

**Design Thinking dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Mencipta**

**Ruri Restia Anwar, Bachtiar S. Bachri, Andi Kristanto**

Universitas Negeri Surabaya

rurirestia66@gmail.com, bachtiarbachri@unesa.ac.id, andikristanto@unesa.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the application of the Design thinking method in Visual Communication Design learning to improve problem solving skills and create students. The Design thinking method combines creative and analytical approaches, has been applied in various industries as a tool to overcome complex challenges. However, its application in education is still relatively new, especially in the subject of Visual Communication Design. This research uses a qualitative approach by applying case study strategies in the Visual Communication Design learning environment. Data was collected through classroom observation, interviews with teachers and students, and analysis of creative products produced by students during the learning process. The results showed that the application of Design thinking significantly improves students' ability to identify, analyze, and solve complex problems in the context of visual communication design. In addition, this study also revealed that the application of Design thinking positively affects students' ability to create. Overall, this study concludes that the application of Design thinking in Visual Communication Design subjects has great potential in improving problem-solving and creating abilities. The practical implications of this research point to the need for further exploration in integrating these methods into broader learning approaches, with the aim of producing students who are able to face real-world challenges with creativity and confidence.*

**Keywords:** *visual communication design, design thinking, problem solving ability, creating*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *design thinking* dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual guna meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan mencipta siswa. Metode *Design thinking* menggabungkan pendekatan kreatif dan analitis, telah diterapkan dalam berbagai industri sebagai alat untuk mengatasi tantangan kompleks. Namun, penerapannya dalam pendidikan masih tergolong baru, terutama dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan strategi studi kasus di lingkungan pembelajaran Desain Komunikasi Visual. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis produk-produk kreatif yang dihasilkan oleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Design thinking* secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang kompleks dalam konteks desain komunikasi visual. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penerapan *Design thinking* secara positif mempengaruhi kemampuan

mencipta siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *Design thinking* dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan mencipta. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan perlunya eksplorasi lebih lanjut dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam pendekatan pembelajaran yang lebih luas, dengan tujuan untuk menghasilkan siswa yang mampu menghadapi tantangan dunia nyata dengan kreativitas dan kepercayaan diri yang dimiliki.

**Kata kunci:** desain komunikasi visual, *design thinking*, kemampuan penyelesaian masalah, mencipta

## PENDAHULUAN

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) ditinjau dari Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan pada tahun 2020-2022, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyumbang jumlah pengangguran tertinggi dibandingkan dengan tingkat pendidikan lainnya selama rentang tahun 2020-2022. Meskipun terdapat penurunan setiap tahunnya, namun SMK masih menduduki posisi tertinggi dalam tingkat pengangguran (Akbar et al., 2022). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang mempersiapkan generasi muda berbakat di bidang mata pelajaran utama tertentu untuk memasuki dunia kerja. Pendidikan Indonesia harus membekali generasi penerus dengan keterampilan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan lapangan kerja di masa depan, guna menurunkan angka pengangguran lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK). Sumber daya manusia yang kompeten harus disiapkan untuk menghadapi era *society 5.0*. Kompetensi dan keterampilan yang perlu dipersiapkan dalam menghadapi abad 21 adalah keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communication, creative thinking* dan *collaboration* (Listiqowati et al., 2022).

Mata pelajaran SMK Desain Komunikasi Visual terdiri dari kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk penguasaan keterampilan kerja desain komunikasi visual. Di dalamnya berisi berbagai ilmu dasar sebagai bekal mempelajari mata pelajaran lain. Keberadaannya berfungsi membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan *passion* (Harsanto, 2019). Selain itu, tujuan lainnya yaitu agar dapat mempelajari mata pelajaran lanjutan di kelas XI dan XII. *Design brief* merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Materi ini membahas tentang pedoman tertulis untuk proyek desain yang dikembangkan bersama oleh desainer dan pihak ketiga disertakan dalam ringkasan desain.

