

POLA PIKIR DESIGN THINKING DALAM MEMBENTUK PELAJAR MENJADI SOCIOPRENEUR PADA SISWA-SISWI SMAK FRATERAN SURABAYA

Metta Padmalia¹⁾, Krismi Budi Sienatra²⁾

^{1,2}Fakultas Manajemen dan Bisnis, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia

¹metta.padmalia@ciputra.ac.id

Diterima 11 Maret 2023, Direvisi 18 April 2023, Disetujui 25 Mei 2023

ABSTRAK

Sociopreneurship atau kewirausahaan sosial mengacu pada usaha bisnis yang berfokus pada menciptakan perubahan sosial yang positif. Bagi para pelajar, karakter sociopreneurship tersebut sangat penting karena dapat membantu pencapaian potensi penuh diri mereka serta menghasilkan perubahan sosial yang positif bagi masyarakat. Namun karakter sociopreneur sulit untuk dikembangkan karena keterbatasan yang dimiliki oleh para pelajar terutama dalam melihat masalah yang ada disekitar, merumuskan ide, memberikan solusi, dan mengemukakan gagasan dari solusi kedalam bentuk rancangan visual. Universitas Ciputra telah berkomitmen turut serta dalam memupuk karakter entrepreneur sejak dini. SMAK Frateran sebagai mitra secara khusus menjadikan pendidikan entrepreneurship diajarkan sejak dini melalui pembelajaran dengan materi bertahap khususnya dengan metode design thinking. Pada program pelatihan ini dengan menggunakan metode lokakarya dan demonstrasi secara berkelanjutan yang diterapkan di SMAK Frateran, melatih pelajar menjadi seorang sociopreneur dikembangkan melalui pola pikir design thinking. Metode design thinking yang disampaikan dalam lokakarya memberikan hasil dimana peserta didik mampu memecahkan masalah-masalah sosial di masyarakat yang langsung dapat memberikan solusi berdasarkan project based learning serta mampu merumuskan ide-idenya ke dalam bentuk visual agar mudah dipahami.

Kata kunci: *sociopreneurship; design thinking; project based learning.*

ABSTRACT

Sociopreneurship, or social entrepreneurship, refers to business ventures that focus on creating positive social change. For students, the character of sociopreneurship is very important because it can help them achieve their full potential and produce positive social change for society. However, the sociopreneur character is difficult to develop because of the limitations that students have, especially in seeing problems around them, formulating ideas, providing solutions, and presenting ideas from solutions in the form of visual designs. Ciputra University has committed to participating in fostering entrepreneurial character from an early age. SMAK Frateran as a partner specifically makes entrepreneurship education taught from an early age through learning with gradual material, especially with the design thinking method. In this training programme, which uses the workshop and demonstration method on an ongoing basis and is applied at SMAK Frateran, training students to become sociopreneurs is developed through a design-thinking mindset. The design thinking method presented in the workshop produced results in which students were able to solve social problems in society that could immediately provide solutions based on project-based learning and were able to formulate their ideas in a visual form so that they were easy to understand.

Keywords: *sociopreneurship; design thinking; project based learning.*

PENDAHULUAN

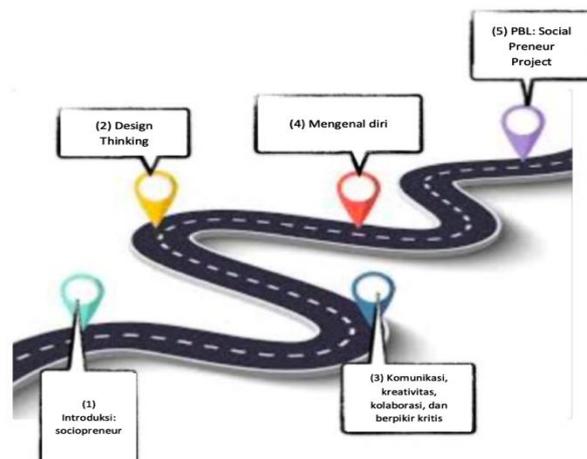
Sustainable Development Goals (SDGs) atau yang dikenal umum sebagai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan adalah suatu agenda 2030 yang disepakati bersama oleh semua Negara

Anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 2015. Agenda tersebut memberikan cetak biru bersama untuk perdamaian dan kemakmuran bagi manusia dan lingkungan, saat ini dan di masa depan (Sutopo, Arthati, & Rahmi, 2014). Dalam konteks

SDGs tersebut, konsep sociopreneur dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi berbagai masalah sosial dan lingkungan yang dihadapi oleh masyarakat. Sociopreneur atau sosialpreneurer merupakan individu atau kelompok yang mampu menggabungkan prinsip-prinsip kewirausahaan dengan tujuan sosial atau memperbaiki keadaan sosial, tentunya sejalan dengan konteks SDGs.

