



Pemanfaatan Design Thinking sebagai Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Kewirausahaan di SMAN 3 Cikampek

Deden^{1*}, Devi², Jomantara³, Dedih⁴, Willys⁵, Anwar Hilman⁶, Wafiqah Yasmin Azhar⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Informatika dan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komputer, Universitas Horizon Indonesia

*Correspondence Email : deden.alfiansyah.krw@horizon.ac.id

Abstract

Entrepreneurship learning at the secondary school level is often faced with challenges in fostering students' creativity and innovation. This study was conducted to explore the use of the Design Thinking approach as an innovative strategy to improve the quality of entrepreneurship education at SMAN 3 Cikampek. A descriptive qualitative method was employed, with participation provided by Grade XI students enrolled in the entrepreneurship subject. Based on the data analysis, it was found that the application of the five stages of Design Thinking—empathize, define, ideate, prototype, and test—was able to enhance student engagement, encourage collaboration, and generate more creative business solutions. This approach was considered relevant in instilling an entrepreneurial mindset from an early stage and in improving students' problem-solving abilities.

ARTICLE INFO

Article History:

Received : 21 April 2025

Reviewed : 29 April 2025

Revised : 30 April 2025

Accepted : 30 April 2025

Available online : 30 April 2025

Keywords:

Tonnis; Design Thinking; Entrepreneurship; Learning Innovation; Senior High School; Creativity

Abstrak

Pembelajaran kewirausahaan di tingkat sekolah menengah sering kali dihadapkan pada tantangan dalam pengembangan kreativitas dan inovasi siswa. Studi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan pendekatan Design Thinking sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di SMAN 3 Cikampek. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, dan partisipasi diberikan oleh siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran kewirausahaan. Dari hasil analisis data, ditemukan bahwa penerapan lima tahap Design Thinking—empathize, define, ideate, prototype, dan test—dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kolaborasi, dan menghasilkan solusi bisnis yang lebih kreatif. Pendekatan ini dinilai relevan dalam menanamkan pola pikir kewirausahaan sejak dini dan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Info Artikel

Proses Artikel:

Submit : 21 April 2025

Review : 29 April 2025

Revisi : 30 April 2025

Diterima : 30 April 2025

Terbit Online : 30 April 2025

Kata Kunci :

Design Thinking; Kewirausahaan; Inovasi Pembelajaran; SMA; kreativitas

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dan dinamika ekonomi global telah menuntut sistem pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai pengetahuan teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan. Dalam konteks pendidikan menengah, pembelajaran kewirausahaan telah diidentifikasi sebagai salah satu komponen penting dalam membentuk karakter siswa yang mandiri, inovatif, dan mampu menciptakan lapangan kerja secara mandiri

Namun demikian, pendekatan pembelajaran konvensional masih sering dinilai kurang efektif dalam menumbuhkan semangat kewirausahaan yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman. Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan Design Thinking telah diperkenalkan sebagai metode inovatif dalam pembelajaran kewirausahaan. Design Thinking merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna dan menekankan lima tahap utama, yaitu: empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi. Melalui pendekatan ini, diharapkan kemampuan siswa dalam memahami kebutuhan pasar, menciptakan solusi kreatif, serta mengimplementasikannya secara efektif dapat dikembangkan secara optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratomo et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan model Design Thinking Stanford D. School dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan mampu meningkatkan kesadaran berwirausaha melalui pengembangan keterampilan kreativitas peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan Design Thinking efektif dalam meningkatkan minat dan kesiapan siswa untuk berwirausaha. Sementara itu, Ardhiyani (2024) melalui penelitiannya yang dipublikasikan dalam Jurnal ASSET menyimpulkan bahwa penerapan Educational Design Thinking memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat kewirausahaan siswa, serta mampu mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan wirausaha.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Design Thinking sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran kewirausahaan di SMAN 3 Cikampek. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran kewirausahaan yang lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode studi kasus yang diterapkan di SMAN 3 Cikampek. Fokus utama penelitian ini diarahkan pada proses implementasi Design Thinking dalam pembelajaran kewirausahaan serta dampaknya terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan problem solving siswa. Kegiatan penelitian dilaksanakan selama satu semester, yaitu pada bulan Juli hingga Desember 2024, mengikuti kalender akademik tahun pelajaran 2024/2025.

