social, corporate</i> atau <i>business</i>). Selain itu, siswa-siswi harus dapat membuktikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya, berinisiatif, dan berkemandirian dalam belajar dan kesanggupan berinovasi usaha.
----------------	--------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Setiap orang pasti dihadapkan dengan suatu permasalahan. Masalah, dapat terjadi kapanpun dan dimanapun manusia berada. Dalam memecahkan suatu permasalahan diperlukan ide-ide atau pemaparan pendapat yang cemerlang. Pemecahan masalah diharapkan dapat memberikan suatu solusi terhadap masalah tersebut.

Pelaksanaan kegiatan masyarakat ini dilaksanakan oleh pengabdian dengan dua orang dosen sebagai fasilitator, kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2020. Kegiatan itu diikuti oleh 15 orang siswa-siswi kelas X IPS. Pada sesi ini, mahasiswa diajarkan tentang kreativitas, inovasi dan proses *design thinking*.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya :

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk merancang tema dan tujuan pembelajaran agar diperoleh hasil yang bagus. Selain itu para koordinator pelatihan berkolaborasi bersama untuk menentukan kegiatan dan tema setiap minggunya yang akan disampaikan ke peserta pelatihan.

2. Tahap koordinasi

Pada tahap ini, koordinator telah menunjuk beberapa dosen dari Fakultas Manajemen dan Bisnis Universitas Ciputra untuk berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan sesuai dengan

bidang kepakarannya masing-masing. Sebelum memberikan pelatihan kepada siswa-siswinya, para koordinator dan dosen yang ditunjuk, akan melakukan diskusi tentang materi dan aktivitas kelas yang akan dilaksanakan.

3. Tahap pelatihan

Pada tahap ini, setiap dosen yang menjadi pemateri sudah harus siap untuk memberikan materi dan aktivitas kegiatan yang sudah dirancang sebelumnya. Siswa-siswi diharapkan dapat mengikuti dengan seksama dan menikmati kegiatan pelatihan tersebut. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Dalam tahap ini, para pemateri akan memberikan pengetahuan *soft skill* dan mengajak siswa-siswi untuk melaksanakan proses untuk diciptakan dalam kehidupan nyata. Siswa-siswi mewujudkan ide-idenya dan menuangkannya dalam hasil, setelah itu peran pemateri adalah melaksanakan mentoring dan mengarahkan sesuai dengan tujuan pembelajaran aktivitas tersebut.

4. Tahap evaluasi kegiatan.

Pada tahap ini, pemateri dan koordinator akan melaksanakan evaluasi dari survei atau umpan balik dari peserta setelah kegiatan berlangsung. Hal ini dikaji guna untuk mengetahui apakah kegiatan pelatihan tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang atau belum. Jika belum

tercapai, maka koordinator akan mengkaji ulang tujuan pembelajaran untuk kegiatan minggu depannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

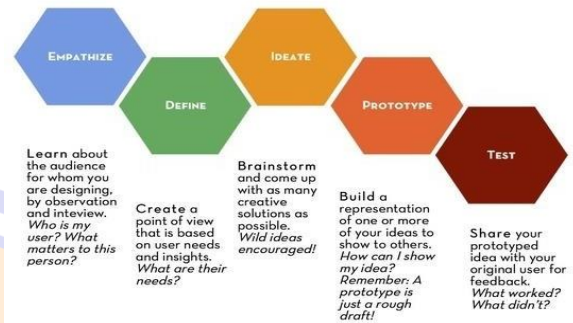
Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan tiga orang fasilitator yang memiliki kepakaran entrepreneurship dan 15 orang siswa-siswi kelas X IPS semester 2. Kegiatan ini berlangsung selama 90 menit, dan berada di suatu ruang kelas yang tertutup. Pada 10 menit pertama, kedua fasilitator akan menjelaskan terlebih dahulu tentang profil diri dan agenda kegiatan selama 80 menit kedepan. Setelah itu, selama 20 menit kedepan, fasilitator menjelaskan materi singkat tentang proses *design thinking*.



Gambar 1. Pemateri menjelaskan agenda kegiatan

Menurut Thienen (2017) *design thinking* diakui sebagai sebuah pelatihan inovasi yang berkembang yang mengkombinasikan dengan hal lainnya, dimana sesuatu itu merupakan suatu rangkaian yang saling berhubungan erat dengan pemahaman tentang sebuah proses inovasi. Pada awalnya metode *design thinking* diperkenalkan oleh John E Arnold pada tahun 1959, dan Bruce Archer di tahun 1965. Seiring berjalannya waktu *design thinking* dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown yang merupakan pendiri dari IDEO- yang merupakan sebuah konsultan desain berlandaskan inovasi.

We are all DESIGNERS!



Seperti pada Gambar 2. Proses *design thinking* terdapat beberapa tahapan, diantaranya adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Pada tahap *empathize* setiap siswa diajak untuk mendalami karakteristik suatu masalah. Beberapa caranya dengan melakukan observasi lapangan, wawancara, penggalian data dan lain sebagainya. Pada tahapan proses ini sangatlah vital yang merupakan proses awal dalam menjawab kebutuhan atau penyelesaian masalah yang dihadapi. Contoh pelaksanaan kegiatan dalam kegiatan Pengabdian masyarakat ini adalah, siswa-siswi diminta untuk observasi lingkungan sekolah dan mewawancarai beberapa orang tentang masalah kenyamanan dan keindahan kantin sekolah.



