

LAPORAN

PENELITIAN EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH BERFIKIR DESAIN DI FAKULTAS ILMU REKAYASA UNIVERSITAS PARAMADINA



Tim Peneliti :

Ketua: Noel Febry Ardian, M.Sn

Anggota : Ira H Samri, M.Ds

UNIVERSITAS PARAMADINA

Juli 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Penelitian Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Berfikir Desain di Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina

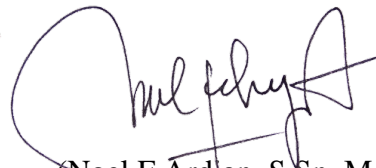
Peneliti/ Pelakssana
Nama Lengkap : Noel Febry Ardian, M.Sn
NIDN : 0326027201
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Desain Produk
Nomor HP : 081311461135
Alamat surel (e-mail) : noel.febry@paramadina.ac.id
Anggota (1)
Nama Lengkap : Ira H Samri, M.Ds
NIDN : 211110238
Perguruan Tinggi : Universitas Paramadina
Tahun Pelaksanaan : 2023
Biaya Keseluruhan : Rp. 1.500.000

Mengetahui
Dekan FIR



(Dr. Ir. Harry T.Y. Achsan, M.Kom.)
NIP: 198090005

Jakarta, 28-7-2023
Ketua Peneliti



(Noel F Ardian, S.Sn, M.Sn)
NIP: 206010108

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian
dan Pengabdian Kepada Masyarakat



(Dr. Sunaryo)
NIP: 216040313

RINGKASAN PENELITIAN

Peneliti adalah dosen pengampu Mata Kuliah Berfikir Desain dari Program Studi Desain Produk. Mata kuliah ini merupakan kekhasan yang hanya dimiliki oleh Prodi Desain Produk dan kemudian diterapkan di seluruh Program Studi di dalam lingkungan Fakultas Ilmu rekayasa Universitas Paramadina. Oleh sebab itu perlu dilakukan penekanan atau pendalaman terhadap evaluasi perkuliahan yang dilakukan agar menjadi masukan dalam pengambilan keputusan perbaikan perkuliahan kedepannya.

Penelitian dilakukan terhadap materi yang disampaikan dalam perkuliahan Berfikir Desain, dengan mengambil sampel mahasiswa peserta perkuliahan. Metode yang dilakukan adalah dengan menyebarkan kuesioner untuk kemudian dianalisa dan disimpulkan. Hasil penelitian berupa masukan terhadap materi yang perlu diperbaiki, ditambahkan atau bahkan dihilangkan dalam perkuliahan. Penelitian juga mencatat persepsi mahasiswa kedepan terhadap keilmuan berfikir desain yang akan dimanfaatkan mereka dikemudian hari. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan bahan kajian Berfikir Desain sebagai kekuatan dari prodi Desain produk universitas Paramadina dibanding penyelenggara program desain produk lainnya di Indonesia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa informasi yang diperoleh sudah sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Kata kunci: Berfikir Desain, Desain Produk, evaluasi, bahan kajian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya laporan penelitian terhadap materi pembelajaran Mata Kuliah (MK) Berfikir Desain. Pengembangan materi pembelajaran ini rutin dilakukan untuk semua MK dalam kurikulum, sebagai kegiatan pemutakhiran, perbaikan serta penyesuaian dengan kondisi eksternal termasuk kebutuhan dunia kerja. Khusus untuk MK Berfikir desain, perlu dilakukan pendalaman berupa penelitian. Hal ini dikarenakan MK ini merupakan kekhasan, dimana Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR) dan Program Studi (prodi) Desain Produk (DP) saat ini merupakan satu-satunya penyelenggara mata kuliah ini. Bahan kajian Berfikir desain atau biasa dikenal dengan “*Design Thinking*” saat ini telah banyak diimplementasikan di masyarakat dalam bentuk praktis dan workshop, namun belum dalam perkuliahan tingkat sarjana. Penelitian ini dilakukan seiring perkembangan keilmuan *Design Thinking* yang disampaikan dalam berbagai seminar ilmiah dan workshop yang diselenggarakan baik didalam maupun diluar negeri.

Partisipasi segenap civitas akademika sangat penting dan membantu kelancaran penelitian ini. Terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa yang turut berperan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menjadi evaluasi bagi prodi dalam pengembangan kurikulum dan rencana pembelajaran serta materi ajar. Bagi rekan-rekan dosen, hasil penelitian dapat menjadi pengembangan wacana implementasi *design thinking* baik untuk workshop maupun keilmuan.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak khususnya mahasiswa peserta perkuliahan serta rekan staf pengajar yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian penelitian ini. Semoga dapat memberi manfaat dan berdampak bagi peningkatan kompetensi serta kemampuan akademik lulusannya.

Jakarta, Juli 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman Pengesahan	i
	Ringkasan Penelitian	ii
	Kata Pengantar	iii
BAB 1.	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
1.2	Perumusan Masalah	2
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB III	TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	5
3.1	Tujuan.....	5
3.2	Manfaat Penelitian.....	7
BAB IV	METODE PENELITIAN	8
4.1	Metode Penelitian	8
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN	10
5.1	Hasil Kuesioner.....	10
5.2	Pembahasan Hasil Kuesioner.....	18
5.2.1	Pembahasan Informasi Hasil Kuesioner.....	19
5.2.1	Pembahasan Gambaran Pengembangan	21
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	24
6.1	Kesimpulan	24
6.2	Saran	24
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahapan <i>Design Thinking</i>	4
Gambar 5.1	Pilihan tahapan yang paling menarik	10
Gambar 5.2	Pilihan tahapan yang paling sulit	11
Gambar 5.3	Pilihan tahapan mana yang paling bermanfaat anda pribadi	11
Gambar 5.4	Pilihan tahapan mana yang menurut anda paling bermanfaat bagi organisasi kerja anda	12
Gambar 5.5	Pilihan Materi yang ingin anda dalami lebih jauh.....	13
Gambar 5.6	Pendapat anda terkait <i>human oriented</i> sebelum mengikuti workshop (kelas)	13
Gambar 5.7	Pendapat anda terkait <i>collaboration</i> sebelum mengikuti workshop	14
Gambar 5.8	Pendapat anda terkait <i>human oriented</i> setelah mengikuti workshop	15
Gambar 5.9	Pendapat anda terkait <i>collaboration</i> setelah mengikuti workshop (kelas)	15
Gambar 5.10	Pendapat anda terkait kesan anda terhadap kelompok dalam berkolaborasi	16
Gambar 5.11	Pendapat anda terkait kendala yang anda hadapi dalam menjalankan tahapan berfikir desain	17
Gambar 5.12	Masukan anda tentang workshop (kelas) ini	17

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Model pembelajaran Berfikir Desain.....	4
Tabel 4.1	Rancangan pertanyaan kuesioner	8
Tabel 5.1	Rumusan hasil kuesioner.....	20
Tabel 5.2	Gambaran pengembangan	22

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sejak tahun 2018 Prodi (Program Studi) DP (Desain Produk) telah mengembangkan pembelajaran Berfikir Desain dalam bentuk pelatihan. Selanjutnya Prodi DP menyelenggarakan MK (mata kuliah) Berfikir Desain, yang merupakan penyampaian materi dari keilmuan yang dikenal dengan *Design Thinking*. Seiring dengan perkembangan keilmuan dan penerapan kajian *Design Thinking* yang begitu pesat dewasa ini baik di dalam maupun luar negeri, maka evaluasi dan pengembangan materi perlu dilakukan. Evaluasi terhadap materi perkuliahan yang secara rutin dilakukan lebih pada penerapan keilmuan kedalam materi pembelajaran dan belum meluas pada proses pembelajaran secara menyeluruh. Prodi DP perlu melakukan evaluasi yang lebih mendalam untuk pengembangan materi MK Berfikir Desain. Melihat pada kepentingan tersebut, maka penelitian diperlukan agar evaluasi dapat lebih maksimal.

Perkuliahan Berfikir Desain ini diikuti oleh mahasiswa lintas prodi. Saat ini diikuti oleh mahasiswa pada prodi didalam lingkungan Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR), yaitu: Desain Produk (DPI), Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Informatika (TI). Keberagaman ini tentunya dapat menimbulkan banyak perbedaan seperti: wawasan, cara kerja, cara berkomunikasi, sudut pandang pemikiran dan sebagainya. Namun demikian, dalam MK Berfikir Desain perbedaan ini bukanlah masalah dan justru menjadi sesuatu yang diharapkan. Hal ini dikarenakan dengan perbedaan itu justru akan muncul peluang dihasilkannya pemikiran kreatif yang berbeda dari yang ada. Dalam hal proses pembelajaran, perkuliahan lebih banyak diisi dengan kegiatan kolaboratif dan sedikit sekali perkuliahan ceramah. Hal ini tentunya diperlukan kemampuan komunikasi dosen kepada mahasiswa selaku peserta didik. Kemandirian peserta didik dalam mengikuti dan menjalankan perkuliahan juga sangat diperlukan. Kemampuan dosen dalam mendorong minat dan semangat peserta didik, baik secara individu maupun kelompok juga diperlukan. Untuk itu dosen perlu materi perkuliahan yang lebih terarah, praktis dan mudah dipahami peserta didik, sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini akan sangat membantu dan mendukung komunikasi dosen selama proses perkuliahan.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka untuk lebih menyempurnakan materi ajar dan memaksimalkan proses pembelajaran, diperlukan beberapa informasi pendukung sebagai bahan evaluasi. Oleh sebab itu, maka perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk pengembangan materi MK Berfikir Desain. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari mahasiswa mengenai hal penting terkait: pemahaman, harapan, kesulitan, dan masukan, mengenai materi dan proses pembelajaran yang dialami selama mengikuti perkuliahan. Hasil penelitian ini akan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan materi perkuliahan kedepan.

