



## DESIGN THINKING UNTUK ANALISIS MASALAH PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA

Muhammad Irfan Luthfi<sup>1)</sup>, Nisa Dwi Septiyanti<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2)</sup>Universitas Muhammadiyah Karanganyar, Karanganyar, Indonesia

Email: [m.irfanluthfi@uny.ac.id](mailto:m.irfanluthfi@uny.ac.id)

### Abstrak

Pandemi Covid-19 berdampak signifikan terhadap kehidupan manusia, baik kesehatan, ekonomi, maupun Pendidikan di dunia. Di Indonesia, pemerintah telah menerapkan berbagai langkah untuk menekan penyebaran virus dengan memberlakukan kebijakan *lockdown*. Kebijakan tersebut berdampak di segala sektor, tak terkecuali sektor pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mulai memberlakukan kegiatan pembelajaran dalam jaringan (daring). Guru sebagai pendidik harus mampu berinovasi untuk kelangsungan proses pembelajaran. Mereka melakukan berbagai hal untuk memastikan siswa dapat menerima dan memahami topik pembelajaran. Namun, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring ini tidak luput dari masalah. Penelitian ini mencoba menemukan permasalahan tersebut dengan menerapkan metode *design thinking*. Pendekatan *design thinking* berfokus pada pemahaman kebutuhan dan perspektif pengguna dalam memecahkan masalah yang mengutamakan empati, kreativitas, dan pembuatan prototipe. *Design thinking* menawarkan kerangka kerja yang kuat untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Siswa dan guru dari berbagai tingkatan terlibat dalam penelitian ini dan mencoba untuk menemukan dan fokus pada masalah dalam pembelajaran daring. Siswa dan guru menemukan solusi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran daring dengan melakukan peningkatan interaksi antara guru dan siswa.

**Kata kunci:** covid-19; *design thinking*; gangguan pembelajaran; inovasi; pembelajaran daring.

## DESIGN THINKING FOR ONLINE LEARNING ISSUES ANALYSIS DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN INDONESIA

### Abstract

The Covid-19 pandemic has significantly impacted human life, health, the economy, and education in the world. In Indonesia, the government has implemented various steps to suppress the spread of the virus by imposing a Lockdown policy. This policy has an impact on all sectors, including the education sector. The Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia has started implementing online learning activities. Teachers must be able to innovate for the continuity of the learning process. They do various things to ensure students accept and understand the learning topic. However, the implementation of online learning activities is not without problems. This study tries to find these problems by applying the "design thinking" method. The Design Thinking approach focuses on understanding user needs and perspectives in problem-solving, prioritizing empathy, creativity, and prototyping. Design Thinking offers a robust framework for developing 21st-century skills. Students and teachers of various levels are involved in this research and try to find and focus on problems in online learning. Students and teachers find solutions to solve problems in online learning by increasing interaction between teachers and students.

**Keywords:** covid-19; *design thinking*; learning disruption; innovation; online learning.

## PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 merupakan krisis kesehatan global yang disebabkan oleh penyebaran virus SARS-CoV-2. Pandemi ini pertama kali diidentifikasi di Wuhan, China pada Desember 2019 dan dengan cepat menyebar menjadi darurat kesehatan global. Pandemi telah menyebabkan jutaan kematian di seluruh dunia dan mengganggu kehidupan sehari-hari. Indonesia telah mengalami beberapa gelombang covid-19, dengan jumlah kasus memuncak pada Juli 2021. Kebijakan yang diambil oleh pemerintah dan otoritas kesehatan untuk mengendalikan penyebaran virus covid-19 adalah dengan melakukan *lockdown*. Dampak dari kebijakan ini telah menyebabkan hilangnya pekerjaan, penutupan bisnis, penghentian aktivitas ekonomi, pariwisata, maupun pendidikan. Perubahan tatanan kehidupan sosial di era normal baru menyebabkan ragam sektor membuat dan menjalankan kebijakan adaptasi kebiasaan baru dalam lingkungan kerja agar proses pelayanan tetap terus berjalan dengan baik (Saputra & Fajriani, 2021). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi semua sektor, termasuk sektor pendidikan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui Surat Edaran No. 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) dan No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 19 (Covid-19) di satuan pendidikan telah menginstruksikan pemerintah daerah untuk menerbitkan aturan belajar di rumah untuk tiga kategori wilayah dan membuat pedoman pembelajaran daring. Dampak dari surat edaran tersebut adalah pemerintah daerah di seluruh Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk menghentikan segala bentuk kegiatan pembelajaran *offline* dan menggantinya dengan kegiatan pembelajaran daring dengan memanfaatkan *e-learning*. Pembelajaran dalam jaringan ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat (Salim et al., 2020). Selain itu, dengan mengubah kegiatan pembelajaran menjadi daring, *e-learning* sebagai media pembelajaran digital juga semakin meningkat.