Gambar 2. Tahapan Design Thinking

Gambar 3. Fasilitator sedang menjelaskan proses *define*.

Pada tahap kedua yaitu *define*, setelah siswa memahami keluhan dan masalah yang ada, maka mereka harus mampu merancang dan mendefinisikan masalah atau kebutuhan dari tahap *empathize*. Setiap tim yang terdiri dari beberapa siswa tersebut harus mampu mendiskusikan secara intens mengenai kemungkinan solusi yang akan diambil, serta munculnya berbagai macam tantangan dan resiko kegagalan yang kemungkinan akan dihadapi.



Gambar 4. Fasilitator mengajak siswa-siswi untuk melakukan proses ideasi.

Proses tahap ketiga adalah tentang ideasi. Setelah setiap anggota tim mampu mendefinisikan masalah dengan baik, maka dilanjutkan ke tahap ideasi. Di tahap ini, setiap orang dalam tim harus bersama-sama menggali ide dengan cara *brainstorming*. Pada proses *brainstorming* ini, setiap orang harus mengeluarkan beberapa ide dan menjelaskan bagaimana ide tersebut dapat direalisasikan. Salah seorang anggota tim akan mencatat banyak ide yang diperoleh tersebut dan kemudian diseleksi untuk menjadi beberapa ide yang terbaik untuk sebuah solusi pemecahan masalah.



Gambar 5. Siswa-siswi membuat prototype yang kreatif dan inovatif terhadap masalah yang ada.

Tahap keempat yaitu *prototype*. Pada tahap ini, beberapa ide yang sudah diperoleh tersebut perlu diuji coba dalam sebuah aplikasi atau produk. Perlu dihasilkan sebuah produk nyata atau sebuah aplikasi, kemungkinan hasil penggunaannya dapat dirasakan oleh pengguna. Pada saat tahap pelaksanaan ini, siswa-siswi diajak untuk menggunakan sumber daya yang ada untuk mewujudkan ide yang sudah di rancang. Terkadang *prototype* yang telah dibuat oleh siswa-siswi belum mampu mewakili presentasi *prototype* sebenarnya. Siswa-Siswi tersebut, kemudian, menjelaskan di depan kelas untuk mempresentasikan prototypenya, sehingga pesan dari pencipta *prototype* dapat diterima oleh siswa-siswi yang lain.



Gambar 6. Siswa-siswi menjelaskan dan mengevaluasi hasil *prototype* setiap kelompok

Pada Gambar 5, siswa-siswi melaksanakan tahap terakhir yaitu *testing*. Pada tahap ini, produk atau aplikasi yang sudah dibuat, akan dilakukan sebuah percobaan oleh pengguna. Setelah itu,

pengguna akan memberikan masukan lebih baik dari penggunaan produk atau aplikasi uji coba yang sudah dibuat. Setiap tim akan melakukan perbaikan dari masukan-masukan yang diterima dari pengguna guna menyempurnakan produk sebagai solusi pemecahan masalah. Pada pelaksanaan pengabdian ini diperoleh beberapa hasil yang dapat diterapkan seperti pembuatan vas bunga dari barang-barang bekas untuk mempercantik suasana kantin, pembuatan alat penguat *signal* wifi dari logam yang ada, sehingga siswa-siswi dapat duduk di kantin lebih lama. Ide tersebut disambut baik oleh pengelola kantin untuk diterapkan di keesokan harinya.

4. SIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa :

1. Siswa-siswi memahami konsep dasar *design thinking* dan penerapannya dalam kehidupan nyata.
2. Siswa-siswi secara aktif mampu berpikir tentang ide-ide kreatif dan inovatif untuk pemecahan masalah yang dihadapi.
3. Siswa-siswi mampu menggunakan secara maksimal sumber daya yang dimiliki untuk menciptakan ide kreatif dan inovatif tersebut sebagai suatu solusi terhadap permasalahan yang timbul.
4. Siswa-siswi mampu mengevaluasi hasil kreasi nya apabila diterapkan dalam kehidupan nyata.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ditujukan kepada siswa-siswi SMAK Frateran X IPS Surabaya, sebagai salah satu kegiatan penunjang pendidikan dan pembentukan karakter *entrepreneurship*. Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada pihak SMAK Frateran Surabaya yang sudah memberikan kesempatan, dan kepercayaan serta penyediaan fasilitas penunjang selama kegiatan ini berlangsung kepada tim pengabdian masyarakat Universitas Ciputra Surabaya untuk mengajarkan pendidikan *entrepreneurship*.

6. REFERENSI

Gunawan, K., & Kaihatu, T.S. (2017). Factor analysis of Student's Startup Business Execution in Universitas Ciputra.

J.P.A. von Thienen, et al. (2017). *Theoretical Foundations of Design Thinking Part I: John E. Arnold's Creative Thinking Theories*.

Kassean, H., Vanevenhoven, J., Liguori, E., & Winkel, D.E. (2014). *Entrepreneurship education: a need for Reflection, real-world experience and action. International Journal of Entrepreneurship Behavior & Research, 21(5), 690-708.*

Nacuta, M.S. (2014). *Diversity and Impact of Entrepreneurship Education. A Qualitative Study on Aalborg University (Master's thesis, Aalborg University, Denmark, Europe).*