

Penggunaan Pendekatan Design Thinking untuk Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran

Putri Ramadhana¹, Selvi Eka Sari², Turi Ashari³, Syarifuddin^{4*}

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia^{1,2,3,4}

*Corresponding email: syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

Abstrak: Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan rancangan media pembelajaran melalui pendekatan desain Guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran khususnya dalam penyelenggaraan pendidikan formal. Guru berperan paling aktif dalam melaksanakan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Guru memberikan pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar kepada siswa. Pendidikan dengan menggunakan teknologi mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan daya penangkapan siswa dalam belajar, maka dari itu dengan adanya rancangan media yang maksimal maka tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan maksimal.

Kata Kunci: Desain Thinking, Media Pembelajaran

***Abstract:** The research conducted by this researcher aims to develop the design of learning media through the teacher design approach, which is very important in the learning process, especially in the implementation of formal education. Teachers play the most active role in carrying out education to achieve the desired educational goals. Teachers provide education through teaching and learning activities to students. Education using technology has a very important role in increasing students' ability to capture learning, therefore with the maximum media design, the learning objectives will be maximally equalized.*

Keyword: Design Thinking, Learning Media

Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, hal tersebut didukung pula dengan karakteristik pelajar pada generasi saat ini yang sudah tidak asing dengan teknologi sejak mereka dilahirkan, generasi saat ini dikenal dengan digital natives, yang mana lahir di era perkembangan digital teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah kehidupan manusia dalam segala aspek kehidupan, salah satunya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi canggih telah mengarah terhadap cara-cara baru untuk belajar (Fujiwati, Ulfa, & Praherdhiono, 2023).

Menurut (Meishanti, 2020) Istilah pendekatan berasal dari bahasa Inggris *approach* yang salah satu artinya adalah “Pendekatan”. Dalam pengajaran, *approach* diartikan sebagai *a way of beginning something* dimana cara dalam memulai sesuatu. Karena itu, pengertian pendekatan dapat diartikan cara memulai pembelajaran. Dan lebih luas lagi, pendekatan berarti seperangkat asumsi mengenai cara belajar-mengajar. Pendekatan merupakan titik awal dalam memandang sesuatu, suatu filsafat, atau keyakinan yang kadang kala sulit membuktikannya. Pendekatan ini bersifat aksiomatis. Pendekatan *design thinking* membawa kita ke dalam proses berpikir yang jauh berbeda dengan cara pemecah masalah dan model inovasi konvensional yang marak sekali diajarkan pada awal abad ke-20. (Amalina, Wahid, Farhani, & Setiani, 2017).

Kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif jika dengan menggunakan metode pemecahan masalah agar dapat meningkat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Rancangan media pembelajaran merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran guna untuk mengembangkan rancangan media pembelajaran yang maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tanpa adanya pengembangan rancangan media dalam pembelajaran maka kegiatan belajar tidak dapat berlangsung secara optimal. Seperti yang dikatakan Ki Hajar Dewantara pada abad 21 peserta didik dituntut untuk berlandaskan kritis dan dapat mengembangkan kemampuannya baik itu secara manual maupun teknologi. Sesuai dengan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Pendekatan *Design Thinking* Untuk Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran”.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yang dimaksud dengan penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian yang dilaksanakan dengan mengumpulkan data berupa buku, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan objek penelitian ini. Metode pengumpulan data menggunakan bantuan internet untuk menelusuri berbagai referensi buku maupun jurnal penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik pembahasan penelitian. Menurut (Wibowo) Berikut adalah tahapan dalam pengembangan menggunakan pendekatan *design thinking* :

A. Empathize

Empathize adalah tahap pertama dalam *design thinking*, tahapan ini bermaksud

untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang sedang di hadapi. biasanya pada tahapan ini di lakukan dengan melakukan wawancara, observasi, dan juga cara lainnya yang memungkinkan kita untuk mendaatkan data yang akurat dari calon pengguna.

B. Define

Define merupakan tahap kedua, pada tahapan akan digunakan untuk mengumpulkan semua informasi yang didapat pada tahap empathize. Setelah mengumpulkan informasi tersebut kemudian menggolongkan masalah dan juga menganalisis data tersebut untuk menjadikan sebuah sudut pandang (Point Of View). Proses menganalisa masalah akan membantu mengumpulkan ide-ide yang akan di gunakan untuk memecahkan masalah secara efektif.

C. Ideate

Pada tahapan ini akan menggunakan informasi dari tahapan sebelumnya untuk menghasilkan ide-ide, pada fase brainstorming ide-ide yang muncul akan ditampung untuk mencari solusi permasalahan yang sedang dihadapi calon pengguna. Setelah terkumpul kemudian ide-ide tersebut di uji untuk menemukan mana ide yang terbaik yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

D. Prototype

Tahap prototype ini berguna untuk mengimplementasikan ide yang sudah didapat dalam tahap sebelumnya menjadi sebuah aplikasi/produk uji coba. Prototype dapat juga digunakan untuk pengujian yang dilakukan oleh anggota tim sehingga bisa memperbaiki dan juga mengevaluasi ide-ide baru. Pada tahapan ini juga memungkinkan tim menemukan masalah dari masing masing prototype.