Namun, pembelajaran daring belum tentu mencapai standar kurikulum yang sesuai. Beberapa penelitian menyatakan bahwa tidak semua siswa akan berhasil dalam proses pembelajaran daring (Nakayama et al., 2006). Bahkan berdasarkan survei Kemendikbud tahun 2020, lima puluh persen atau lebih hasil diagnosa tidak memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Situasi tersebut terjadi karena kendala yang dihadapi selama proses berlangsung. Salah satunya adalah belum bisa mengoptimalkan pengoperasian platform media digital saat ini.

Berbicara mengenai penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, sebagian besar pendidik guru menggunakan *Chat Group Discussion* melalui aplikasi *Whatsapp* untuk memberikan materi dan evaluasi berupa kuis atau pertanyaan pengayaan dengan *Google Forms* (Assidiqi & Sumarni, 2020). Mereka sering mempertimbangkan kemudahan pengoperasian sistem informasi dan kurangnya fasilitas perangkat IT di lingkungan sekolah untuk memilih model pembelajaran daring. Selain itu, biaya internet yang semakin tinggi dan sebagainya memicu ketidakmampuan orang tua untuk membiayai infrastruktur TI dalam pembelajaran daring (Handayani et al., 2020).

Pembelajaran digital menggunakan *e-learning* menjadi dilema bagi guru dan siswa meliputi: (1) keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan alat; (2) kemandirian siswa; (3) beban kerja yang diberikan guru kepada siswa; (4) tidak semua siswa memiliki perangkat; (5) sinyal seluler tidak menjangkau seluruh wilayah Indonesia. Selain itu, penerapan pembelajaran daring memberikan tantangan baru bagi para guru. Latip (2020) mengungkapkan bahwa guru harus inovatif dalam menemukan dan menyiapkan banyak cara untuk menyampaikan dan menerima isi pembelajaran oleh siswa. Siswa juga membutuhkan usaha ekstra saat mengikuti pembelajaran daring ini untuk menerima pelajaran dengan baik.

*Design thinking* adalah metodologi inovasi yang menggabungkan keterampilan, proses, dan pola pikir (Goldman & Kabayadondo, 2016). *Design thinking* menjadi semakin populer dalam pendidikan sebagai cara untuk mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi secara efektif, dan mengembangkan solusi inovatif untuk masalah yang kompleks. Buchanan (1992) menjelaskan bahwa guru dan siswa dapat memecahkan masalah jahat secara kreatif menggunakan *design thinking*. Jadi, *design thinking* dapat membantu guru dan siswa memecahkan setiap dilema aktivitas pembelajaran dengan berpikir kreatif. Metode diskusi antara guru dengan siswa mendorong siswa untuk berbagi wawasan dan menciptakan pemahaman yang lebih baik.

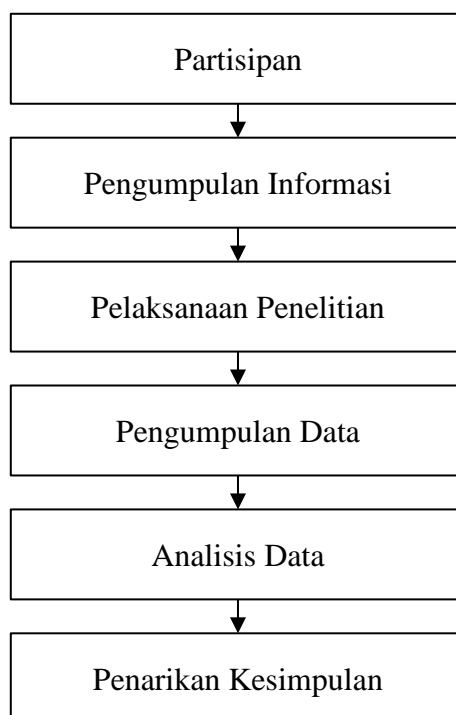
Penelitian terkait dengan penerapan metode *design thinking* dalam pendidikan diantaranya penelitian dari (Baskoro & Haq, 2020) menerapkan metode *design thinking* pada mata kuliah desain pengembangan produk pangan. Hasil dari study tersebut mengungkapkan bahwa penerapan *design thinking* dapat membantu mahasiswa dalam memecahkan masalah sesuai dengan panduan dan tugas terstruktur yang diberikan. Studi lain mengajarkan *design thinking* kepada mahasiswa dengan mengidentifikasi beberapa tantangan dalam mengajar, termasuk kebutuhan pengembangan fakultas, penilaian pembelajaran, dan pentingnya menyediakan sumber daya dan dukungan yang memadai. Mahasiswa didorong untuk bekerja dalam tim, terlibat dalam aktivitas langsung, dan mengulang ide mereka melalui beberapa prototipe. *Design thinking* dapat menjadi alat yang ampuh untuk mengajarkan pemecahan masalah, inovasi, dan kolaborasi dalam pendidikan tinggi, tetapi implementasi yang efektif memerlukan perencanaan, sumber daya, dan dukungan yang efektif (McLaughlin et al., 2020).

Studi lain mengungkapkan bahwa *design thinking* dapat mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam tentang perspektif dan pengalaman teman sebaya, guru, dan pemangku kepentingan lainnya, mendorong siswa untuk menghasilkan banyak ide dan mengeksplorasi solusi yang berbeda. Pendekatan ini dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka, serta belajar berpikir di luar kebiasaan, mendorong kolaborasi lintas disiplin, menyatukan siswa dengan beragam perspektif dan keterampilan untuk mengerjakan masalah yang kompleks, mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah, komunikasi, dan kreativitas yang akan membantu mereka dengan baik dalam berbagai konteks. Secara keseluruhan, *design thinking* menawarkan kerangka kerja untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat penting untuk keberhasilan dalam pendidikan (Li & Zhan, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian dengan menerapkan *design thinking* untuk mengetahui berbagai permasalahan dari kegiatan pembelajaran daring antara guru dan siswa di masa pandemi Covid-19. Selain itu, melalui penelitian ini kami juga menawarkan solusi atas permasalahan yang ditemukan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran daring.

## **METODE**

Penelitian ini mencoba menerapkan *design thinking* untuk menemukan dan memecahkan masalah yang paling mendesak dalam kegiatan pembelajaran daring di Indonesia selama pandemi covid-19. Setelah itu, kami menganalisis persepsi peserta yang terlibat dalam kegiatan tentang penggunaan *design thinking*. Ada dua sesi dalam kegiatan ini: pertama, sesi presentasi tentang *design thinking*, dan yang kedua adalah sesi praktik menggunakan *design thinking* untuk menemukan masalah yang paling mendesak dan solusi yang tepat.



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini melibatkan 25 partisipan dengan berbagai latar belakang. Peserta dijadikan satu kelompok dan mengikuti seluruh kegiatan penelitian. Agar *design thinking* berhasil, kami menggali lebih dalam kepribadian setiap peserta. Data personal ke-25 peserta tersebut tercantum pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4 berikut.

Tabel 1. Data Personal Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin

Pria	Wanita
12	13
48%	52%

Tabel 2. Data Personal Partisipan Berdasarkan Jenis Pekerjaan

Pengusaha	Dosen	Pegawai Sekolah	Mahasiswa	Guru
1	1	1	15	7
4%	4%	4%	60%	28%

Tabel 3. Data Personal Partisipan Berdasarkan Rentang Umur

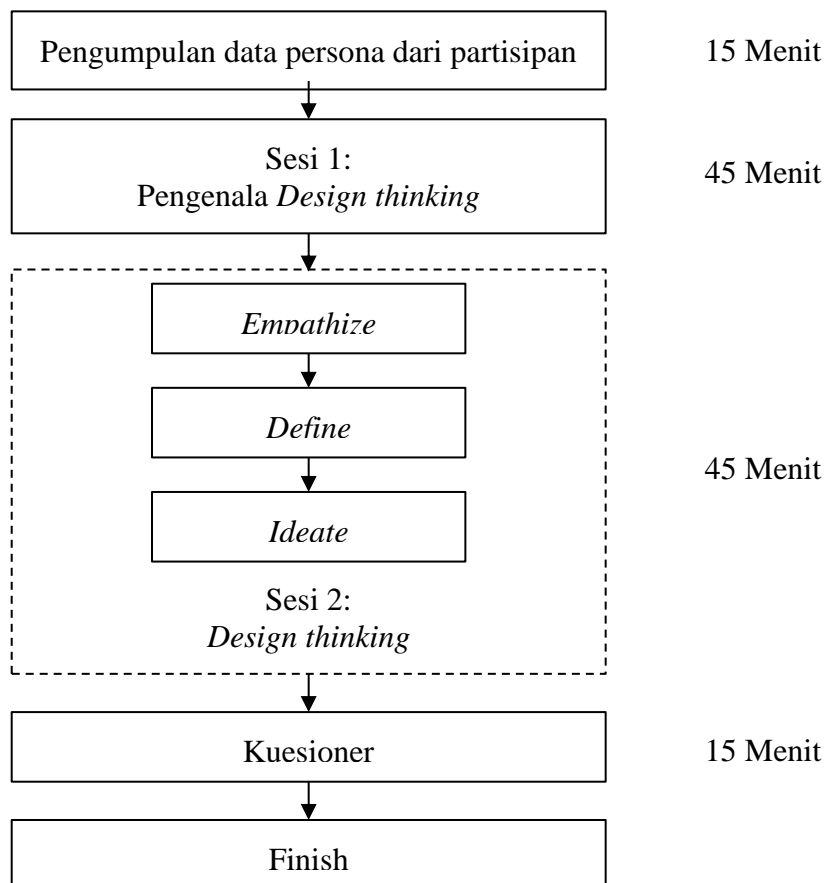
Rentang Umur	Total	Rentang Umur	Total
Under 10 y.o.	0	31 - 35 y.o.	1
11 - 15 y.o.	0	36 - 40 y.o.	1
16 - 20 y.o.	7	41 - 45 y.o.	0
21 - 25 y.o.	10	46 - 50 y.o.	1
26 - 30 y.o.	4	Above 50 y.o	1

Tabel 4. Data Personal Partisipan Berdasarkan Hobi

Hobi	Total	Hobi	Total
Memasak	3	Nonton Film	5
Membaca	16	Menulis	5
Dansa	1	Travelling	4

Hobi	Total	Hobi	Total
Musik	4	Berkebun	1
<i>Programming</i>	4	<i>Crafting</i>	1
Mendesain	4	Menyanyi	3
Mengajar	2	Fotografi	3
Olahraga	5	Komputer	1

Kegiatan eksperimen dilakukan dalam satu hari, dengan empat puluh lima menit untuk setiap sesi. Sebelum masuk ke sesi pertama, terlebih dahulu kami mengumpulkan data personal peserta. Waktu yang disediakan untuk mengumpulkan data personal peserta adalah lima belas menit. Setelah data personal terkumpul, dilakukan kegiatan inti. Kegiatan inti dimulai dengan sesi pertama pengenalan *design thinking*. Setelah menyelesaikan sesi pertama, peserta melanjutkan ke sesi kedua dengan melakukan kegiatan *design thinking* dengan kasus pembelajaran daring di Indonesia pada masa pandemi Covid-19. Pada sesi kedua ini, kami tidak melakukan semua tahapan *design thinking* karena tujuan kami hanya mencari solusi, bukan prototype, dan mengujinya. Namun pada sesi kedua, kami merekam semua kegiatan yang dilakukan oleh para peserta mulai dari tahap *empathize* hingga tahap *ideate*. Di akhir percobaan, kami mensurvei semua peserta untuk menentukan persepsi mereka tentang *design thinking*. Untuk lebih jelasnya, gambar 3 menggambarkan eksperimen yang kami lakukan.



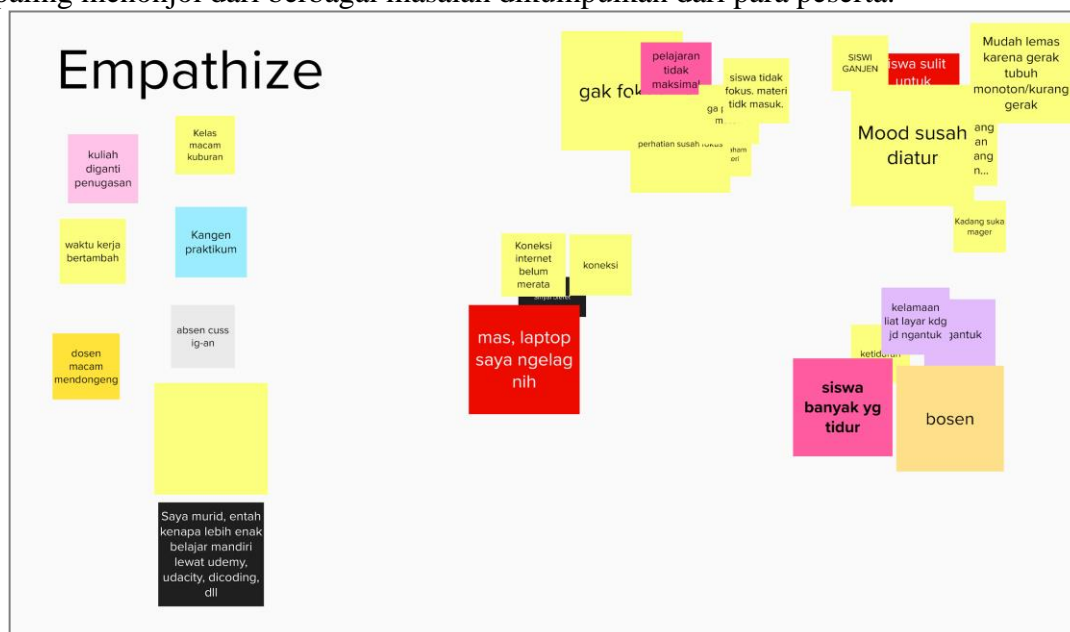
Gambar 2. Desain Eksperimen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan virtual dengan menggunakan platform *Miro App* dan kuesioner *USE*. Kami menggunakan papan virtual untuk mengumpulkan data selama sesi *design thinking*, sedangkan kuesioner *USE* mengumpulkan data tentang persepsi peserta setelah menggunakan *design thinking*. Pengumpulan data dimulai dari sesi *design thinking* dalam mencari solusi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah

mendesak dengan pembelajaran daring di Indonesia selama pandemi covid-19. Selain itu, persepsi peserta tentang penggunaan *design thinking* juga dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner USE. Setelah itu dilakukan analisis *Cronbach Alpha* untuk mengetahui konsistensi internal dan validitas isi kuesioner.