*Design brief* sebagai perkembangan arah eksplisit dan terperinci yang harus diikuti untuk mencapai rencana yang optimal. Bentuk *design brief* bisa berupa rincian tertulis naratif yang sudah disusun secara sistematis berupa poin-poin oleh desainer berdasarkan *project brief*, sehingga diperlukan ketrampilan dalam pembelajaran tersebut (Utomo & Kuntjara, 2022). Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) kelas XI SMK Yapalis Krian tidak terlepas dari lingkungan belajar yang menyurutkan semangat siswa untuk belajar secara optimal. Dari hasil persepsi selama proses

pembelajaran produktif di DKV berkonsentrasi pada program pada materi *design brief*, ditemukan bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki kesiapan yang cukup untuk belajar di kelas. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak dapat mengambil secara efektif proses pembelajaran di dalamnya.

Terlihat dari latihan siswa dalam menyelesaikan tugas membuat *design brief* yang masih belum sempurna sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu dengan metode konvensional, diskusi, pemberian contoh pekerjaan, dan pemberian tugas (Gloria, I.R.W.Atmojo, 2019). Namun dari hasil kerja siswa yang telah dinilai, masih banyak yang belum mendapat nilai KKM 75. Sebagian besar karya siswa sudah baik, namun masih perlu ditingkatkan dari segi konsep desain dan strategi kreatif agar berbagai aspek penilaian mendapat nilai yang cukup.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan ketrampilan 4C yaitu *tive thinking* yang menuntut siswa untuk mampu menciptakan suatu karya. Kemampuan mencipta sangat diperlukan dalam kegiatan belajar di abad-21. Kegiatan menghasilkan suatu karya yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan disebut mencipta (Hartinah, 2019). Model *design thinking* dalam mencipta memiliki pemahaman yang berkaitan dengan masalah yang coba diselesaikan. Hal tersebut melibatkan peran guru, berpartisipasi dan bersimpati dengan orang lain untuk menyelesaikan permasalahan. Sehingga *design thinking* memiliki peran dalam kemampuan menyelesaikan masalah dan kemampuan mencipta untuk menghadapi abad-21 melalui keterampilan 4C.

Data yang diperoleh dari Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2018 yang menyatakan peringkat skor literasi Indonesia berada di peringkat 64 dari 65 negara dengan skor 382. PISA menyatakan siswa di Indonesia hanya dapat mencapai level 1 dan level 2 dari 6 level soal. Maka PISA menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa di Indonesia tergolong sangat rendah (Hopfenbeck et al., 2018). Hal ini menjadikan keterampilan berpikir dalam menyelesaikan adalah salah satu tujuan utama pendidikan Indonesia. Oleh karena itu untuk menghadapi era society 5.0, guna meningkatkan peluang kerja maka siswa dituntut untuk memiliki kemampuan penyelesaian masalah dalam pemahaman materi pelajaran (Listiqowati et al., 2022).

Salah satu dari tanda bahwa siswa siap kerja yaitu mempunyai kemampuan penyelesaian masalah (*problem solving*). *Problem solving* adalah kemampuan untuk menggunakan proses berpikir dalam memecahkan masalah dengan mengumpulkan fakta, menganalisis informasi, penyusunan alternatif solusi, serta memilih solusi masalah yang lebih efektif. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu *design thinking* yang merupakan metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah (Sofiana, 2018).

*Design thinking* adalah metode pembelajaran yang membantu siswa berpikir kreatif, mengembangkan keterampilan siswa, berpikir di luar kebiasaan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membantu menonjolkan bakat siswa. Melalui *design thinking* pembelajaran dapat dirancang oleh guru sehingga melahirkan proses

pembelajaran yang inovatif. Selain itu, *design thinking* dapat diterapkan secara fleksibel kepada siswa dan semua mata pelajaran (Chin et al., 2019). Pendidik memiliki tantangan unik untuk mengajar dan membimbing generasi pengganti dimasa yang akan datang, dimana siswa akan menjalani profesi-profesi baru yang saat ini belum ada, namun proses *design thinking* akan membantu pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan profesi mendatang.

Upaya untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas maka diperlukan desain pembelajaran untuk membantu proses transfer pengetahuan antara guru dan murid menjadi efektif. *Design thinking* dikemukakan sebagai suatu proses eksplorasi dan strategi mendesain dalam berbagai rencana desain dan sudah diakui sebagai cabang keilmuan desain baru sebagai hasil dari kemampuan mencipta (Sofiana, 2018). *Design thinking* sebagai suatu metode inventif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain. Pendidik harus selalu terbuka untuk menerima hal-hal baru dalam pembelajaran yang terkini, sehingga mampu membantu menyelesaikan masalah dan meningkatkan kemampuan mencipta siswa melalui pembelajaran menggunakan *design thinking*.

*Design thinking* juga berdampak besar pada perkembangan guru. Budaya baru ini akan mendorong kesan positif dari proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah, serta pengembangan profesional guru dan pengembangan keterampilan siswa, sebagai bagian penting dari pengajaran abad dua puluh satu. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, untuk mengetahui keabsahan solusi yang ditawarkan maka dilakukan kegiatan penelitian yang bertujuan: (1) untuk mengetahui penerapan *Design thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Kemampuan Mencipta; (2) untuk mengetahui manfaat penerapan *Design thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Kemampuan Mencipta.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian *article review* dengan pendekatan deskriptif adalah suatu pendekatan dalam penelitian ilmiah yang bertujuan untuk menganalisis, menggambarkan, dan menyajikan secara rinci informasi dari berbagai artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian yang telah ditentukan. Dalam metode ini, peneliti melakukan pencarian artikel-artikel terkini dan berkualitas dari sumber-sumber terpercaya, seperti jurnal ilmiah dan basis data akademik, yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Setelah mengumpulkan sejumlah artikel, peneliti melakukan seleksi untuk memilih artikel-artikel yang paling relevan dan berkualitas tinggi untuk di-*review* lebih lanjut (Sujana, 2019).

Proses *review* dimulai dengan membaca dan menganalisis setiap artikel secara menyeluruh. Peneliti mengidentifikasi dan mencatat temuan-temuan utama, pendekatan penelitian, metode, serta data dan hasil dari masing-masing artikel. Setelah mengumpulkan informasi dari semua artikel, data-data tersebut kemudian disintesis dan dianalisis. Proses analisis ini mencakup perbandingan, perbandingan, dan penarikan kesimpulan dari berbagai artikel yang telah di-*review* (Sofiana, 2018).

Hasil dari analisis tersebut kemudian disajikan dalam laporan penelitian yang terstruktur dan sistematis. Laporan tersebut mencakup deskripsi tentang topik penelitian, temuan-temuan utama dari artikel-artikel yang telah di-review, serta analisis komprehensif tentang karakteristik dan perbedaan dari berbagai artikel tersebut. Pendekatan deskriptif tidak bertujuan untuk mencari hubungan sebab-akibat atau menghasilkan data baru, melainkan lebih berfokus pada memberikan gambaran menyeluruh tentang topik penelitian berdasarkan literatur yang sudah ada.

Metode penelitian *article review* dengan pendekatan deskriptif memerlukan kejelian dan ketelitian dalam melakukan seleksi artikel, analisis data, serta penyajian informasi agar laporan yang dihasilkan memiliki kualitas dan keandalan yang tinggi. Oleh karena itu, sumber-sumber yang digunakan harus berasal dari literatur ilmiah yang terpercaya dan relevan dengan tujuan penelitian, sehingga hasil dari penelitian *article review* dengan pendekatan deskriptif dapat memberikan sumbangan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang studi yang bersangkutan (Sujana, 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

*Design thinking* adalah pendekatan kreatif dalam pembelajaran desain komunikasi visual yang melibatkan serangkaian tahapan untuk memahami, mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menguji solusi visual secara holistik. Tahapan pertama, yaitu "Empati," melibatkan pemahaman mendalam terhadap audiens, tujuan, dan konteks yang akan dihadapi dalam proyek desain. Kemudian, dalam tahap "Definisi," informasi yang diperoleh digunakan untuk merumuskan permasalahan desain yang spesifik dan fokus. Langkah berikutnya, "Ideasi," mendorong generasi ide kreatif secara bebas dan berlimpah untuk mengatasi tantangan yang telah didefinisikan. Tahap "Prototipe" melibatkan pengembangan konsep visual awal yang dapat diuji cobakan dan dieksplorasi lebih lanjut. Setelah itu, dilakukan "Uji" terhadap prototipe tersebut dengan melibatkan pengguna atau audiens yang dituju untuk mendapatkan umpan balik berharga. Iterasi berulang melalui tahapan-tahapan ini memungkinkan pengembangan desain komunikasi visual yang lebih berfokus, relevan, dan efektif. *Design thinking* mendorong pemikiran kreatif, empati terhadap pengguna, serta penyelesaian masalah yang inovatif dalam konteks pembelajaran desain komunikasi visual.