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran Kewirausahaan di SMAN 3 Cikampek, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Selain siswa, guru pengampu mata pelajaran juga dilibatkan sebagai informan pendukung guna memperoleh data triangulatif. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek wirausaha.

2. Desain Implementasi Design Thinking

Proses implementasi pendekatan Design Thinking mengacu pada lima tahapan utama sebagaimana dijelaskan oleh Brown (2009), dan dilaksanakan secara berkelanjutan selama satu semester. Tahapan tersebut meliputi:

a. Empathize

Siswa melakukan observasi lapangan dan wawancara langsung dengan pelaku usaha lokal di sekitar lingkungan sekolah untuk memahami kebutuhan, hambatan, dan peluang yang mereka hadapi.

b. Define

Data dari hasil observasi dan wawancara dianalisis oleh siswa untuk merumuskan permasalahan utama yang akan dijadikan fokus dalam proyek kewirausahaan kelompok.

c. Ideate

Melalui kegiatan brainstorming, siswa secara kolaboratif mengembangkan ide-ide solusi inovatif yang sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan.

d. Prototype

Setiap kelompok membuat prototipe produk atau jasa berdasarkan ide terpilih. Prototipe ini dirancang untuk mewakili solusi bisnis awal yang akan diuji.

e. Test

Prototipe diuji dalam simulasi pasar melalui kegiatan seperti Market Day yang diselenggarakan di lingkungan sekolah. Evaluasi dilakukan berdasarkan umpan balik dari konsumen (siswa/guru) dan refleksi dari guru pembimbing.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

- a. Observasi terhadap proses pembelajaran dan interaksi siswa selama pelaksanaan proyek.
- b. Wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru untuk menggali pengalaman, persepsi, dan refleksi terkait proses pembelajaran.
- c. Dokumentasi, termasuk catatan proyek, foto kegiatan, video presentasi, dan portofolio hasil kerja siswa.
- d. Angket/kuisisioner yang disebarakan kepada siswa untuk mengukur persepsi dan pengalaman mereka terhadap pembelajaran dengan pendekatan Design Thinking.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis), dengan cara mengidentifikasi pola-pola dan tema yang muncul dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan hasil dari berbagai teknik pengumpulan data dan narasumber yang berbeda untuk memastikan konsistensi dan keabsahan temuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Kewirausahaan

Pelaksanaan pembelajaran berbasis Design Thinking di SMA 3 Cikampek dilaksanakan selama satu semester dan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih antusias karena tidak hanya menerima teori, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik kewirausahaan—dimulai dari merumuskan masalah hingga menciptakan solusi nyata dalam bentuk produk atau jasa.

Pada tahap Empathize, siswa melakukan observasi dan wawancara dengan pelaku UMKM di sekitar sekolah untuk menggali permasalahan nyata yang mereka hadapi. Permasalahan umum yang ditemukan mencakup kendala dalam pemasaran digital, desain kemasan produk yang kurang menarik, serta kurangnya inovasi produk. Proses ini membantu siswa membangun empati dan pemahaman konteks yang kuat terhadap kebutuhan pengguna.

Pada tahap Define, siswa menyusun pernyataan masalah yang konkret. Contoh pernyataan masalah yang berhasil dirumuskan adalah: “Bagaimana cara meningkatkan penjualan produk keripik singkong milik UMKM di lingkungan sekitar sekolah?” Pernyataan ini kemudian menjadi dasar eksplorasi solusi.

Tahap Ideate menghasilkan beragam ide kreatif, seperti penggunaan media sosial sebagai alat

promosi, pembuatan kemasan ramah lingkungan, dan strategi bundling produk. Diskusi dalam kelompok mendorong siswa untuk mengasah kreativitas serta kemampuan berpikir divergen dan solutif.