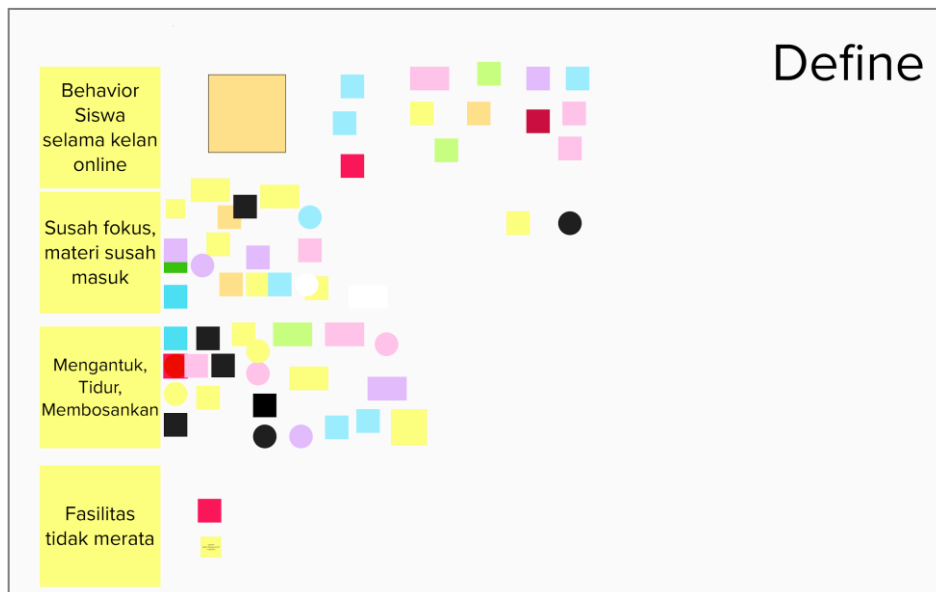
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil langkah-langkah *design thinking* yang telah dilakukan untuk menemukan permasalahan dan solusi yang dapat diimplementasikan pada permasalahan pembelajaran daring di Indonesia pada masa pandemi covid-19. Sebagaimana dijelaskan dalam metode penelitian, penjelasan untuk setiap langkah adalah sebagai berikut; Tahap *Empathize*; Tahapan ini bertujuan untuk menghimpun berbagai permasalahan yang dialami peserta selama kebijakan pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19 di Indonesia. Peserta menggunakan platform aplikasi miro papan virtual. Fasilitator memberikan waktu lima menit kepada seluruh peserta untuk menuliskan semua permasalahan yang mereka alami. Setelah waktu yang diberikan fasilitator habis, fasilitator melanjutkan dengan mengelompokkan masalah berdasarkan persamaannya. Di akhir tahap ini, empat kelompok yang paling menonjol dari berbagai masalah dikumpulkan dari para peserta.



Gambar 3. Tahap *Empathize* dengan menggunakan Miro Papan Virtual

Tahap *Define*; Tahap ini mendefinisikan masalah dari empat cluster besar yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Perangkat yang digunakan pada tahap ini masih sama dengan tahap sebelumnya yaitu menggunakan virtual board. Tahapan ini dilakukan oleh fasilitator dan disaksikan oleh seluruh peserta. Rumusan masalah keempat klaster tersebut adalah sebagai berikut: (1) Perilaku siswa selama kelas daring; (2) Sulit fokus yang menyebabkan terjadinya penurunan daya serap terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru; (3) Materi yang disampaikan guru membosankan, membuat siswa cepat mengantuk, hingga tertidur; dan (4) persebaran fasilitas yang tidak merata sehingga menghambat pelaksanaan kelas daring. Setelah fasilitator berhasil mendefinisikan masalah dari empat kluster yang diperoleh dari tahap sebelumnya, peserta kemudian menilai keempat definisi masalah yang telah dibuat oleh fasilitator. Hasil akhir dari tahap ini adalah definisi masalah dengan rating tertinggi menjadi masalah yang paling mendesak untuk diselesaikan.