Sociopreneur secara spesifik di kalangan pelajar dapat diartikan sebagai kegiatan kewirausahaan yang dijalankan oleh siswa atau mahasiswa (Suyatna & Nurhasanah, 2018) dengan tujuan untuk memberikan solusi atau kontribusi dalam mencapai SDGs. Contoh aplikatifnya adalah pelajar dapat menciptakan produk atau layanan yang ramah lingkungan, mempromosikan perdagangan adil, atau mengembangkan program pendidikan dan kesehatan yang terjangkau dan mudah diakses. Oleh karena itu, menjadi sociopreneur di kalangan pelajar, selain dapat memberikan kontribusi positif dalam mencapai SDGs, juga dapat membantu para pelajar untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan kewirausahaan yang dapat berguna bagi masa depan mereka.

Universitas Ciputra Surabaya merupakan institusi pendidikan yang memiliki komitmen dalam mengembangkan kewirausahaan sejak dini, termasuk juga di kalangan pelajar melalui program berkelanjutan. Melalui program kewirausahaan yang diterapkan di salah satu SMA di Surabaya, yaitu SMAK Frateran, siswa siswi diperkenalkan dengan "Social Entrepreneurship" dan kompetensi-kompetensi lain yang berkaitan dengan Industry 4.0. Melalui pelatihan kompetensi-kompetensi kunci untuk masa depan dan mengalami sendiri sebuah cara belajar berdasarkan pengalaman, akan menantang peserta didik berani keluar dari zona nyaman dan memecahkan sebuah masalah di komunitas sekolahnya melalui sebuah proses berinovasi yang terstruktur. Ilustrasi berikut menggambarkan 5 tema utama perjalanan belajar peserta didik untuk menjadi sosok sociopreneur yang diharapkan akan siap menjadi pelaku aktif Industry 4.0.



Gambar 1. Roadmap Pembelajaran menjadi Socialpreneurer bagi siswa-siswi SMA
(Sumber: Modul pembelajaran Kewirausahaan Universitas Ciputra, 2022)

METODE

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Sociopreneurship ini merupakan program berkelanjutan dari semester sebelumnya pada SMAK Frateran Surabaya. Program ini dilakukan selama 2x45 menit dalam 1 minggu dimulai dari siswa kelas X. Dalam menyampaikan pembelajaran ini kegiatan menggunakan metode lokakarya dan demonstrasi. Lokakarya dilakukan bertujuan untuk memecahkan masalah dan mencari solusi dari serangkaian individu yang berkumpul dimana dalam hal ini materi *design thinking* sangat sesuai dilakukan. Demonstrasi dilakukan dengan mendemonstrasikan karya dari pemecahan masalah yang dilakukan kedalam sebuah karya visual.

Pendidikan entrepreneurship yang diberikan adalah materi berkelanjutan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman entrepreneurial dari ideasi hingga mampu memunculkan proyek bisnis (Vanessa & Sienatra, 2020). Pembelajaran tersebut dilakukan guna mencapai 5 kompetensi entrepreneurship; yaitu (1) introduksi era 4.0, (2) Design Thinking, (3) Komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis, (4) mengenal diri, (5) Project Based Learning: Socialpreneurer Project. Pada bulan Januari 2023 ini, goal program adalah diselenggarakannya PBL socialpreneurer project sebagai kelanjutan dari program semester sebelumnya (Sienatra & Padmalia, 2022). Tugas akhir dari semester ini adalah siswa dalam kelompok kecil berempati ke komunitas untuk melakukan investigasi dan eksplorasi menggunakan metode Design Thinking, untuk kemudian

mengusulkan sebuah solusi social kreatif yang kekinian dan yang paling efisien dan efektif.

Modul pembelajaran dibagikan kepada peserta didik secara daring. Sebagai alat bantu komunikasi peserta didik dengan fasilitator akan digunakan aplikasi Line Group, yang memiliki fitur-fitur yang memungkinkan Gen Z untuk mengikuti perkembangan jaman, berjejaring dan berkomunikasi sambil mengekspresikan diri secara kreatif sesuai dengan gaya dan cita rasa Gen Z. Aplikasi Line akan digunakan untuk berkomunikasi secara informal antara fasilitator dengan peserta didik dan di antara peserta didik sendiri. Selain itu akan digunakan aplikasi Instagram untuk peserta didik mendiseminasi proses belajar dan hasil belajar kepada publik secara kreatif. Apabila diperlukan pada pertemuan tertentu juga akan diselenggarakan mentoring online dengan fasilitator melalui zoom.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran Sociopreneur bagi peserta didik dirangkum ke dalam beberapa topik sebagai berikut.

Pandangan Social Entrepreneurship di era Industri 4.0

Sociopreneur adalah sebutan bagi individu yang menggabungkan misi sosial dengan tujuan bisnis. Dalam kalangan pelajar, fenomena sociopreneur semakin populer dan banyak dijumpai di beberapa negara. Fenomena ini muncul karena semakin banyaknya anak muda yang sadar akan isu sosial dan lingkungan serta ingin berkontribusi dalam memecahkan masalah sosial.

Berdasarkan hasil eksplorasi peserta didik, berikut usulan beberapa contoh kegiatan sociopreneur yang dilakukan oleh pelajar:

- Membuka usaha yang menghasilkan keuntungan namun sekaligus memberikan manfaat sosial bagi masyarakat sekitar, seperti membuka bisnis tanaman hidroponik, menjual produk daur ulang, atau memberikan pelatihan keterampilan gratis bagi anak-anak yang kurang mampu.
- Mendirikan organisasi atau komunitas yang fokus pada isu sosial tertentu, seperti organisasi yang membantu anak-anak yatim piatu, komunitas yang peduli lingkungan, atau organisasi yang mengadvokasi hak asasi manusia.
- Membuat inovasi teknologi yang memberikan manfaat sosial, seperti aplikasi yang mempermudah donasi bagi masyarakat miskin atau aplikasi yang membantu orang cacat bergerak dengan mudah.



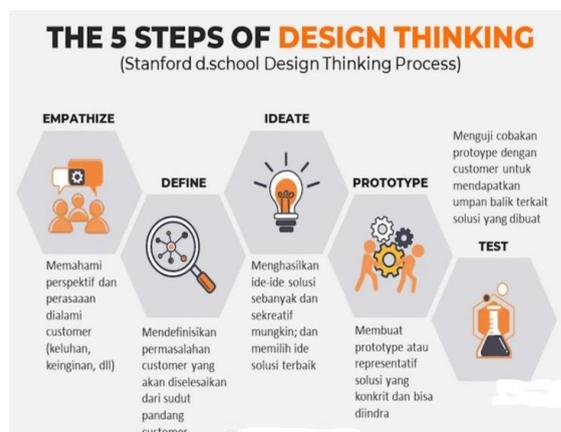
Gambar 2. Diskusi kelas dengan fasilitator dalam mengeksplorasi peluang sociopreneurship di kalangan pelajar

(Sumber: Dok. Pribadi, 2023)

Fenomena sociopreneur di kalangan pelajar dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar, terutama dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapi. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan keterampilan pelajar dalam berbisnis, berorganisasi, serta memperluas jaringan sosial dan profesional mereka.

Metode *Design Thinking* dalam Membentuk Sociopreneur di Kalangan Pelajar

Design thinking adalah metode kreatif untuk memecahkan masalah dengan fokus pada pengguna (Saputra, 2016). Dalam konteks ini, *design thinking* dapat digunakan untuk membentuk pelajar menjadi sociopreneur, yaitu orang yang menggabungkan kewirausahaan dengan tujuan sosial untuk menciptakan perubahan positif dalam masyarakat. Secara umum, tahapan *design thinking* adalah sebagai berikut.

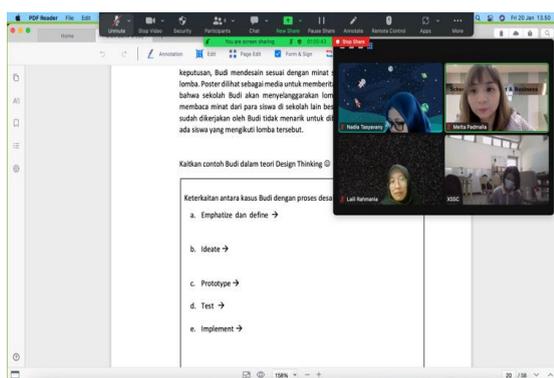


Gambar 3. Tahapan Design Thinking

(Sumber: <https://biuus.com/design-thinking-di-dunia-industri-kreatif/2/>)

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, berikut adalah tahapan dari design thinking yang diterapkan dalam membentuk sociopreneur siswa-siswi SMAK Frateran Surabaya:

- i. Empati: Pola pikir design thinking yang pertama adalah empati. Sociopreneur perlu memahami kebutuhan dan tantangan masyarakat yang ingin mereka bantu. Peserta didik memulai dengan mengamati dan bertanya langsung kepada masyarakat untuk memahami kebutuhan dan masalah yang ada.
- ii. Mendefinisikan masalah: Setelah memahami kebutuhan dan masalah, pelajar dapat menggunakan pola pikir design thinking untuk mendefinisikan ulang masalah. Dalam hal ini, sociopreneur perlu melihat masalah sebagai *opportunity* (kesempatan) dalam membuat perubahan positif dalam masyarakat.
- iii. Ideasi: Selanjutnya, pelajar dapat menggunakan pola pikir design thinking untuk menghasilkan ide-ide inovatif yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Ide-ide ini dapat dihasilkan dengan berkolaborasi dengan orang lain dan mempertimbangkan berbagai perspektif. Pada tahap ideasi ini didukung pula dengan mentoring secara daring melalui media Zoom Meeting.
- iv. Prototyping: Setelah menghasilkan ide-ide, peserta didik dapat membuat prototipe dari solusi yang diusulkan. Prototipe dapat berupa model, gambar, atau bahkan simulasi yang memungkinkan pelajar untuk menguji dan memperbaiki solusi mereka sebelum diimplementasikan.



Gambar 4. Mentoring melalui Zoom Meeting untuk mendukung proses ideasi peserta didik merencanakan project sociopreneurship.

(Sumber: Dok. Pribadi, 2023)

- v. Pengujian: Setelah membuat prototipe, sociopreneur harus dapat menguji solusi

mereka dengan masyarakat yang akan mereka bantu. