

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Mengacu kepada rumusan masalah dan hasil temuan pada studi, penulis menyimpulkan hasil studi sebagai berikut:

1. Di Indonesia sudah ada eksistensi studi yang menggunakan model pembelajaran *Design Thinking*, yaitu studi pada Riti, dkk. (2021) dan Gloria, dkk. (2022). Dalam studi tersebut, Riti, dkk. (2021) menggunakannya pada jenjang SMA kelas 10 pada mata pelajaran Kimia dan Gloria, dkk. (2022) pada jenjang SD kelas 4 pada mata pelajaran IPA. Keduanya mengacu pada model pembelajaran *Design Thinking* d.school yang memiliki 5 tahapan, yaitu 1) Empati, 2) Definisi, 3) Ideasi, 4) Purwarupa, dan 5) Tes. Pada studi Riti, dkk. (2021) ditemukan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan metode *Design Thinking* berpotensi atau efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran kimia (pada jenjang SMA kelas 10) dan pada studi Gloria, dkk. (2022) pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan metode *Design Thinking* efektif untuk berpikir kreatif (pada jenjang SD kelas 4). Kedua studi menyebutkan *Design Thinking* sebagai metode pembelajaran sedangkan penulis berpendapat bahwa *Design Thinking* adalah model pembelajaran.
2. Terdapat variasi implementasi model pembelajaran *Design Thinking* yang ditemukan dari 8 studi, dengan 4 studi merujuk kepada d.school (Stout, dkk., 2022; Retna, 2015; Riti, dkk., 2021; Gloria, dkk., 2022). Hatzigianni, dkk. (2021) menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* oleh IDEO (2011). Sedangkan Sung & Kelley (2019), Ladachart, dkk. (2022), dan Kangas, dkk. (2013) mengembangkan model pembelajaran *Design Thinking*-nya masing-masing berdasarkan referensi yang ada sebelumnya.

Walaupun terdapat variasi, semua model pembelajaran tersebut memiliki kesamaan pola tahapan, yaitu tahapan awal (eksplorasi dan interpretasi), tahapan pertengahan (menghasilkan ide), dan tahapan akhir (evaluasi dan tahapan pengembangan) (Hatzigianni, dkk., 2021). Variasi pada model pembelajaran *Design Thinking* menurut penulis bisa jadi karena dari awal mulanya konsep *Design Thinking* muncul, terdapat dua versi yaitu *Designerly Thinking* dan *Design Thinking* (Johansson-Sköldberg, dkk., 2013), juga bisa jadi karena model pembelajaran *Design Thinking* d.school, IDEO dapat digunakan pada topik yang lebih luas sedangkan model pembelajaran *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Ladachart, dkk. (2022) dan Sung & Kelley (2019) spesifik kepada topik/mata pelajaran *engineering*.

3. Kelebihan dari model pembelajaran *Design Thinking* yang menonjol dan mayoritas terdapat pada seluruh variasi model pembelajaran *Design Thinking* adalah menumbuhkan kreativitas, menumbuhkan rasa empati, dan menumbuhkan keterampilan kolaboratif. Kelebihan ini mencerminkan bahwa model pembelajaran *Design Thinking* dapat mendorong keterampilan abad ke-21 pada siswa, utamanya pada aspek kreativitas dan kolaboratif. Untuk kekurangan dari model pembelajaran *Design Thinking*, ditemukan pada studi Retna (2015) yang menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* d.school, yaitu perlunya usaha lebih untuk merubah *mindset* siswa, perlunya usaha lebih untuk menyatukan siswa yang belum akrab, rasio guru dan siswa dirasa belum ideal, tidak bisa digunakan pada semua mata pelajaran, dan perlu adanya fasilitas penunjang. Kekurangan yang saat ini baru dijumpai pada model pembelajaran *Design Thinking* d.school, dapat menjadi pertimbangan lebih bagi guru ketika akan menerapkan model pembelajaran *Design Thinking*.
4. Model pembelajaran *Design Thinking* dapat digunakan sebagai alur aktivitas pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan untuk membantu mencapai dimensi Profil Pelajar Pancasila pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dalam studi ini, penulis memilih model pembelajaran *Design Thinking* d.school yang digunakan dalam