Gambar 4. Tahap *Define* dengan menggunakan Miro Papan Virtual

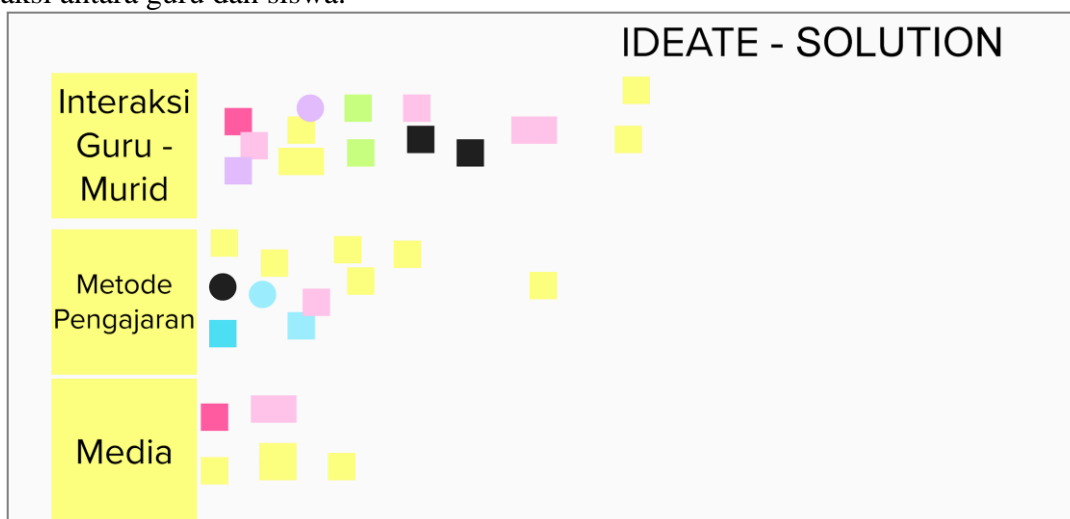
Tahap *Ideate*; Setelah didapatkan masalah yang paling mendesak untuk dipecahkan pada tahap sebelumnya, maka pada tahap ini peserta diajak untuk memikirkan ide-ide yang dapat memecahkan masalah tersebut. Perangkat yang digunakan juga masih sama dengan yang digunakan pada tahap sebelumnya. Tahap ini dibagi menjadi dua langkah. Pada langkah pertama, peserta menuliskan idenya dan menempelkannya di papan virtual. Fasilitator juga memberikan batasan waktu bagi seluruh peserta untuk menyampaikan idenya.



Gambar 5. Tahap *Ideate* dengan menggunakan Miro Papan Virtual

Setelah peserta menyampaikan idenya hingga batas waktu yang diberikan habis, fasilitator kembali mengelompokkan ide yang diberikan oleh peserta. Mirip dengan pengelompokan yang dilakukan pada tahap berempati, ide-ide yang ditulis oleh peserta dalam pengelompokan cocok dengan kesamaannya. Tiga kelompok ide yang paling menonjol diperoleh dari langkah ini, yang kemudian ditentukan oleh fasilitator sebelum tahap kedua ideasi dilakukan. Tiga gagasan yang diperoleh dari ketiga klaster tersebut adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa; (2) Tidak hanya menggunakan metode pengajaran yang monoton; dan (3) penggunaan media dalam pembelajaran.

Pada tahap *Ideate* Tahap kedua, peserta kembali diminta untuk memilih mana dari ketiga gagasan tersebut yang paling cocok untuk digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang dipilih pada tahap yang telah ditentukan setelah fasilitator selesai mendefinisikan tiga klaster yang paling menonjol dari ide-ide yang diperoleh pada tahap ideate pertama. Pada akhir tahap ini diperoleh satu ide yang paling cocok untuk digunakan sebagai solusi yaitu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.



Gambar 6. Tahap Kedua *Ideate* menggunakan Miro Papan Virtual

Di akhir kegiatan, kami memberikan kuesioner kepada peserta yang digunakan untuk mengetahui persepsi peserta terhadap *design thinking*. Kuesioner yang diberikan adalah kuesioner USE 4 dimensi (Lund, 2001) yang meliputi Kegunaan (8 item), Kemudahan Penggunaan (11 item), Kemudahan Belajar (4 item), dan Kepuasan (7 item) dengan perincian kuesioner yang tercantum dalam tabel 5. Peserta dipersilakan untuk memberikan tingkat persetujuan pada setiap pertanyaan dengan skala 1 sampai 5 (sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju). *Analisis Cronbach Alpha* dilakukan terhadap 30 item kuesioner untuk menganalisis konsistensi internal dan validitas survei.

Tabel 5. Item Kuesioner USE

No	Pernyataan	Mean	Std. Deviasi	Dimensi
1.	<i>Design thinking</i> membuat saya semakin efektif	4,28	0,89069	Kegunaan
2.	<i>Design thinking</i> membuat saya semakin produkti	4,24	0,83066	
3.	<i>Design thinking</i> sangat berguna untuk menemukan solusi dari suatu masalah	4,52	0,71414	
4.	<i>Design thinking</i> memberi saya lebih banyak kendali atas semua aktivitas dalam hidup saya	4,24	0,66332	
5.	<i>Design thinking</i> membuat sesuatu yang ingin saya selesaikan menjadi lebih mudah dilakukan	4,4	0,8165	
6.	<i>Design thinking</i> menghemat waktu saya saat saya menggunakannya	4,16	0,7461	
7.	<i>Design thinking</i> memenuhi kebutuhan saya untuk mengetahui cara memecahkan masalah	4,36	0,75719	
8.	<i>Design thinking</i> dapat memecahkan masalah yang saya harap dapat diselesaikan	4,24	0,87939	
9.	<i>Design thinking</i> mudah digunakan	4,2	0,70711	Kemudahan Penggunaan
10.	<i>Design thinking</i> itu sederhana, tidak rumit	4,28	0,67823	