1.2 Perumusan Masalah

Sebagai MK yang baru dan masih terus melakukan pengembangan materi pembelajaran, maka perlu dilakukan evaluasi yang lebih mendalam untuk pengembangan materi. Hal ini tidaklah mudah karena membutuhkan masukan berupa informasi yang lebih terarah, untuk mengatasi dan menghindari beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Belum ada evaluasi mengenai umpan balik dari mahasiswa mengenai perkuliahan ini, agar memberikan masukan untuk peningkatan prestasi peserta didik.
2. Kurangnya informasi mengenai capaian dari perkuliahan ini, sebagai masukan bagi pengembangan materi perkuliahan
3. Belum adanya ruang bagi mahasiswa untuk memberikan masukan terhadap perkuliahan.
4. Belum adanya informasi mengenai keilmuan berfikir desain yang menarik untuk dikembangkan oleh peserta didik sesuai lapangan kerja yang diinginkan.

Penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan di atas. Data ini sebagai informasi yang kemudian dianalisa dan dibahas untuk mendapatkan gambaran pengembangannya. Pada bagian akhir ditutup dengan kesimpulan serta saran mengenai beberapa hal yang perlu ditindaklanjuti.

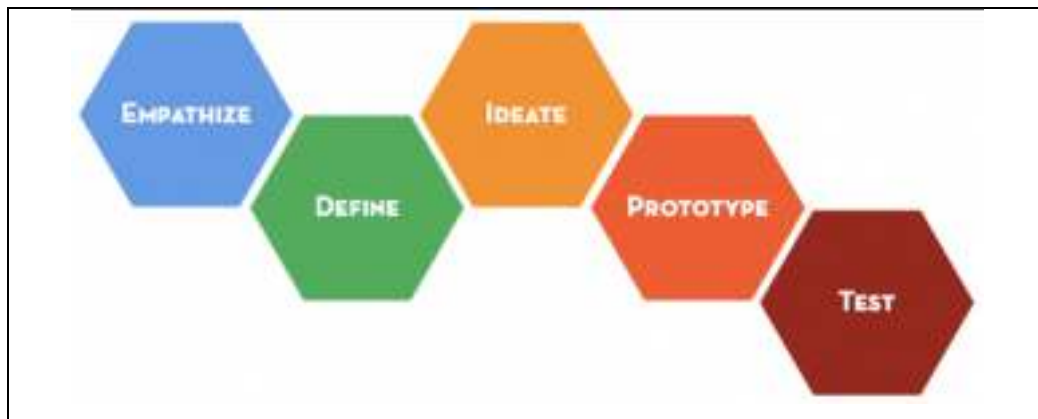
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Mata kuliah Berfikir Desain merupakan penyesuaian nama dari pengetahuan yang dikenal dengan *Design Thinking*. Prodi menganggap penting bagi mahasiswa untuk menguasai pengetahuan ini sebagai bekal mereka di dunia kerja. Dalam perkembangannya beberapa tahun terakhir ini, aktivitas *workshop Design Thinking* semakin banyak diselenggarakan dan diikuti peserta individu maupun instansi. *Design thinking* adalah sebuah pendekatan berfikir, sebagaimana dikemukakan oleh Brown (2009) yang menyatakan bahwa *Design thinking* adalah suatu pendekatan yang berpusat pada manusia (*human centered*) dan kolaborasi (*collaboration*) untuk mendapatkan solusi permasalahan (*problem solving*) yang kreatif, iterative dan praktikal. Iteratif disini dimaksudkan adalah sebuah proses yang memikirkan, membuat dan menguji. Pada kata praktikal, terkait dengan upaya menghasilkan sesuatu yang memiliki daya guna.

Proses *design thinking* diawali dengan mendalami “persona”, yaitu orang yang mengalami masalah. Kemudian dicarikan “solusi”, yaitu sesuatu yang berguna dan akan dapat digunakan oleh persona tersebut. Pendekatan ini diyakini dapat menghindari beberapa kegagalan solusi seperti: sebuah produk yang menjadi solusi, namun tidak digunakan oleh target penggunaanya karena tidak disukai, terlalu rumit, tidak terbiasa, dan sebagainya. *Design thinking* berasal dari disiplin ilmu desain produk dan digunakan dalam perancangan produk. Penggunaan keilmuan ini dapat menghasilkan permasalahan produk yang terlihat maupun belum terlihat namun telah dirasakan. *Design thinking* bermanfaat bagi disiplin ilmu diluar desain produk dan disiplin desain lainnya, karena dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan kolaborasi dalam mencari solusi permasalahan.

Perkuliahan Berfikir Desain mempelajari teori dan praktek menerapkan langkah perfikir sebagaimana seorang desainer. Terdapat 5 tahapan berfikir, seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Tahapan *design thinking*
Sumber: Hasso Plattner Institute Of Design Thinking

Pada tiap tahapan dalam *Design Thinking*, terdiri dari aktivitas yang akan dilanjutkan dengan tahap berikutnya. Tahapan terakhir adalah test. Jika pada tahap ini ditemukan kegagalan, maka proses ini dapat diulang kembali. Penjelasan mengenai tahapan *Design Thinking* diatas adalah sebagai berikut:

1. *Empathy* : Ketika anda merasakan apa yang orang lain rasakan dan dapat mencerminkan ekspresinya, pendapat dan harapan mereka
2. *Define* : Mendefinisikan masalah berdasarkan kebutuhan dan wawasan pengguna, melalui proses identifikasi masalah yang unik (cara berfikir desainer)
3. *Ideate* : Menghasilkan banyak kemungkinan solusi untuk suatu masalah.
4. *Prototyping* : Menciptakan wujud kongkrit dari sebuah konsep solusi yang dapat diuji, sehingga akan lebih mendekatkan kita kepada solusi akhir.
5. *Test* : Melakukan pengujian terhadap konsep solusi yang diperoleh dengan menggunakan *prototype* yang telah dibuat

Pembejajaran berfikir desain, terdiri dari teori dan pratek penerapan metode *Design Thinking* pada permasalahan nyata. Perkuliahan menggunakan metode : *Small Group Discussion, Discovery Learning*, dan sebagainya seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Model pembelajaran Berfikir Desain

No.	Model Pembelajaran	Aktivitas Belajar Mahasiswa (Pengalaman Belajar)	Aktivitas Dosen

1	Small Group Discussion (Diskusi Kelompok)	<ul style="list-style-type: none"> • Membentuk kelompok • Memilih bahan diskusi yang diberikan dosen atau bahan yang diperolehnya sendiri • Mempresentasikan paper dan mendiskusikannya di kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi • Menjadi Moderator sekaligus mengulas pada setiap akhir session diskusi mahasiswa
3	Discovery Learning	Mencari mengumpulkan dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa • Memeriksa dan memberikan ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa
5	Pembelajaran Kooperatif , yaitu pembelajaran kelompok yang dirancang dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau mengerjakan tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerjasama dalam kelompok yang heterogeny • Berkelompok membahas dan menyimpulkan masalah/tugas yang diberikan dosen secara berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan memonitor proses dan hasil belajar kelompok mahasiswa • Menyiapkan suatu masalah/kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa
7	Project Based Learning , yaitu metode belajar yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian, penggalian (<i>inquiry</i>) yang panjang dan terstruktur yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengerjakan tugas berupa proyek yang telah dirancang secara sistematis • MenunjukkanMenunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/ penggalian (<i>inquiry</i>), yang terstruktur dan kompleks • Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen

Penelitian ini juga merupakan bagian dari kegiatan evaluasi kurikulum. Hal ini merupakan penerapan dari kebijakan pemerintah tentang standar nasional Pendidikan tinggi yaitu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020. Evaluasi mata kuliah juga merupakan bagian dari kurikulum dan menyesuaikan dengan

Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0. Sesuai panduan tersebut, tim kurikulum dari prodi melakukan pemutakhiran kurikulum berupa pengembangan materi perkuliahan dalam mata kuliah, sesuai perkembangan IPTEK dan kebutuhan dunia kerja yang terus berkembang. Hasil dari proses ini adalah PRS (Rencana Pembelajaran Semester) baru yang telah dievaluasi dan di revisi.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan mendapatkan informasi penting dan terarah terkait perkuliahan. Informasi ini menjadi masukan untuk evaluasi penyempurnaan kurikulum. Seiring dengan tujuan tersebut maka jenis informasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi dari mahasiswa mengenai daya tarik, kendala dan pemahaman mereka mengenai manfaat dari keseluruhan proses perkuliahan yang dijalankan.
2. Mendapatkan informasi mengenai capaian dari perkuliahan ini agar dapat menjadi masukan bagi pengembangan materi perkuliahan.
3. Mendapatkan informasi mengenai belum adanya ruang bagi mahasiswa untuk memberikan masukan terhadap perkuliahan.
4. Mendapatkan informasi berupa materi kajian yang menarik untuk dipelajari dan dikembangkan oleh peserta didik dalam pengembangan kemampuan mereka sebagai bekal untuk bekerja dikemudian hari.

3.2 Manfaat Penelitian

Kemampuan menerapkan cara berfikir desainer (*Design Thinking*) bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berkerjasama mencari solusi atas dasar berfikir kolaboratif. Kemampuan berfikir ini sangat penting dalam menghasilkan ide dari berbagai sudut pandang sesuai karakter manusia yang terlibat dalam kegiatan kolaboratif. Kemampuan ini diperoleh selama perkuliahan Berfikir Desain. Penelitian bermanfaat bagi pengembangan materi perkuliahan. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam proses evaluasi materi perkuliahan, sehingga dapat menjamin tercapainya kemampuan akhir yang diharapkan dari perkuliahan. Penelitian ini juga menjadi ruang bagi mahasiswa untuk memberikan umpan balik kepada dosen, sehingga proses perkuliahan dan metode pengajaran dapat dikembangkan sesuai sasaran. Manfaat lain dari penelitian ini adalah memberikan gambaran arah pengembangan materi perkuliahan secara umum, sehingga mempercepat proses evaluasi mata kuliah.

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dilingkungan Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina dan melibatkan dosen dan mahasiswa peserta mata kuliah Berfikir Desain. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang diisi oleh mahasiswa yang telah menyelesaikan perkuliahan untuk MK Berfikir Desain. Pertanyaan kuesioner dalam bentuk terbuka dan dengan beberapa pilihan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang luas dan memudahkan.

Sesuai dengan tujuan akan informasi yang hendak dicapai, maka pertanyaan kuesioner dibagi dalam empat bagian. Pembagian ini sesuai dengan standar dimana perkuliahan harus menarik agar memberi dorongan bagi peserta untuk mengikuti pembelajaran dengan seksama. Selanjutnya adalah bagaimana materi soal kuesioner diolah sedemikian rupa, agar dapat dipahami dan dijawab dengan mudah. Mengingat peserta MK ini adalah mahasiswa dari 3 prodi, maka dirancang agar memberi gambaran manfaat penguasaan keilmuan ini dikemudian hari. Bagian terakhir adalah komentar dan masukan dari peserta didik mengenai proses pembelajaran yang dijalankan. Penjabaran pembagian diatas dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rancangan Pertanyaan Kuesioner

No	Klasifikasi	Kisi-kisi pertanyaan
1	Apakah memberikan daya tarik bagi peserta didik	<ul style="list-style-type: none">• Apakah perkuliahan ini cukup menarik, bermanfaat• Apakah ada materi yang dirasa kesulitan
2	Apakah dipahami	<ul style="list-style-type: none">• Apakah akan menambah kemampuan didunia kerja yang akan digeluti• Apakah bermanfaat bagi persiapan menempuh pendidikan sesuai yang digeluti• Apakah ada ketertarikan untuk mendalami keilmuan ini lebih jauh lagi

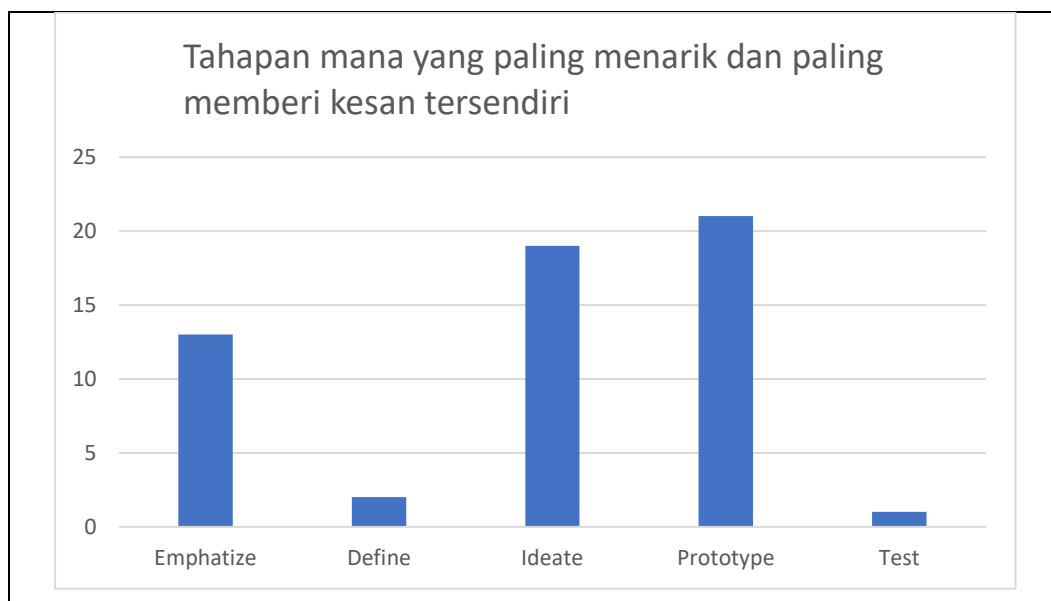
3	Apakah dirasakan manfaatnya	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah pemahaman peserta didik sudah cukup baik, mengenai 2 hal penting dalam berfikir desain yaitu: <i>human centered</i> dan <i>collaboration</i>
4	Masukan dan pengembangan yang diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Kesan, pesan, masukan dan komentar terhadap jalannya perkuliahan

Berdasarkan perencanaan di atas maka dibuatlah lembar kuesioner untuk disebar. Hasil kuesioner adalah Informasi berupa data yang menunjukkan kondisi kelas, serta masukan yang didapat peserta didik selama mengikuti perkuliahan. Data ini kemudian dianalisa untuk disimpulkan apa yang perlu dilakukan untuk materi pembelajaran kedepan.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

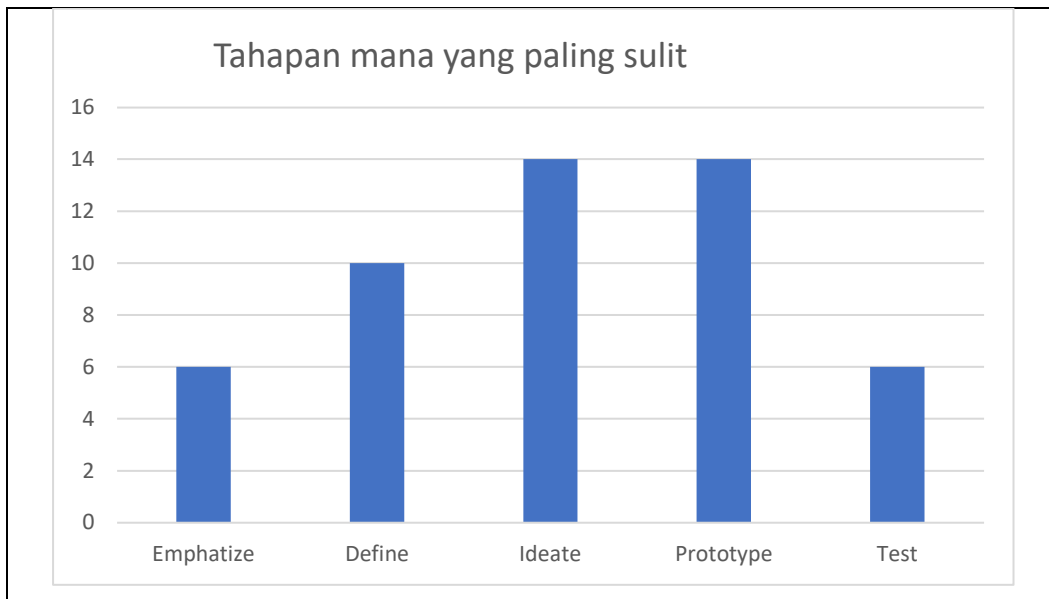
5.1 Hasil Kuesioner

Berdasarkan pendataan melalui kuesioner yang dilakukan, maka diperoleh hasil sebagaimana dijabarkan berikut ini. Kuesioner diawali dengan data diri dan dilanjutkan pertanyaan mengenai tahapan yang paling menarik bagi peserta didik.



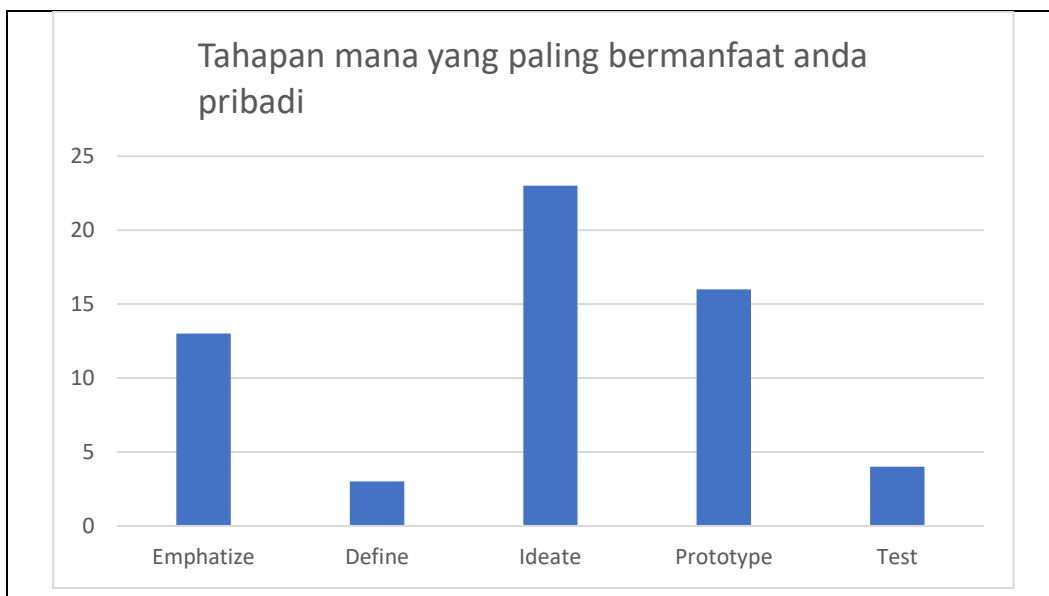
Gambar 5.1 Pilihan tahapan yang paling menarik

Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh bahwa kebanyakan memilih tahap *prototype* paling menarik. Hal ini dikarenakan pada tahap ini mereka dapat melihat wujud ide secara langsung. Pilihan kedua adalah tahap *ideate*. Hal ini disebabkan pada proses ini, mereka dipaksa berfikir untuk mendapatkan ide. Disamping itu, proses *ideate* juga memaksa mereka untuk berkomunikasi atau berkolaborasi dengan rekan satu kelompok. Proses pada tahapan *ideate* juga menarik karena mereka diberi kebebasan seluas-luasnya untuk mengeluarkan ide unik dan kreatif.



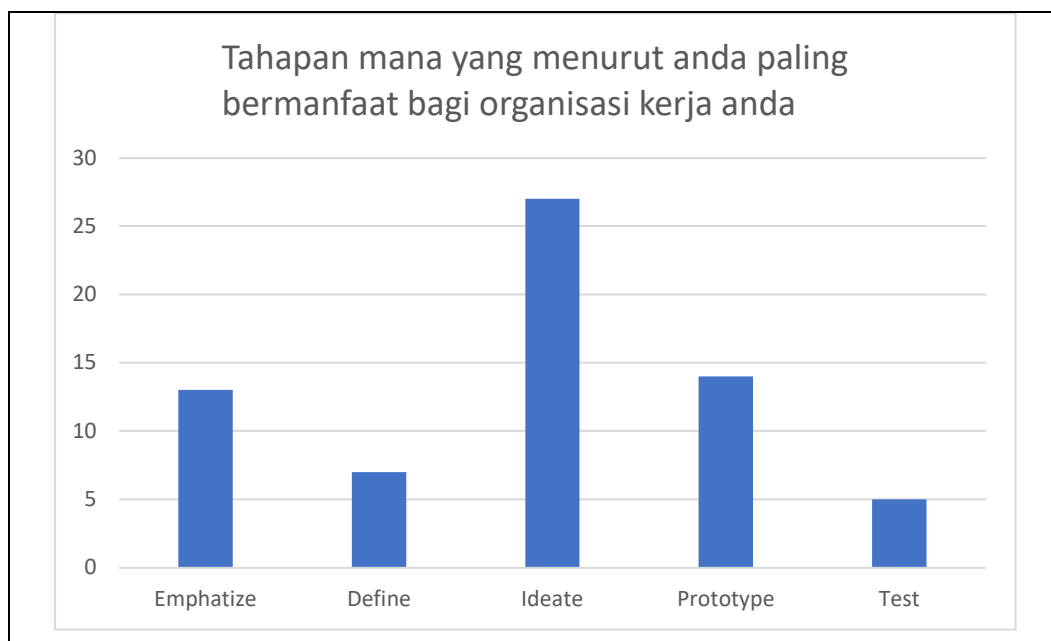
Gambar 5.2 Pilihan tahapan yang paling sulit

Tahapan yang paling sulit adalah *prototype* dan *ideate*. Merumuskan ide ternyata merupakan hal yang sulit bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan, harus sesuai dengan persona dan harus merupakan ide yang benar-benar baru. Pembuatan *prototype* dianggap sulit karena harus informatif atau mudah dipahami dan enak dilihat atau menarik. Hal ini sulit, apa lagi bagi yang tidak bisa gambar dan kurang tekun menggunakan peralatan: spidol, gunting, lem, dan sebagainya.



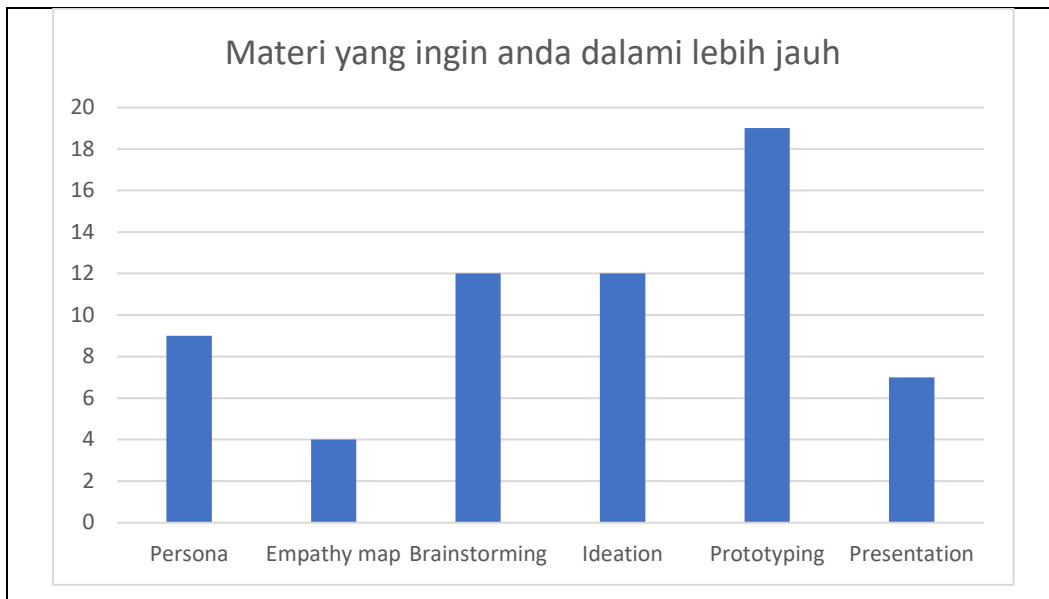
Gambar 5.3 Pilihan tahapan mana yang paling bermanfaat anda pribadi

Tahapan yang paling bermanfaat adalah *ideate*. Tahapan ini menjadi pilihan tertinggi karena dianggap merupakan senjata utama. Maksudnya, jika kita memiliki ide bagus, maka akan berhasil. Mempelajari bagaimana mencari ide adalah sangat bermanfaat. Jawaban ke dua tertinggi adalah *prototype*. Hal ini dikarenakan kita dapat melihat wujud dari ide yang dihasilkan, sehingga ide bisa langsung disempurnakan. Hasil kuesioner juga memperlihatkan sebagian dari peserta merasa tahap empati sangat penting dengan jumlah pemilih sedikit dibawah *prototype*. Hal ini dikarenakan, sangat bermanfaat jika kita dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dan berbagai hal lainnya tentang persona (seseorang) secara mendalam.



Gambar 5.4 Pilihan tahapan mana yang menurut anda paling bermanfaat bagi organisasi kerja anda

Pada pertanyaan terkait organisasi kerja, diperoleh pilihan tertinggi adalah *ideate*. Kemampuan menghasilkan ide dianggap sangat dibutuhkan dimanapun tempat kita bekerja. Ide juga selalu dikonotasikan dengan solusi, sehingga dianggap juga sebagai sesuatu yang terus menerus dibutuhkan dalam berbagai pekerjaan.



Gambar 5.5 Pilihan Materi yang ingin anda dalami lebih jauh

Selanjutnya mengenai materi apa yang ingin didalami lebih jauh. Jawaban tertinggi adalah *prototyping*. Hal ini adalah terkait perwujudan ide. Peserta didik telah menyadari bahwa ide yang bagus tidak akan menarik, bila dipresentasikan dengan *prototype* yang jelek. Ide harus dipresentasikan dengan *prototype* yang cukup bagus dan informatif.



Gambar 5.6 Pendapat anda terkait *human oriented* sebelum mengikuti workshop (kelas)

Kemudian beralih ke materi yang menjadi penekanan dalam Berfikir Desain yaitu *human centered*. Hal ini di pahami sebagai suatu solusi yang bepusat pada manusia. Kesuksesan akan mengikuti, jika kita konsisten dalam membangun permasalahan, hingga

menghasilkan solusi bagi kehidupan manusia. *human centered* telah cukup populer ditelinga kita dan beberapa mahasiswa peserta perkuliahan. Pada tabel di atas ditampilkan jawaban mengenai pendapat mereka sebelum mengikuti perkuliahan. Jawaban tertinggi sebanyak 47% menganggap *human centered* sebagai sesuatu yang biasa saja.

Berikutnya mengenai *collaboration* (kolaborasi) yang merupakan hal penting dalam Berfikir Desain. Jika dibandingkan dengan *human centered*, maka *collaboration* lebih dikenal, dimana hanya 16% yang tidak tahu. Jawaban tertinggi adalah biasa saja yaitu sebanyak 42%. Jawaban lainnya adalah 23% menganggap hal ini penting dan sebanyak 19% merasa sangat penting.



Gambar 5.7 Pendapat anda terkait *collaboration* sebelum mengikuti workshop

Berikutnya hasil kuesioner mengenai pendapat mereka terkait *human centered* dan *collaboration* setelah mereka mengikuti perkuliahan. Hasilnya ternyata sangat berbeda dengan gambar 6 dan 7.

Pada gambar 8, mengenai *human centered*, sebanyak 48% memilih penting dan 44% memilih sangat penting. Pada gambar 9, mengenai *collaboration*, sebanyak 48% memilih sangat penting dan 46% memilih penting. Hal ini karena peserta didik telah merasakan proses *collaboration*, dan paham apa manfaatnya. Mereka sudah melihat dan menilai bahwa kelompok yang sukses dalam presentasi adalah yang anggotanya mampu berkolaborasi. Dalam hal *human centered* dilihat dari ide yang dihasilkan. Mereka melihat dan merasakan bahwa pendalaman terhadap persona ternyata menghasilkan banyak ide.

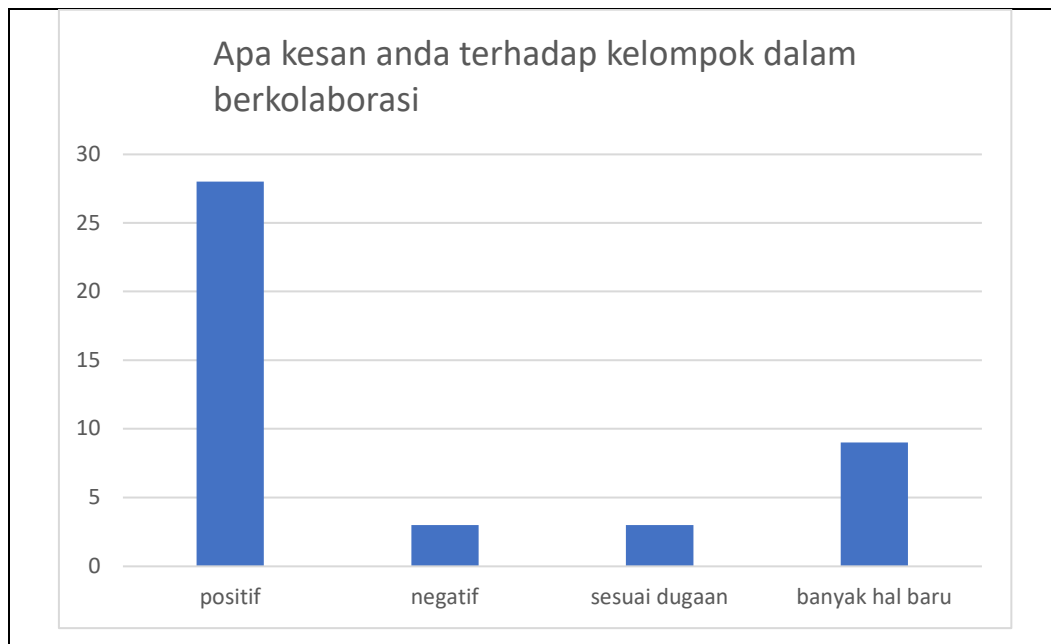


Gambar 5.8 Pendapat anda terkait *human oriented* setelah mengikuti worksho



Gambar 5.9 Pendapat anda terkait *collaboration* setelah mengikuti workshop (kelas)

Kemudian dilakukan pendalaman mengenai kemampuan kerja kelompok (gambar 10). Hasilnya memperlihatkan komentar-komentar yang positif. Jawaban tertinggi berupa komentar sekitar manfaat yang dirasakan, serta masukan agar proses perkuliahan dapat lebih disempurnakan dengan tugas yang lebih variatif. Jawaban kedua tertinggi adalah bahwa banyak hal baru yang dipahami. Jawaban ini mewakili peserta didik yang mungkin jarang bekerja sama dengan teman, dalam belajar atau bekerja. Mereka sebelumnya belum merasakan dan melihat langsung pentingnya kolaborasi.



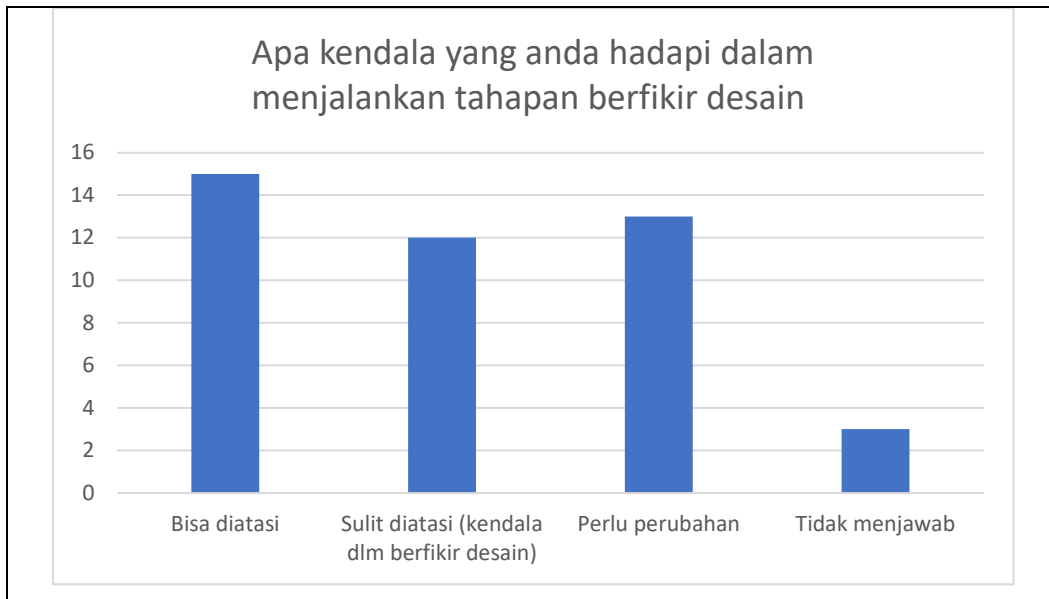
Gambar 5.10 Pendapat anda terkait kesan anda terhadap kelompok dalam berkolaborasi

Pertanyaan selanjutnya mengenai kendala yang dihadapi dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan (gambar 11). Jawaban yang masuk dibagi dalam 4 kategori, yaitu:

- Bisa diatasi: merupakan kendala dalam menjalankan proses perkuliahan yang kemudian dapat diatasi.
- Sulit diatasi: kendala dalam mengaplikasikan tahapan Berfikir Desain, dimana perlu pemahaman materi perkuliahan terlebih dahulu, baru dapat mengerjakan tugas yang diberikan secara berkelompok.
- Perlu perubahan: kendala ini terkait kondisi peserta didik yang kurang sesuai, materi tugas yang sulit dipahami atau media pengajaran yang kurang memadai, sehingga perlu perubahan.
- Tidak menjawab: bila tidak mengisi

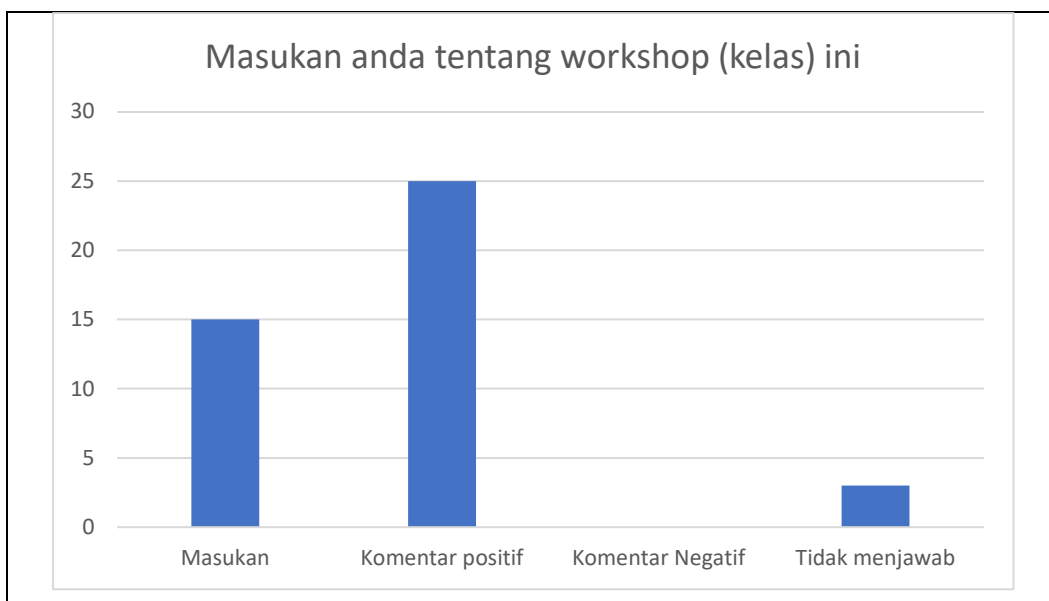
Jawaban tertinggi adalah kendala yang bisa diatasi, misalnya: sulit mengumpulkan anggota untuk mengerjakan tugas diluar jam perkuliahan, sulit kerana menyatukan pendapat banyak orang, dan kendala pembuatan *prototype* yang perlu koordinasi dan pengetahuan cara membuatnya. Jawaban tertinggi kedua adalah kendala yang perlu perubahan untuk mengatasinya. Terkait hal ini, komentar paling banyak adalah adanya anggota kelompok yang tidak aktif, sehingga perlu perubahan aturan main kelompok atau cara pembagian kelompok atau penilaian, agar lebih memicu anak untuk aktif. Ada juga yang menyatakan kurang komunikasi karena kuliah ini adalah kuliah fakultas, sehingga pesertanya terdiri dari 3 prodi

yang memiliki karakter keilmuan berbeda. Hal ini bagi sebagian mahasiswa ternyata menjadi kendala komunikasi. Jawaban tertinggi ke tiga adalah kendala yang sulit diatasi.



Gambar 5.11 Pendapat anda terkait kendala yang anda hadapi dalam menjalankan tahapan berfikir desain

Selanjutnya mengenai masukan dan saran dari peserta pembelajaran (gambar 12). Masukan paling tinggi adalah masukan positif, seperti: bagus, seru, semoga semakin bagus, semoga tetap dilanjutkan, dan sebagainya. Pilihan tertinggi kedua adalah masukan, seperti: materi agar lebih baik lagi, sebaiknya diajarkan diseluruh jurusan, batasan perkuliahan kurang dipahami di awal, dan sebagainya.



Gambar 5.12 Masukan anda tentang workshop (kelas) ini

5.2 Pembahasan Hasil Kuesioner

Pelaksanaan perkuliahan MK Berfikir Desain terbagi dalam 2 sesi. Sesi pertama diberikan materi teori dan tahapan Berfikir Desain. Setelah itu diberikan latihan simulasi yang dikerjakan secara bertahap hingga mendapatkan *prototype* solusi. Sesi kedua merupakan implementasi keilmuan yang dipelajari. Peserta didik ditugaskan untuk mencari permasalahan nyata dari seorang persona. Pada awal perkuliahan dosen membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan jumlah peserta sekitar 4-6 siswa. Selanjutnya, peserta didik menyelesaikan tugas pada sesi pertama dan kedua secara berkelompok. Pada setiap akhir sesi, diadakan presentasi kelompok.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa perkuliahan ini cukup menarik, terutama pada materi *prototype* (38%). Pilihan terbanyak kedua adalah *ideate* (33%). Tahap *prototype* disukai karena harus berfikir secara menyeluruh, misalnya dalam membuat produk, kita harus memikirkan bagaimana produk berfungsi, bagaimana agar produk mudah digunakan dan sebagainya. Hal ini dianggap menarik karena seolah-olah mereka merancang sesuatu yang nyata hasilnya. Tahap *ideate* dianggap penting karena peserta didik merasa benar-benar harus mencari ide secara sungguh-sungguh. Tahap ini juga dianggap penting karena ide yang dihasilkan akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan *prototype*. Jadi tahap *ideate* dan *prototype* sangat berhubungan.

Pada pertanyaan ke dua, ketika ditanyakan mengenai apa materi yang paling sulit, maka jawaban tertinggi adalah *prototype* dan *ideate* (28%). Jawaban ini memperlihatkan bahwa tahap *ideate* dan *prototype* adalah materi yang paling sulit namun juga merupakan materi yang paling menarik. Berdasarkan hal ini maka materi pengajaran sudah cukup menarik khususnya untuk *ideate* dan *prototype*, sedangkan materi lainnya perlu di sempurnakan agar lebih menarik.