Pada tahap Prototype, siswa membuat desain kemasan baru dan materi promosi digital. Mereka merancang logo, label produk, serta membuat akun media sosial sebagai media pemasaran.

Tahap Test dilakukan dengan mempresentasikan prototipe kepada guru dan siswa lain dalam acara Market Day di sekolah. Produk yang menekankan pada pemahaman kebutuhan pelanggan mendapat tanggapan yang lebih positif. Evaluasi dilakukan melalui lembar observasi dan wawancara dengan “pelanggan” untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan masing-masing prototipe.

Dampak terhadap Kompetensi Siswa

Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking memberikan dampak positif terhadap tiga aspek utama kompetensi kewirausahaan siswa. Dari total 35 responden, diperoleh data sebagai berikut:

1. Kreativitas dan Inovasi

Sebanyak 89% dari 35 siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih mampu berpikir kreatif setelah mengikuti pembelajaran berbasis Design Thinking.

2. Kolaborasi

Sebanyak 85% dari 35 siswa mengaku lebih mampu bekerja secara efektif dalam tim, terutama karena setiap tahap pembelajaran menuntut kerja sama kelompok.

3. Problem Solving

Sebanyak 91% dari 35 siswa merasa lebih percaya diri dalam menghadapi permasalahan nyata dan mampu menyusun solusi secara sistematis.

Diskusi

Penerapan Design Thinking dalam konteks pembelajaran kewirausahaan menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kerja tim, dan komunikasi. Perubahan paradigma belajar dari pasif ke aktif menjadi salah satu kunci keberhasilan implementasi strategi ini.

Namun, tantangan seperti keterbatasan waktu dan keterampilan guru dalam memfasilitasi setiap tahap Design Thinking perlu mendapat perhatian. Pelatihan guru dan dukungan kurikulum adaptif menjadi faktor penting dalam keberlanjutan penerapan metode ini di masa depan.



Gambar 1. Tim Memberikan Materi dalam Desain Thinking

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan analisis data yang diperoleh selama proses penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Design Thinking memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di tingkat SMA. Berikut simpulan dan saran yang dapat disampaikan:

1. Simpulan

Penerapan pendekatan Design Thinking dalam pembelajaran kewirausahaan di SMA 3 Cikampek terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kreativitas, kemampuan kolaboratif, serta keterampilan pemecahan masalah (problem solving). Melalui lima tahapan Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test), siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengalami langsung proses perancangan solusi kewirausahaan berbasis kebutuhan nyata di lingkungan sekitar. Kegiatan seperti observasi UMKM, pembuatan prototipe produk, hingga simulasi pasar memberikan pengalaman autentik yang memperkuat kompetensi kewirausahaan siswa

2. Saran

Guru disarankan untuk terus mengembangkan model pembelajaran berbasis Design Thinking dalam mata pelajaran lain yang relevan guna meningkatkan keterampilan abad 21 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., & Sarwono, A. (2022). Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Kewirausahaan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewirausahaan*, 5(2), 134–145. <https://doi.org/10.32497/jpk.v5i2.2345>
- Budiarto, A., & Ningsih, R. (2021). Strategi Inovasi Pendidikan Berbasis Kewirausahaan di Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 25–35. <https://doi.org/10.26740/jipi.v9n1.p25-35>
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harvard Business Press.
- Fitriani, A., & Hidayat, D. (2023). Design Thinking sebagai Strategi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(3), 211–220. <https://doi.org/10.31294/jptk.v7i3.4512>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Santoso, R., & Maulidiyah, F. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Jiwa Wirausaha Siswa SMA. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 19(2), 88–95. <https://doi.org/10.21009/jep.019.2.06>
- Yuliani, N., & Prasetyo, M. (2022). Pengaruh Pendekatan Design Thinking terhadap Peningkatan Kompetensi Wirausaha Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.24815/jpeb.v10i1.23867>
- Amalia, F., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). *Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak: Membangun Kolaborasi Efektif dengan Sekolah*. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2217–2227.