No	Pernyataan	Mean	Std. Deviasi	Dimensi
11.	<i>Design thinking</i> ramah pengguna	4,4	0,76376	
12.	<i>Design thinking</i> membutuhkan lebih sedikit langkah untuk memecahkan masalah	3,96	0,73485	
13.	<i>Design thinking</i> bersifat fleksibel	4,36	0,75719	
14.	Menggunakan <i>design thinking</i> tidak membutuhkan banyak energi	4,32	0,80208	
15.	Saya dapat menggunakan <i>design thinking</i> tanpa instruksi tertulis	3,84	0,8	
16.	Saya tidak melihat adanya inkonsistensi ketika saya menggunakan <i>design thinking</i>	3,76	0,96954	
17.	<i>Design thinking</i> dapat digunakan baik oleh pemula maupun ahli	4,36	0,81035	
18.	Dengan menggunakan <i>design thinking</i> , saya dapat pulih dari kesalahan saya dengan cepat dan mudah	4,04	0,88882	
19.	Saya merasa, di masa mendatang, saya dapat menggunakan <i>design thinking</i> lagi dengan sukses	4,44	0,71181	
20.	Saya dapat mempelajari cara menggunakan <i>design thinking</i> dengan cepat	4,32	0,74833	Kemudahan Belajar
21.	Saya dapat dengan mudah mengingat cara menggunakan <i>design thinking</i>	4,4	0,6455	
22.	<i>Design thinking</i> sangat mudah dipelajari	4,4	0,76376	
23.	Saya menjadi andal dengan <i>design thinking</i> dengan cepat	4,16	0,68799	
24.	Saya sangat puas menggunakan <i>design thinking</i>	4,24	0,72342	Kepuasan
25.	Saya akan merekomendasikan <i>design thinking</i> kepada orang lain	4,56	0,71181	
26.	Menggunakan <i>design thinking</i> itu menyenangkan	4,4	0,8165	
27.	<i>Design thinking</i> dapat bekerja seperti yang saya inginkan	4,08	0,70238	
28.	<i>Design thinking</i> itu luar biasa	4,16	0,8	
29.	Saya merasa saya membutuhkan <i>design thinking</i> untuk menemukan solusi untuk suatu masalah	4,36	0,81035	
30.	<i>Design thinking</i> sangat nyaman digunakan untuk memecahkan suatu masalah	4,36	0,75719	

Total *alpha coefficient* kuesioner ini adalah 0,976, dan untuk setiap dimensi lebih dari 0,800, yaitu lebih dari 0,6, yang berarti item dalam kuesioner cukup andal untuk mengukur persepsi peserta terhadap penggunaan *design thinking*.

Tabel 6. Hasil Statistik Kuesioner

Dimensi	Mean	Std. Deviasi
Kegunaan	34.440	5.43
Kemudahan Penggunaan	45.960	6.55
Kemudahan Belajar	17.280	2.57
Kepuasan	30.160	4.46

Tabel 6 menunjukkan ringkasan analisis statistik untuk setiap dimensi. Dari hasil tersebut, kita dapat menyimpulkan: (1) 86% peserta mengungkapkan bahwa *design thinking* membantu mereka menemukan masalah dan solusi; (2) 83% peserta setuju bahwa *design thinking* mudah digunakan; (3) 86% peserta setuju bahwa *design thinking* mudah dipelajari; dan (4) 86% peserta puas dengan menggunakan *design thinking* untuk menemukan masalah mendesak dan solusi yang sesuai.

Dari hasil yang telah dijabarkan di atas, dapat dikatakan bahwa *design thinking* dapat digunakan untuk menemukan permasalahan beserta solusinya. Hal ini diperkuat dengan studi yang dilakukan oleh (Pusca & Northwood, 2018; Von Thienen et al., 2014; Luthfi & Wardani, 2019; & Foster, 2021) yang secara umum mengungkapkan keunggulan *design thinking* dalam menyelesaikan permasalahan melalui cara dengan memahami permasalahan tersebut dan membongkai ulang masalah yang dihadapi sehingga ditemukan inti permasalahan yang sebenarnya dihadapi. Studi (Pusca & Northwood, 2018) lebih mendalam juga mengungkapkan bahwa melalui *design thinking* yang berfokus pada proses lebih dapat menyelesaikan permasalahan secara lebih “kreatif” karena mengimplementasikan *solution-based thinking*.