Sebuah penelitian terdahulu menunjukkan keunggulan pendekatan model *design thinking*. Kwangmuang et al., (2021) membuat proyek untuk mengembangkan dan melacak keterampilan *design thinking* dalam kelompok siswa pedesaan di tahun-tahun akhir sekolah dasar dan sekolah menengah pertama di Queensland untuk memperkuat keterampilan kreatif dan pola pikir inovatif. Penelitian yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menerapkan Metode *Design thinking* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran Kimia oleh Riti, dkk., menunjukkan bahwa penerapan pemikiran desain

pada model pembelajaran berbasis proyek dapat dicapai dan bermanfaat. Selain itu, model pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Riti et al., 2021). Penelitian yang berjudul Penerapan *design thinking* pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Online untuk Mengurangi Dampak *Technostres* oleh Putra, dkk., menunjukkan bahwa penerapan metode pemikiran desain menghasilkan kinerja terbaik untuk perancang prototipe aplikasi karena tahapan menyajikan proses yang membawa perancang UI/UX lebih dekat dengan pengguna dan memungkinkan mereka untuk memahami poin rasa sakit pengguna, membuat tahap selanjutnya sederhana (Putra et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Gloria, dkk., dengan judul Pengaruh *Project Based Learning* dengan Metode *design thinking* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPA kelas IV SD se-Kecamatan Laweyan, menunjukkan bahwa konsekuensi dari pemeriksaan pengujian spekulasi, akhir dari tinjauan ini adalah pengambilan berbasis proyek dengan menggunakan strategi berpikir rencana yang berhasil untuk penalaran inventif (Gloria, I.R.W.Atmojo, 2019). Penelitian lain yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis *Ecopreneurship* Melalui Implementasi *Design thinking* oleh Aryanto, dkk., menghasilkan kesimpulan bahwa kemampuan penalaran imajinatif siswa yang menggunakan pendekatan *plan thinking* berbasis *ecopreneurship* lebih unggul dibandingkan siswa yang berhasil melibatkan metodologi biasa dalam mempelajari cara mengarang puisi anak (Aryanto et al., 2020).

Penerapan *design thinking* dalam pembelajaran desain komunikasi visual menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *design thinking* dapat merangsang pemikiran kreatif dan inovatif pada mahasiswa, mendorong mereka untuk lebih mendalam dalam memahami tantangan yang dihadapi dalam desain komunikasi visual, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang solusi yang lebih relevan dan efektif. Selain itu, implementasi *design thinking* juga telah terbukti mengurangi ketakutan terhadap kegagalan, mengingat pendekatan ini mendorong eksperimen dan iterasi berulang sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Penelitian juga menyoroti bahwa penerapan tahapan-tahapan *design thinking* membantu mahasiswa untuk lebih berfokus pada audiens dan konteks pengguna, yang pada gilirannya menghasilkan desain komunikasi visual yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi target audiens. Keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi *design thinking* dalam pembelajaran desain komunikasi visual dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan desain dalam dunia nyata dengan lebih percaya diri dan kompeten.

## **Pembahasan**

### **Penerapan *Design Thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Kemampuan Mencipta**

Penerapan *design thinking* dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual merupakan pendekatan yang diadopsi dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan meningkatkan kemampuan mencipta siswa. Dalam konteks ini, guru tidak hanya menjadi pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pemandu bagi siswa dalam mencari solusi kreatif atas masalah-masalah yang kompleks dalam desain komunikasi visual. Pendekatan ini melibatkan langkah-langkah seperti memahami kebutuhan dan perspektif siswa melalui wawancara dan observasi, kemudian merumuskan masalah atau proyek desain yang relevan dengan konteks belajar siswa (Aryanto et al., 2020).

Proses pembelajaran melibatkan kolaborasi aktif antara guru dan siswa, serta antar-siswa, dalam mencari ide-ide inovatif dan eksplorasi berbagai konsep desain. Ide-ide ini dikembangkan menjadi prototipe yang dapat diuji coba dan diperbaiki berdasarkan umpan balik. Proses iteratif ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berani menghadapi kegagalan, dan belajar dari pengalaman. Seiring berjalannya waktu, siswa mengembangkan rasa percaya diri dalam mengatasi masalah dan memperbaiki desain siswa, yang berdampak positif pada kemampuan mencipta siswa (Putra et al., 2022).