Selanjutnya mengenai apa manfaat dari perkuliahan. Paling tinggi dipilih adalah *ideate* (39%), kemudian nomor dua *prototype* (27%). *Ideate* sebagai solusi dari permasalahan dianggap paling penting dan juga sebagai sesuatu yang melekat dengan kreatifitas. Solusi kreatif sangatlah bermanfaat dan senantiasa dibutuhkan untuk menjawab berbagai permasalahan. Sementara *prototype* sebagai wujud dari *ideate* yang dipresentasikan pada public, juga merupakan hal yang penting dan sangat bermanfaat.

Berfikir Desain adalah proses yang dijalankan bersama secara kolaboratif, sehingga proses ini juga memiliki manfaat dalam sebuah organisasi. Pada pertanyaan mengenai manfaat bagi organisasi, diperoleh jawaban tertinggi *ideate* (40%), disusul *prototyping* (21%) dan *empathize* (20%). Pada hasil ini, 3 tahapan di atas lebih menonjol diantara yang lain. Tahap

empathy dipilih karena merupakan awal dari rangkaian proses ini. Untuk lebih jelas lagi, maka pertanyaan selanjutnya menanyakan apa yang akan dialami lebih lanjut. Jawaban tertinggi adalah *prototype* dengan 30%. *Prototype* sebagai perwujudan ide dan hasil akhir dalam Berfikir Desain haruslah dipresentasikan dengan layak.

Informasi mengenai pemahaman diwakili dengan “*collaboration*” dan “*human oriented*” yang merupakan prinsip penting dalam berfikir desain. Jawaban menunjukkan bahwa *human oriented* sebelum perkuliahan dianggap biasa saja (46%). Setelah perkuliahan dianggap penting (48%) dan sangat penting sebagai pilihan tertinggi ke dua (44%). Pemahaman mengenai kolaborasi sebelum perkuliahan dianggap biasa saja (41%). Setelah perkuliahan dianggap sangat penting (48%) dan penting (46%) sebagai pilihan jawaban nomor dua paling tinggi.

Perkuliahan berfikir desain menekankan pada kemampuan peserta didik dalam bekerjasama. Pertanyaan kuesioner ini ingin mengetahui pendapat mereka mengenai perkuliahan yang menggunakan metode kerjasama kelompok. Jawaban pertanyaan berupa masukan bagi pengembangan materi perkuliahan. Jawaban tertinggi berupa masukan positif (65%).

Informasi terakhir yang diharapkan adalah masukan mengenai permasalahan dalam perkuliahan. Jawaban tertinggi adalah komentar permasalahan yang bisa diatasi (35%). Sebagian besar memberikan pernyataan kendala mereka dalam menjalankan tahapan Berfikir Desain, hingga pada akhirnya tahapan tersebut dapat dilalui. Artinya, tidak mengisyaratkan perlunya memberikan suatu perbaikan terhadap materi ajar. Selanjutnya pertanyaan mengenai masukan, diperoleh jawaban mengenai komentar positif (58%). Sebagian menyatakan bahwa perkuliahan ini sangat seru, menarik dan harus terus diadakan. Hal yang menjadi catatan dari dua pertanyaan ini adalah menyinggung masalah kurangnya kerjasama, kesulitan diskusi kelompok, dan adanya anggota kelompok yang tidak aktif. Sebagian menganggap hal ini sebagai masalah. Namun demikian, Sebagian merasa mendapat pengalaman baru yang menyenangkan. Mereka menikmati adanya kolaborasi seperti: diskusi kelompok, kerjasama dengan banyak orang dan aktif beraktivitas dengan rekan satu tim.

5.2.1 Pembahasan informasi hasil kuesioner

Sesuai dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai perkuliahan, maka berikut dibahas mengenai informasi penting apa yang diperoleh. Penjabaran selanjutnya adalah lanjutan dari pembahasan diatas yang fokus pada informasi apa saja yang dapat ditindak lanjuti

tim kurikulum Prodi DP. Penjabaran disusun dalam bentuk tabel berisi turunan dari rancangan pertanyaan yang disiapkan dalam perencanaan kuesioner sebelumnya. Klasifikasi informasi berisi arahan mengenai informasi apa yang diharapkan.

Tabel 5.1 Rumusan hasil kuesioner

No	Klasifikasi	Informasi yang diperoleh
1	Apakah memberikan daya tarik bagi peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> Tahap <i>ideate</i>, <i>prototyping</i> dan <i>empathy</i> sudah menarik dan disukai namun untuk <i>define</i> dan <i>test</i> masih perlu ditingkatkan.
		<ul style="list-style-type: none"> Materi berfikir desain yang sulit adalah <i>ideate</i> dan <i>prototyping</i> namun keduanya sangat digemari, artinya kesulitan materi tidak pada konten, namun pada hal lain.
2	Apakah dipahami mengenai tahapan berfikir desain	<ul style="list-style-type: none"> Mengenai <i>collaboration</i> dan <i>human centered</i> sebagai komponen penting dari kajian berfikir desain sudah mereka pahami sebagai hal yang penting dan bermanfaat untuk pekerjaan mereka kedepan. <i>Ideate</i> dan <i>prototyping</i> merupakan tahapan yang menurut mereka paling bermanfaat, baik untuk individu maupun organisasi kerja yang nanti akan mereka geluti
		<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan <i>prototyping</i> juga menjadi kemampuan yang paling banyak ingin didalami lebih lanjut.
		<ul style="list-style-type: none"> Meskipun kemampuan Berfikir Desain adalah rangkaian tahapan yang menjadi satu kesatuan, namun sepertinya kemampuan <i>define</i> dan <i>test</i> harus lebih dikembangkan. Materi dari kedua tahapan ini perlu dikembangkan agar lebih

		dipahami sehingga kemampuan ini akan lebih memberikan gambaran kebutuhannya didunia kerja
3	Apakah dirasakan manfaatnya	<ul style="list-style-type: none"> • <i>collaboration</i> dan <i>human centered</i> sebagai komponen penting dari kajian berfikir desain sudah mereka pahami sebagai hal yang penting dan bermanfaat untuk pekerjaan mereka kedepan. • Masukan positif mengenai kerja kelompok menjadi masukan terbanyak, hal ini menyiratkan perlu dikembangkan lagi tugas dan mekanisme kerja kelompok dalam membahas dan melaksanakan tahapan berfikir desain.
4	Masukan dan pengembangan yang diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Pernyataan mengenai kendala sebagian besar terkait kerjasama kelompok. dan bisa diatasi. Masukan berupa perlunya beberapa perubahan sikap, pola pikir dan cara kerja dari mahasiswa selama mengikuti perkuliahan. Materi perkuliahan perlu dikembangkan agar mendukung mereka dalam proses perubahan tersebut.

Demikian penjabaran mengenai informasi apa saja yang dapat diolah untuk menghasilkan pengembangan materi perkuliahan.

5.2.3 Pembahasan gambaran pengembangan

Berdasarkan pembahasan mengenai informasi yang diperoleh, maka selanjutnya akan dibahas gambaran pengembangan berdasarkan informasi tersebut. Pengembangan materi perkuliahan ini bertujuan untuk mempercepat pemahaman, kemampuan berfikir, serta aplikasi keilmuan untuk menyelesaikan permasalahan yang nyata. Penjabaran mengenai gambaran pengembangan materi yang dilakukan disusun dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 5.2 Gambaran pengembangan

No	Informasi yang diperoleh	Pengembangan
1	<ul style="list-style-type: none"> Tahap <i>ideate</i>, <i>prototyping</i> dan <i>empathy</i> sudah menarik dan disukai namun untuk <i>define</i> dan <i>test</i> masih perlu ditingkatkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan tugas dan materi <i>define</i> agar dibuat langkah-langkah yang lebih jelas dan waktu yang lebih panjang.
	<ul style="list-style-type: none"> Materi yang sulit adalah <i>ideate</i> dan <i>prototyping</i>, namun keduanya sangat digemari dan ingin digeluti lebih jauh, artinya kesulitan materi tidak pada konten, namun pada hal lain 	<ul style="list-style-type: none"> Kesulitan dalam menyatukan pemikiran atau ide serta minat anggota kelompok untuk aktif perlu dikembangkan. Perlu memberikan kesempatan untuk mahasiswa yang tidak aktif agar lebih aktif
2	<ul style="list-style-type: none"> Mengenai <i>collaboration</i> dan <i>human centered</i> sebagai komponen penting, sudah mereka pahami dan bermanfaat untuk pekerjaan mereka kedepan. <i>Ideate</i> dan <i>prototyping</i> merupakan tahapan yang menurut mereka paling bermanfaat, baik untuk individu maupun organisasi kerja yang nanti akan mereka geluti 	<ul style="list-style-type: none"> Materi ini sudah cukup dan dapat dipertahankan dan dapat ditambah dengan contoh penerapan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja
	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan <i>prototyping</i> juga menjadi kemampuan yang paling banyak ingin didalami lebih lanjut. 	<ul style="list-style-type: none"> Tahapan ini adalah favorit digemari oleh mayoritas peserta didik, jadi pembuatan <i>prototype</i> lebih didetil dan diperbanyak waktu. Kemudian dibagi kerja tiap anggota kelompok, sehingga

		semakin banyak anggota kelompok yang mendapat kesempatan untuk lebih aktif
	<ul style="list-style-type: none"> Meskipun merupakan rangkaian tahapan yang menjadi satu kesatuan, namun sepertinya kemampuan <i>define</i> dan <i>test</i> harus lebih dikembangkan. Materi dari kedua tahapan ini perlu dikembangkan agar lebih memberikan gambaran kebutuhannya didunia kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan materi dalam penjelasan masalah <i>define</i> dan <i>test</i> agar lebih menarik, mungkin dengan diberikan contoh, termasuk dengan video
3	<ul style="list-style-type: none"> Masukan positif mengenai kerja kelompok menjadi masukan terbanyak, hal ini menyiratkan perlu dikembangkan lagi tugas dan mekanisme kerja kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik terus dipersuasi untuk meningkatkan kolaborasi dengan beberapa contoh kolaborasi yang berhasil
4	<ul style="list-style-type: none"> Pernyataan mengenai kendala, sebagian besar terkait kerjasama kelompok dan bisa diatasi. Selanjutnya masukan berupa perlunya beberapa perubahan sikap, pola pikir dan cara kerja dari mahasiswa selama mengikuti perkuliahan. 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan sesi sharing dari kelompok dapat lebih menarik atau memberi kesempatan untuk berbagi permasalahan dalam hal kerjasama kelompok.