Temuan penelitian ini menunjukkan proses berpikir kreatif yang dilakukan pada studi ini melalui *design thinking* juga mampu mempersingkat proses penemuan solusi dari masalah yang dihadapi. Hal ini juga diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh (Dell’era et al., 2019; Dam & Siang, 2021) yang secara umum mengungkapkan kelebihan dari masing-masing metode *design thinking*, salah satunya adalah kecepatan dari masing-masing metode relatif cepat meskipun terdapat beberapa sedikit perbedaan dari sisi keikutsertaan dan aktivitas yang dilakukan partisipan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan terlihat bahwa kita dapat mengetahui permasalahan yang terjadi di beberapa instansi dengan menggunakan *design thinking*, seperti halnya pembelajaran daring di Indonesia pada masa pandemi Covid-19. Melalui *design thinking*, kita dapat mengetahui empat masalah besar yang terjadi dalam pembelajaran daring di Indonesia selama Covid-19. Dari empat masalah besar tersebut, kita juga dapat mengetahui bahwa satu masalah mendesak untuk diselesaikan tentang banyaknya siswa yang mengeluh mengantuk dan bosan menggunakan pembelajaran daring. Dari permasalahan yang paling mendesak tersebut, kita juga dapat menemukan beberapa ide untuk menyelesaikannya, antara lain meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, metode pengajaran yang tidak monoton, dan penggunaan media. Berdasarkan pemikiran tersebut, peningkatan interaksi antara guru dan siswa akhirnya dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan paling mendesak dalam pembelajaran daring di Indonesia di masa pandemi Covid-19. Selain itu, dari persepsi peserta juga diketahui bahwa penggunaan *design thinking* cukup baik untuk menemukan masalah dan solusi dari segi kemanfaatan, kemudahan penggunaan, kemudahan pembelajaran, dan kepuasan.

Saran yang dapat penulis berikan adalah kami dapat merekomendasikan *design thinking* untuk menemukan masalah yang paling mendesak dari berbagai masalah yang ditemukan dan menemukan solusi yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 298-303.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2). 83-93.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Dam, R., & Siang, T. (2018). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?*. Interactive Design Foundation.
- Dell'Era, C., Magistretti, S., Cautela, C., Verganti, R., & Zurlo, F. (2020). Four Kinds of Design Thinking: From Ideating to Making, Engaging, and Criticizing. *Creativity and Innovation Management*, 29(2), 324-344. doi: <https://doi.org/10.1111/caim.12353>
- Foster, M. K. (2021). Design Thinking: A Creative Approach to Problem Solving. *Management Teaching Review*, 6(2), 123-140. <https://doi.org/10.1177/2379298119871468>
- Goldman, S., & Kabayadondo, Z. (2016). Taking design thinking to school: How the technology of design can transform teachers, learners, and classrooms. *Taking design thinking to school*, 21-37.
- Handayani, T., Khasanah, H. N., & Yoshinta, R. (2020). Pendampingan Belajar di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar Terdampak Covid-19. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 107-115.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi*. Malang: UB Press.
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108-116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Li, T., & Zhan, Z. (2022). A Systematic Review on Design Thinking Integrated Learning in K-12 Education. *Applied Sciences*, 12(16), 8077. <https://www.mdpi.com/2076-3417/12/16/8077#>
- Lund, A. M. (2001). Measuring Usability with The Use Questionnaire. *Usability interface*, 8(2), 3-6.
- Luthfi, M. I., Wardani R. (2019). Application of Design Thinking in Designing History Instructional Media for High School Students. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 28(16), 698-710.
- Nakayama, M., Yamamoto, H., & Santiago, R. (2006). Investigating The Impact of Learner Characteristics on Blended Learning Among Japanese Students. *Proceedings of The International Conference On E-Learning, Icel.* (3). 361-370.
- Pusca, D., & Northwood, D. O. (2018). Design Thinking and its Application to Problem Solving. *Global Journal of Engineering Education*, 20(1), 48-53.
- Republik Indonesia. (2020) *SE No. 2 / 2020 Tentang Pencegahan Penularan Virus Corona (Covid-19)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Republik Indonesia. (2020). *SE No. 4 / 2020 Tentang Implementasi Kebijakan Pendidikan Selama Masa Darurat Penyebaran Virus Corona (Covid-19)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Salim, S., Jazuli, L. O. A., Nurhayati, N., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Penggunaan Platform Aplikasi E-Learning Schoology Pada Guru SMA. *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat, 1(2)*, 151-158. <https://doi.org/10.22219/janayu.v1i2.11722>
- Saputra, H. N., & Fajriani, A. (2021). Development of Augmented reality-assisted Health Education Posters on Covid-19. *Qanun Medika-Medical Journal Faculty of Medicine Muhammadiyah Surabaya, 5(2)*, 239-250. <http://dx.doi.org/10.30651/jqm.v5i2.7378>
- Von Thienen, J., Meinel, C., & Nicolai, C. (2014). How design thinking tools help to solve wicked problems. *Design thinking research: Building innovation eco-systems*, 97-102.

**How to cite:**

Luthfi, M. I., & Septiyanti, N. D. (2023). Design Thinking Untuk Analisis Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 3(2)*, 193-204. <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v3i2.146>