Hasil dan Pembahasan

Pendekatan design thinking dapat meringankan beberapa masalah dan dapat menjadikan pendekatan yang berpusat pada pengguna untuk dapat membantu lebih memahami kebutuhan pengguna(Izzati & Rizka, 2023). Design thinking pendekatan yang kreatif dan penggunaan metode ini juga sederhana, dimulai dengan mengamati dan memperhatikan apa yang diinginkan orang. Pendekatan Design Thinking juga dapat disebut metode Design Thinking adalah metode untuk memecahkan suatu masalah. Design Thinking merupakan suatu pendekatan juga disebut dengan pendekatan berbasis solusi kreatif lintas

disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran (Apik, Agung & Albar, 2021). Design Thinking berfokus kepada pemecahan masalah yang berpusat kepada manusia (Human Center), dikaitkan dengan inovasi bisnis yaitu lembaga atau badan usaha maka akan menghasilkan sebuah inovasi atau strategi yang memiliki nilai untuk bisnis (Mahardika, Putra, & Taiwan, 2022). Menurut (Sukoco & Ginanjar, 2022) sebagai berikut :

1. Empathy

Dalam memahami kondisi dari permasalahan yang dimiliki pada awal pendirian Sayurbox, founder/pendiri perusahaan menyadari bahwa terdapat tanaman sayuran/buah yang mempunyai nilai tinggi (disukai, harga terjangkau), tetapi mempunyai penjualan yang kurang baik. Selain itu, latar belakang lainnya adalah berkembangnya pemikiran konsumen untuk memilih produk yang sehat sesuai dengan gaya hidup kekinian, juga keinginan membantu petani dalam hal distribusi hasil pertaniannya.

Strickfaden et al. (2009) mengemukakan pendapat yang relevan, untuk mengembangkan empati dengan pengguna, desainer harus dapat terlibat, mendengarkan, dan memahami pandangan orang lain, yang artinya melibatkan orang-orang yang sebenarnya dalam proses desain. Empati memperdalam pemahaman desainer tentang orang yang latar belakang, pendidikan, dan budayanya mungkin sangat berbeda dari mereka sendiri. Mendapatkan wawasan tentang pengguna emosi, aspirasi, dan ketakutan dapat memberikan desainer dengan isyarat kritis dan inspirasi untuk menciptakan produk fungsional dan suprafungsional yang lebih seimbang (McDonagh, 2008).

2. Ideation

Media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan design thinking mampu membuat rancangan pembelajaran menjadi lebih maksimal lagi

3. Prototype

Karakteristik 'struktural, antar-subjektif, dan reflektif' dari pemikiran desain dan hubungannya dalam proses integrasi berulang dari inovasi prototype (Fu & Liu, 2015). Brown & Wyatt (2016) menyatakan bahwa tahap prototype adalah mentransformasi gagasan menjadi produk serta implementasi layanan yang selanjutnya dilakukan pengujian, pengulangan, serta perbaikan.

4. Test

Tahap terakhir dari design thinking adalah tahap tes. Ini menyempurnakan prototipe dan solusi. Pengujian menginformasikan iterasi prototipe berikutnya dan memberikan kesempatan lain untuk membangun empati melalui observasi dan keterlibatan (Chung & Chung, 2018).

Kesimpulan

Melalui pelaksanaan tahapan design thinking yang baik mampu menghasilkan berbagai macam solusi yang pada awalnya membuat rancangan media pembelajaran dengan biasa saja kemudian menjadi lebih berkembang dengan menciptakan media yang lebih kreatif lagi. Penguraian permasalahan untuk selanjutnya diterangkan pada masing-masing proses design thinking membuktikan bahwa rancangan pembelajaran mempunyai kemampuan di dalam pemetaan semua sudut pandang yang berhubungan dalam setiap permasalahan, sehingga dapat dihasilkan jalan keluar atau solusi yang tepat dan efektif, sekaligus menangkap peluang bisnis yang lebih luas. Sekaligus mengukuhkan media untuk meningkatkan pembelajaran.

Referensi

- Mufida Izzati & Ramayanti Rizka. (2023). Implementasi Design Thinking Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor. IKRAITH-TEKNOLOGI.
- Wijayanto Maniek Apiek, Triayudi Agung & Rubhasy Albar. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancangan Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika.
- Amalina, S., Wahid, F., Farhani, S. F., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 56.
- Fujiwati, F. S., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2023). Pendekatan Design Thinking Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile “Teater Tradisional Indonesia”. *Journal Of Art, Design, and Media*, 2714-8076.
- Mahardika, I. A., Putra, I. J., & Taiwan. (2022). SOLUSI INOVATIF DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK MENGGALI POTENSI EKONOMI DESA . *Jurnal Tekinkom*, 200.
- Meishanti, O. Y. (2020). ROJECT BASED LEARNINGBERBASIS STEM DESIGN THINKING PROCESSUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI PADA MATAKULIAH BIOLOGI UMUM. *Jurnal EDUSCOPE*, 2502-3985.

Sukoco, I., & Ginanjar, J. (2022). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA SAYURBOX . *Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen*, 77-76.

Wibowo, R. M. (n.d.). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknik informatika*, 2.