Penjabaran di atas adalah beberapa ide awal sebagai masukan untuk pengembangan materi perkuliahan berdasarkan informasi yang diperoleh. Pembahasan diatas dapat memberikan gambaran yang sama, bagi para dosen pengampu MK Berdfikir Desain.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai hasil yang diharapkan. Informasi telah diperoleh dan dilakukan pembahasan untuk mendapatkan gambaran arah pengembangan yang akan dilakukan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa perkuliahan MK Berfikir Desain cukup menarik minat mahasiswa. Berdasarkan masukan pernyataan dan saran, diperoleh bahwa perkuliahan ini sangat digemari dan diharapkan untuk tetap dibuka dan dikembangkan. Kuesioner penelitian telah menjadi ruang bagi peserta didik untuk memberi masukan.

Pengembangan materi perlu dikembangkan. Sebagian materi dari tahapan ini sudah cukup menarik, bahkan tahap yang paling menarik adalah yang dianggap sulit dan menjadikan tantangan yang harus dilewati. Materi dan tugas perlu dikembangkan agar lebih sesuai dengan tantangan yang akrab dan mudah dicerna oleh peserta didik. Materi perlu dilengkapi dengan contoh penerapan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, serta pengembangan tugas agar lebih mendorong anggota kelompok untuk lebih aktif.

Informasi mengenai permasalahan utama adalah mengenai kekompakan kelompok. Tidak semua kelompok didukung oleh seluruh anggotanya. Sebagian ada yang anggotanya tidak aktif. Hal ini juga dikarenakan peserta perkuliahan berasal dari beberapa prodi. Salah satu gambaran solusinya adalah dengan memberikan sesi diskusi antar kelompok untuk berbagi permasalahan terkait kerjasama kelompok. Demikian contoh gambaran pengembangan yang juga dihasilkan dalam penelitian ini.

6.2 Saran

Setelah menjalankan proses penelitian, terdapat beberapa hal yang menjadi saran bagi perkembangan kedepan. Perkuliahan ini adalah perkuliahan lintas prodi, jadi perlu juga dilakukan penelitian dari peserta didik untuk setiap prodi. Hasilnya tentunya akan berbeda dan akan lebih menyempurnakan materi serta memaksimalkan capaian dari perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin. Harris, Paul. (2010). *Basic Design Design Thinking*. Switserland. AVA Publishing.
- Brown, Tim. (2009). *Change By design*, New York. HarperCollins.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational Research Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Reseach* (4th ed.). Boston. Pearson.
- Dirjen DIKTI Kemendikbud, <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>, Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, 2020.
- Dirjen DIKTI Kemendikbud. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. <https://dikti.kemdikbud.go.id/pengumuman/buku-panduan-penyusunan-kurikulum-pendidikan-tinggi-di-era-industri-4-0-untuk-mendukung-merdeka-belajar-kampus-merdeka/>. Diakses pada 11 Februari 2022.
- Darden Executive Education. (2015). *The Essential Guide to Design Thinking*. Virginia. Darden school Fondation.
- Tim Kurikulum Prodi DP. (2018). *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi Desain Produk Universitas Paramadina 2018*.

LAMPIRAN 1 :

Hasil Kuesioner

LAPORAN HASIL KUESIONER

Penelitian Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Berfikir Desain di Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina

No	Indikator	1	2	3	4	5	6
1	Kejelasan materi yang disampaikan pada saat pembelajaran	5	10	15	15	5	50
		0,12	0,25	0,38	0,38	0,12	
2	Kejelasan materi yang paling bermanfaat atau penting (boleh pilih dua atau tiga)	10	2	20	16	4	52
		0,25/0,25	0,05/0,05	0,50/0,50	0,40/0,40	0,10/0,10	
4	Kejelasan materi yang paling menarik atau paling bermanfaat bagi materi yang disampaikan (boleh pilih dua atau tiga)	10	7	27	14	2	56
		0,25/0,17	0,18/0,18	0,68/0,68	0,35/0,35	0,05/0,05	
5	Materi yang ingin dikuasai dalam kelas	10	4	12	12	10	52
		0,25/0,10	0,10/0,10	0,30/0,30	0,30/0,30	0,25/0,25	

LAMPIRAN 2 :

Soal Kuesioner

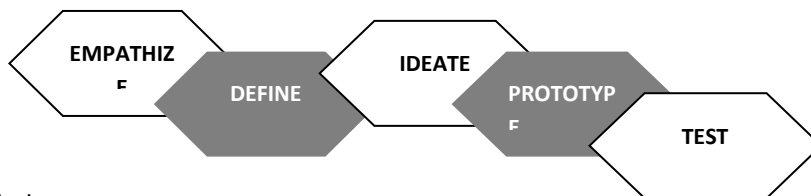
Kuesioner

Evaluasi MK Berfikir Desain

Nomor Kuesioner	:	(diisi oleh peneliti)
Progtam Studi	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L / P

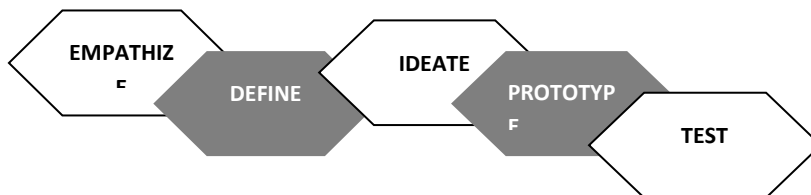
Terima kasih telah mengikuti **Workshop Design Thinking** ini dan mohon meluangkan waktu untuk memberikan masukan bagi kami (Berikan tanda cek jawaban yang cocok)

1. Tahapan mana dalam kegiatan ini yang paling menarik dan paling memberi kesan tersendiri (boleh pilih satu atau dua)

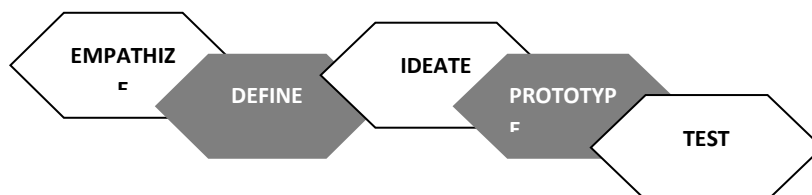


Sebabnya,

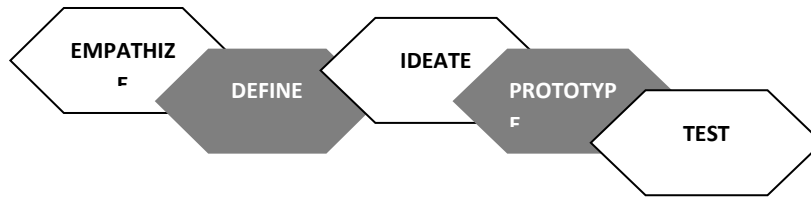
2. Tahapan mana yang paling sulit (boleh pilih satu atau dua)



3. Tahapan mana yang paling bermanfaat Anda pribadi (boleh pilih satu atau dua)



4. Tahapan mana yang paling bermanfaat bagi organisasi kerja Anda (boleh pilih satu atau dua)



5. Materi yang ingin Anda dalami lebih jauh

	<i>Persona</i>		<i>Brainstorming</i>		<i>Prototyping</i>
	<i>Empathy map</i>		<i>Ideation</i>		<i>Presentation</i>

6. **Sebelum** mengikuti workshop Anda merasa,

	Tidak tahu	Biasa saja	Penting	Sangat penting
<i>Human oriented</i>				
<i>Collaboration</i>				

7. **Sesudah** mengikuti workshop Anda merasa,

	Tidak tahu	Biasa saja	Penting	Sangat penting
<i>Human oriented</i>				
<i>Collaboration</i>				

8. Kesan Anda terhadap kelompok dalam berkolaborasi

9. Kendala yang Anda hadapi dalam menjalankan tahapan workshop ini

10. Masukan Anda tentang workshop ini

LAMPIRAN 3

RPS MK Berfikir Desain



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
Mata Kuliah Wajib
Fakultas Ilmu Rekayasa
BERPIKIR DESAIN

Tanggal Penyusunan:
 24 Januari 2018

Nama Mata Kuliah	Berpikir Desain (<i>Design Thinking</i>)	
Kode Mata Kuliah		
Rumpun Mata Kuliah	Mata Kuliah Wajib Fakultas	
SKS	3 SKS	
Semester		
CPL Program Studi	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> SKD06 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; SKU03 Menunjukkan sikap kritis, pemikiran inovatif, kecerdasan intelegensia, kematangan perhitungan ilmiah, kedalaman kadar kognitif dan keluasan wawasan visioner.
	Penguasaan Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> PTU03 Menguasai kemampuan berpikir kritis, pemikiran inovatif, kecerdasan intelegensia, kematangan perhitungan ilmiah, kedalaman kadar kognitif dan keluasan wawasan visioner PUFIR01 Memiliki kemampuan kreatif dan pemikiran yang inovatif dalam memecahkan permasalahan
	Keterampilan umum	<ol style="list-style-type: none"> KUD01 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; KUU03 Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif
	Keterampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> KKU04 Mampu mengambil keputusan inovatif dan rasional KKU06 Mampu mengidentifikasi masalah dengan kecakapan dan kecekatan serta kesungguhan KKU07 Mampu mengidentifikasi masalah terkait dengan perbedaan pendapat dan lintas keilmuan
CP-Mata Kuliah	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan sikap kritis dalam melihat permasalahan di sekitar (<i>emphaty</i>) Menunjukkan sikap terbuka dalam bekerjasama dan menerima ide orang lain Menguasai pengetahuan tentang metode 'design thinking' Mampu melakukan kerja dalam kelompok yang interdisiplin Mampu menerapkan metode 'design thinking' untuk menghasilkan pemecahan masalah (<i>problem solving</i>) sederhana di sekitar 	

Deskripsi Singkat Silabus Mata Kuliah	<p>Mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang metode 'desain thinking', dan penerapan 'design thinking' dalam upaya menemukan pemecahan masalah yang ada disekitar. Pada kuliah ini mahasiswa akan melakukan identifikasi masalah yang ada di sekitar dengan pendekatan UX/terfokus faktor manusia, melakukan pengembangan ide dan <i>prototyping</i> secara berkelompok. Pembelajaran yang akan digunakan adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Small Group Discussion</i> - <i>Simulasi</i> - <i>Discovery Learning</i> - <i>Collaborative Learning</i> - <i>Contextual Instruction</i> - <i>Problem Based Learning</i>
Materi Pembelajaran/ Bahan Kajian/Pokok Pembahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menenal dan Memahami 'Design Thinking' 2. 'Design Thinking' dalam berbagai konteks keilmuan 3. Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking' (Empathy, Define, Ideate, Prototyping, Test, Implement) 4. Mengidentifikasi masalah melalui '<i>emphaty</i>' 5. Cara melakukan Define, Ideate dan Prototyping 6. Pengujian gagasan inovatif dan implementasi
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lawson, Bryan, How Designers Think: The Design Process Demystified. Oxford: Butterworth Architecture, 1988 2. Lawson, Bryan, What Designers Know. Oxford: Architectural Press, 2006 3. Sawyer Keith. Group Genius The Creativity Power Collaboration. New York: Basic Book, 2007 4. Brown, Tim. Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York: Harper Collins, 2009. 5. Mau Bruce, Institut without Boudaries, Jennifer Leonard. Massive Change. Phaidon Press, 2004 6. Kasali, Reynald. Distruption. Gramedia. 2017 <p>Ditambah sejumlah link Youtube</p>
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku sketsa (<i>sketchbook</i>) ukuran A4 untuk setiap mahasiswa 2. Pencil A5 1 buah utk setiap mahasiswa 3. Spidol besar berujung sedang (shapes/snowman) 2 buah untuk masing2 mahasiswa 4. Spidol ujung lebar, 4 buah untuk masing2 mahasiswa (warna: merah, hitam, biru dan hijau) 5. <i>Post It notes, multi colored</i> (warna pastel) ukuran 15 x 15 cm² (5 pak) dan 15 x 20 cm² (5 pak) 6. Spidol ujung tajam/kecil berwarna 1 buah merah dan 1 buah hitam, untuk setiap mahasiswa 7. Slotip rol kecil 1 buah untuk setiap mahasiswa 8. Material untuk prototyping; karton, kertas berwarna, stik kayu, sumpit dll (sesuai kebutuhan) <p>Kelengkapan kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Papan tulis (dilengkapi spidol dan penghapus)

	<ul style="list-style-type: none"> • LDC Projector • Meja kerja utk prototyping
Team Teaching (kalau ada)	-

Minggu ke	Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
1	<p>Materi: Mengenal dan Memahami 'Design Thinking'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguasai pengetahuan tentang metode '<i>design thinking</i>' 	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan kembali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tujuan dan fungsi MK <i>Design Thinking</i> - Pengertian <i>Design Thinking</i> - Sejarah <i>design thinking</i> - Perkembangan <i>Design Thinking</i> saat ini 	<p>Pengetahuan tentang Design Thinking secara umum (melalui UTS)</p>	<p>Kegiatan di kelas (3x50 menit):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paparan Dosen • Small Group Discussion <p>Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): membaca sebuah literatur yang diberikan dosen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan dan fungsi MK <i>Design Thinking</i> • Pengertian <i>Design Thinking</i> • Sekilas sejarah <i>Design Thinking</i> • Perkembangan <i>Design Thinking</i> saat ini 	
2	<p>Materi: Mengenal dan Memahami 'Design Thinking'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguasai pengetahuan tentang metode '<i>design thinking</i>' 	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan kembali: <i>Design Thinking</i> menurut para ahli</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap dalam diskusi dan pengetahuan (melalui UTS) • Pengetahuan hasil membaca literatur 	<p>Kegiatan di kelas (3x50 menit):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hasil membaca literatur • Menonton video2 ttg <i>Design Thinking</i> <p>Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Merumuskan pemahaman tentang <i>Design Thinking</i> berdasarkan paparan para ahli dan contoh-contoh yang ada (kegiatan individual)</p>	<p><i>Design Thinking</i> menurut para ahli</p>	

Minggu ke	Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
3	Materi: <i>'Design Thinking'</i> dalam berbagai konteks keilmuan	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali: Penerapan <i>'design thinking'</i> dalam berbagai kebutuhan bisnis: pengembangan IT, marketing, bisnis model dll	<ul style="list-style-type: none"> ● Sikap dalam diskusi dan pengetahuan (melalui UTS) ● Pengetahuan hasil <i>browsing</i> internet 	Kegiatan di kelas (3x50 menit): <ul style="list-style-type: none"> ● Paparan dosen ● <i>Small discussion</i> Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): mencari informasi tentang contoh penyelesaian masalah sosial dengan <i>design thinking</i> (<i>browsing</i> internet) – individual	Penerapan <i>'design thinking'</i> dalam berbagai kebutuhan bisnis : pengembangan IT, marketing, bisnis model dll	
4	Materi: <i>'Design Thinking'</i> dalam berbagai konteks keilmuan	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali: Penerapan <i>'design thinking'</i> dalam berbagai pemecahan masalah sosial	<ul style="list-style-type: none"> ● Sikap dalam diskusi dan pengetahuan (melalui UTS) 	Kegiatan di kelas (3x50 menit): <ul style="list-style-type: none"> ● Paparan dosen ● <i>Small discussion</i> Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Membaca literatur/menonton video yang diberikan dosen	Penerapan <i>'design thinking'</i> dalam berbagai pemecahan masalah sosial	
5	Materi: Langkah-langkah dalam metode <i>'Design Thinking'</i> (Empathy, Define, Ideate, Prototyping, Test, Implement)	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali: Langkah-langkah dalam metode <i>'Design Thinking'</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sikap dan keaktifan dalam dalam kegiatan simulasi ● Pengetahuan tentang langkah-langkah dalam <i>'design thinking'</i> 	Kegiatan di kelas (3x50 menit): <ul style="list-style-type: none"> ● Paparan dosen ● Simulasi Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Membentuk kelompok dan menentukan <i>'target sasaran'</i> (Objek atau Subjek)	<ul style="list-style-type: none"> ● Langkah-langkah dalam metode <i>'Design Thinking'</i> ● Membentuk kelompok Project ● Menentukan objek/subjek permasalahan 	

Minggu ke	Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
6	Materi: Mengidentifikasi masalah melalui ' <i>emphaty</i> '	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah dalam metode 'Design Thinking': Emphaty	Keterampilan melakukan tahapan <i>emphaty</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Penjelasan tentang kegiatan 'emphaty' dan contoh-contohnya Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Perencanaan Observasi dan Wawancara	Langkah dalam metode 'Design Thinking': Emphaty	
7	Materi: Mengidentifikasi masalah melalui ' <i>emphaty</i> '	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah dalam metode 'Design Thinking': Emphaty	Keterampilan melakukan tahapan <i>emphaty</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Diskusi persiapan Observasi dan wawancara Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Observasi dan wawancara	Langkah dalam metode 'Design Thinking': Emphaty	
8	UTS					
9	Materi: Mengidentifikasi masalah melalui ' <i>emphaty</i> '	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah dalam metode 'Design Thinking': Emphaty	Keterampilan melakukan tahapan <i>emphaty</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Diskusi perkembangan observasi dan wawancara Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Pendalaman hasil observasi dan wawancara untuk identifikasi permasalahan	Langkah dalam metode 'Design Thinking': Emphaty	

Minggu ke	Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
10	Materi: Cara melakukan Define, Ideate dan Prototyping	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah dalam metode 'Design Thinking': Define dan Ideate	Keterampilan melakukan tahapan <i>define & ideate</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Kegiatan 'Define' , mendalami kemungkinan masalah melalui curah pendapat dan mencari alternatif solusi inovatif Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Merumuskan masalah dan alternatif solusi inovatif	Langkah dalam metode 'Design Thinking': Define dan Ideate	
11	Materi: Cara melakukan Define, Ideate dan Prototyping	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Define dan Ideate	Keterampilan melakukan tahapan <i>define & ideate</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Kegiatan 'Ideate' , melalui curah pendapat/ide dan merumuskan solusi inovatif Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Persiapan pembuatan prototyping	Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Define dan Ideate	
12	Materi: Cara melakukan Define, Ideate dan Prototyping	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Prototyping	Keterampilan melakukan tahapan <i>prototyping</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Pembuatan Prototyping Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Pembuatan prototyping	Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Prototyping	
13	Materi: Cara melakukan Define, Ideate dan Prototyping	Mahasiswa mampu mengaplikasikan:	Keterampilan melakukan tahapan <i>prototyping</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Penyelesaian Prototyping	Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Prototyping	

Minggu ke	Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Nilai (%)
		Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Prototyping		Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Pembuatan materi presentasi kelompok		
14	Materi: Pengujian gagasan inovatif dan implementasi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Test	Keterampilan melakukan tahapan <i>test (pengujian gagasan inovatif)</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Presentasi Kelompok Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Merumuskan umpan balik	Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Test	
15	Materi: Pengujian gagasan inovatif dan implementasi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan: Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Test	Keterampilan melakukan tahapan <i>test (pengujian gagasan inovatif)</i>	Kegiatan di kelas (3x50 menit): Presentasi Kelompok Tugas mandiri & terstruktur (110 menit): Merumuskan umpan balik	Langkah-langkah dalam metode 'Design Thinking': Test	
16	UAS					

Dosen Pengajar (Hendriana Werdaningsih, M.Ds)	Ketua Program Studi (Hendriana Werdaningsih, M.Ds)	Dekan (Gilang Cempaka, M.Sn.)
--	---	---------------------------------------