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila karena selain memiliki kemiripan dengan alur aktivitas yang telah dikembangkan oleh Kemendikbudristek (2022c). Dengan tahapan model pembelajaran *Design Thinking* d.school (2018) yaitu: 1) Empati, 2) Definisi, 3) Ideasi, 4) Purwarupa, dan 5) Tes. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Design Thinking* dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek baik dalam mata pelajaran tersendiri maupun di luar mata pelajaran. Adapun dimensi yang dapat dibantu dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* adalah dimensi gotong royong dan dimensi kreatif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil studi, guru dapat menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* pada jenjang SD-SMA pada Projek Penguatan Profil Pelajaran Pancasila dengan rekomendasi model yang digunakan yaitu model pembelajaran *Design Thinking* d.school. Model pembelajaran *Design Thinking* yang dapat digunakan pada alur aktivitas, dapat guru kembangkan ke dalam modul proyek profil seperti pada Tabel 2.7. Kemudian yang perlu digarisbawahi, pada studi yang dilakukan oleh Stout, dkk. (2022) dan Retna (2015), dimana keduanya menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* d.school, para guru dari kedua studi tersebut telah mendapatkan pelatihan *Design Thinking* dari Stanford University (d.school) sebelum menggunakan model pembelajaran *Design Thinking*. Sehingga menurut penulis penting bagi guru untuk mempelajari dahulu atau mendapatkan pelatihan terkait model pembelajaran *Design Thinking* jika mau menggunakannya. Apabila tidak memungkinkan untuk mendapatkan pelatihan dari Stanford University, terdapat lembaga dalam negeri yang menawarkan kursus *Design Thinking* secara daring oleh sprinthink dan Prasetya Mulya dan secara luring oleh lembaga The Local Enablers. Guru-guru juga dapat mempelajari studi-studi dan literatur lainnya yang sudah ada terkait model pembelajaran *Design Thinking*.

Selain pemahaman guru mengenai model pembelajaran *Design Thinking*, guru juga perlu mempertimbangkan kemungkinan kendala yang terjadi seperti

yang dipaparkan dalam studi Retna (2015). Implikasi dari kendala tersebut misalnya, dalam temuan dimana ketika menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* siswa yang tidak terbiasa belajar berpusat pada siswa, maka guru perlu waktu untuk membiasakan siswa terlebih dahulu untuk melakukan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Ketika siswa masih merasa canggung dalam bekerja sama, guru bisa melakukan sesi permainan yang dapat mengakrabkan siswa terlebih dahulu atau menggunakan model pembelajaran *Design Thinking* pada semester genap atau akhir semester ganjil dimana siswa sudah lebih mengenal teman-temannya. Pada permasalahan rasio guru dan siswa yang dinilai kurang ideal, studi pada Retna (2015) menyarankan untuk rasio 4 guru : 40 siswa, karena rasio 2:20 masih dirasa kurang maksimal bagi guru saat menerapkan model pembelajaran *Design Thinking*. Untuk kendala fasilitas yang belum maksimal, perlu adanya dukungan dari sekolah untuk memfasilitasi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Design Thinking* seperti bahan penunjang kerja, riset, dan purwarupa, alat dan bahan presentasi. Mengetahui pengalaman guru yang telah mengimplementasikan model pembelajaran *Design Thinking* d.school pada studi Retna (2015) dapat mempersiapkan guru untuk meminimalisir kendala yang mungkin terjadi kedepannya. Di Indonesia sendiri nyatanya sudah pernah ada yang menerapkan model pembelajaran *Design Thinking* d.school pada Riti, dkk. (2021) dan Gloria, dkk. (2022) dan berhasil, namun menurut penulis lebih baik jika guru memperhatikan kendala pada studi Retna (2015) tersebut sehingga hasilnya akan menjadi lebih maksimal.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil studi, penulis memberikan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait:

1. Bagi Pihak Sekolah atau Guru: Guru dapat mencoba menerapkan model pembelajaran *Design Thinking* d.school pada jenjang SD-SMA, utamanya pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan mempertimbangkan kelebihan serta kekurangan yang terdapat pada model

pembelajaran *Design Thinking* terutama untuk meningkatkan keterampilan kreativitas pada siswa.

2. Bagi Peneliti: Menurut penulis, perlu adanya penelitian yang lebih banyak terkait model pembelajaran *Design Thinking* di Indonesia, mengingat penelitian mengenai *Design Thinking* dalam ranah pembelajaran di Indonesia masih terbatas. *Design Thinking* sendiri masih menjadi topik yang cukup baru di Indonesia utamanya dalam bidang pendidikan, sehingga bisa dieksplorasi lebih jauh bagi peneliti-peneliti lainnya.
3. Bagi Pemerintah: Pemerintah membuat kebijakan-kebijakan yang dapat mendorong guru untuk menggunakan model pembelajaran *Design Thinking*. Contohnya dengan memfasilitasi pelatihan model pembelajaran *Design Thinking* yang mudah dijangkau oleh guru. Penulis beranggapan guru di Indonesia yang ingin mengikuti pelatihan model pembelajaran *Design Thinking* oleh d.school (Stanford University) akan cukup sulit dijangkau bagi guru, baik karena pertimbangan finansial (pelatihannya berbayar) atau jarak. Di sisi lain, guru-guru pada studi Retna (2015) dan Stout, dkk. (2022) sebelum mengimplementasikan model pembelajaran *Design Thinking* d.school telah mendapatkan pelatihan dari d.school.