Penerapan *design thinking* juga membuka kesempatan untuk eksplorasi kreatif, menghargai keberagaman perspektif, serta memperkaya pembelajaran dengan pengalaman yang menarik dan relevan dengan dunia nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran, tetapi juga memperkuat hubungan antara pembelajaran di kelas dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan *design thinking* dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan meningkatkan kemampuan mencipta siswa, serta membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan masa depan (Riti et al., 2021).

Penerapan *design thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual memiliki dampak positif terhadap kemampuan penyelesaian masalah dan meningkatkan kemampuan mencipta. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengatasi masalah-masalah desain dengan pendekatan yang sistematis dan inovatif. Proses *design thinking*, yang melibatkan pemahaman mendalam tentang masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian, membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Siswa diajak untuk mempertimbangkan berbagai alternatif solusi dan memilih yang terbaik berdasarkan uji coba dan umpan balik (Suprobo, 2019).

Melalui penerapan *design thinking*, siswa juga mengalami keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merasa memiliki peran penting dalam mengidentifikasi masalah dan mencari solusi, yang memberikan rasa kepemilikan pada hasil akhir. Keterlibatan langsung ini mendorong rasa percaya diri siswa dan meningkatkan kemampuan mencipta karena siswa melihat hasil konkret dari usaha dan kreativitas siswa. Selain itu, penerapan *design thinking* mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Dalam proses ideasi dan *prototyping*, siswa bekerja bersama dalam tim untuk memperkaya dan mengembangkan ide-ide siswa. Hal ini

membuka ruang untuk berbagi perspektif, bertukar gagasan, dan saling mendukung satu sama lain, sehingga memperkuat keterampilan sosial siswa (Pande & Bharathi, 2020).

Dengan demikian, Penerapan *Design thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual memberikan manfaat yang menyeluruh. Siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan kreativitas, tetapi juga merasa percaya diri dalam meningkatkan kemampuan mencipta dan antusias dalam proses pembelajaran. Dengan pengalaman belajar yang interaktif, relevan, dan kolaboratif, siswa siap menghadapi berbagai tantangan dalam desain komunikasi visual, dan juga siap mengembangkan keterampilan yang relevan untuk masa depan siswa.

## **Manfaat Penerapan *Design Thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Kemampuan Mencipta**

Penerapan *design thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual memiliki manfaat yang signifikan terhadap kemampuan penyelesaian masalah dan meningkatkan kemampuan mencipta. Melalui pendekatan kreatif dan inovatif ini, siswa dihadapkan pada beragam tantangan desain yang memerlukan pemikiran analitis, kreativitas, dan kolaborasi. Proses *design thinking* yang melibatkan pemahaman mendalam tentang masalah, ideasi, prototipe, serta uji coba dan evaluasi, memperkuat kemampuan siswa dalam menghadapi berbagai masalah desain dengan pendekatan sistematis. Dengan berfokus pada pengalaman belajar yang interaktif dan relevan dengan dunia nyata, siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran (Panke, 2019).

Manfaat penerapan *design thinking* juga tercermin dalam peningkatan kemampuan mencipta siswa. Siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena siswa memiliki peran aktif dalam mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan membuat prototipe desain. Keterlibatan langsung dalam pembuatan keputusan memberikan rasa kepemilikan pada siswa terhadap hasil akhir, dan ketika siswa melihat ide-ide siswa diimplementasikan dan mendapatkan respons positif dari rekan sekelas, hal ini meningkatkan rasa percaya diri siswa dan semakin kreatif dalam menghasilkan karya dan mengembangkan kemampuan desain komunikasi visual yang lebih baik (Muhammad Irfan Luthfi, 2023).

Selain itu, penerapan *design thinking* memungkinkan para siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta kemampuan berkolaborasi dengan baik. Kemampuan ini menjadi bekal berharga untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dan meningkatkan persiapan siswa untuk masuk ke dunia kerja atau melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi (Afina Mauliya & Suci Wulandari, 2021). Dengan demikian, penerapan *design thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual membawa manfaat yang holistik bagi siswa, membantu siswa menjadi pemecah masalah yang tangguh, dan menjadikan proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat.

Kelebihan *design thinking* dalam pelajaran Desain Komunikasi Visual sangatlah beragam dan memiliki dampak positif yang signifikan bagi siswa. Pertama, pendekatan kreatif dan inovatif *design thinking* memungkinkan siswa untuk



mengembangkan daya kreativitas mereka dalam menciptakan solusi desain yang unik dan menarik. Siswa diajak untuk berpikir di luar batas-batas konvensional, mendorong ide-ide segar yang dapat membedakan desain mereka dari yang lain. Kedua, fokus pada pengguna merupakan nilai inti dalam *design thinking*, mengajarkan siswa untuk memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan pengguna potensial dari desain komunikasi visual mereka. Hal ini membantu siswa untuk menciptakan desain yang lebih relevan dan berdampak positif bagi audiensnya (Kong et al., 2020).

*Design thinking* mengajarkan siswa untuk memperlakukan kegagalan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang iteratif dan berbasis pengalaman, siswa menciptakan prototipe desain, mengujinya, dan belajar dari kelemahan serta kesalahan dalam proses tersebut. Dengan begitu, siswa belajar untuk memperbaiki desain mereka dan menghasilkan solusi yang semakin baik seiring waktu. Kolaborasi dan *teamwork* menjadi aspek penting dalam *design thinking*. Siswa diajak untuk bekerja dalam tim, berbagi ide, dan mendiskusikan konsep-konsep mereka bersama rekan-rekan (Baskoro & Haq, 2020). Hal ini dapat memperkaya pemahaman siswa tentang berbagai perspektif dan keterampilan sosial.

*Design thinking* memupuk empati pada siswa, mengajarkan mereka untuk memahami dan merespons kebutuhan orang lain. Dengan memahami audiens dan pengguna potensial, siswa dapat menciptakan desain yang lebih manusiawi dan memenuhi kebutuhan nyata. Pendekatan *design thinking* memiliki keterkaitan langsung dengan dunia nyata, memberikan konteks yang relevan dan nyata bagi siswa dalam pembelajaran. Hal ini meningkatkan kemampuan mencipta siswa sehingga memiliki dampak langsung dalam kehidupan sehari-hari dan dunia nyata (Wahyuni, 2020).

*Design thinking* mendorong keterampilan kritis pada siswa. Dalam menghadapi masalah desain, siswa didorong untuk berpikir secara analitis dan mempertimbangkan berbagai alternatif solusi sebelum memutuskan pilihan terbaik. Kelebihan-kelebihan tersebut membuat *design thinking* menjadi pendekatan yang sangat relevan dan efektif dalam pelajaran Desain Komunikasi Visual (Harsanto, 2019). Pendekatan ini membawa nilai-nilai kreativitas, relevansi, kemanusiaan, dan kolaborasi yang sangat berharga bagi siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia desain dan menciptakan solusi-solusi yang inovatif dan berdampak

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian tentang "Penerapan *Design Thinking* dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Kemampuan Mencipta", dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *design thinking* memiliki potensi yang signifikan dalam konteks pembelajaran Desain Komunikasi Visual. Penerapan *design thinking* membawa manfaat yang berharga dalam dua aspek penting: kemampuan penyelesaian masalah dan kemampuan mencipta siswa. Metode ini memberikan pendekatan yang

terstruktur dan kreatif untuk mengatasi tantangan dan masalah dalam konteks desain. Dengan memperkenalkan tahapan-tahapan seperti pemahaman mendalam terhadap masalah, eksplorasi beragam solusi, dan pengujian konsep, siswa dapat mengembangkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah yang lebih baik. Selain itu, penerapan *design thinking* juga berdampak positif pada kemampuan mencipta siswa. Pendekatan yang berfokus pada pengalaman nyata dan eksperimen mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih terlibat karena materi pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik. Hal ini secara keseluruhan meningkatkan kemampuan mencipta siswa yang lebih kreatif dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Namun, sementara manfaatnya jelas, implementasi *design thinking* dalam kurikulum Desain Komunikasi Visual juga mungkin menghadapi beberapa tantangan. Diperlukan pelatihan yang memadai bagi para guru untuk memahami dan menerapkan metode ini secara efektif. Selain itu, perlu juga diselaraskan dengan struktur kurikulum yang ada dan memastikan bahwa aspek-aspek esensial dari materi pelajaran tetap tercakup. Dengan mempertimbangkan keunggulan dan tantangan ini, rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam mengintegrasikan *design thinking* ke dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual sangatlah berharga. Dengan pendekatan ini, pendidikan dapat lebih mengilhami siswa untuk menjadi pemecah masalah yang kreatif dan kemampuan mencipta siswa yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afina Mauliya, & Suci Wulandari. (2021). *Empathy dan Design Thinking dalam Inovasi Manajemen Pendidikan Islam di Era Disruptif. Paedagogia: Jurnal Pendidikan, 10(1), 13–32.* <https://doi.org/10.24239/pdg.vol10.iss1.139>
- Akbar, H., Iriantara, Y., & Hanafiah, H. (2022). Implementasi Manajemen Prakerin Untuk Meningkatkan Keterserapan Lulusan Siswa SMK Pada Industri Dunia Usaha Kerja. *Jurnal Pendidikan UNIGA, 16(1), 548.* <https://doi.org/10.52434/jp.v16i1.1691>
- Aryanto, S., Widiensyah, A., & Markum, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis Ecopreneurship Melalui Implementasi Design thinking. *Educational Journal of Bhayangkara, 1(1), 37–44.* <https://doi.org/10.31599/edukarya.v1i1.107>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design thinking pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol, 4(1), 83–93.*
- Chin, D. B., Blair, K. P., Wolf, R. C., Conlin, L. D., Cutumisu, M., Pfaffman, J., & Schwartz, D. L. (2019). Educating and Measuring Choice: A Test of the Transfer of Design

thinking in Problem Solving and Learning. *Journal of the Learning Sciences*, 28(3), 337–380. <https://doi.org/10.1080/10508406.2019.1570933>

- Gloria, I.R.W. Atmojo, R. A. (2019). Pengaruh Project Based Learning dengan Metode Design thinking Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD se-Kecamatan Laweyan. *Jurnal Pendidikan Universitas Sebelas Maret*, 4499.
- Harsanto, P. W. (2019). Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, Dan Desain*, 1(2), 1–6.
- Hartinah, G. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(2), 2.
- Hopfenbeck, T. N., Lenkeit, J., El Masri, Y., Cantrell, K., Ryan, J., & Baird, J. A. (2018). Lessons Learned from PISA: A Systematic Review of Peer-Reviewed Articles on the Programme for International Student Assessment. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 62(3), 333–353. <https://doi.org/10.1080/00313831.2016.1258726>
- Kong, S., Lai, M., & Sun, D. (2020). Computers & Education Teacher development in computational thinking: Design and learning outcomes of programming concepts , practices and pedagogy. *Computers & Education*, 151(May 2019), 103872. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103872>
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). Heliyon The development of learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in Thailand junior high schools. *Heliyon*, 7(May), e07309. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07309>
- Listiqowati, I., Budijanto, Sumarmi, & Ruja, I. N. (2022). The Impact of Project-Based Flipped Classroom (PjBFC) on Critical Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, 15(3), 853–868. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15346a>
- Muhammad Irfan Luthfi, N. D. S. (2023). Design thinking untuk Analisis Masalah Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 193–204.
- Pande, M., & Bharathi, S. V. (2020). Theoretical foundations of design thinking – A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 36(February), 100637. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100637>

- Panke, S. (2019). Design thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges. *Open Education Studies*, 1(1), 281–306. <https://doi.org/10.1515/edu-2019-0022>
- Putra, L. D., Primajaya, A., & Prihandani, K. (2022). Penerapan Design thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Online Untuk Mengurangi Dampak Technostress. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(2).
- Riti, Y. U. R., Degeng, I. N. S., & Sulton, S. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menerapkan Metode Design thinking untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(10), 1581. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i10.15056>
- Sofiana, Y. (2018). Pemahaman Critical Thinking, Design thinking dan Problem Solving dalam Proses Desain. *Humaniora*, 5(2), 649. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3120>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suprobo, F. P. (2019). Penerapan Design thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur. *Jurnal Arsitektur Kristen Petra*, 2008.
- Utomo, G. A. B., & Kuntjara, A. P. (2022). Studi Perbandingan Teori dan Praktik Produksi Concept Art. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 46–54. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12225>
- Wahyuni, D. (2020). Efektifitas e-Modul Berbasis Problem Solving Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian IPA*, 6(2), 180–189.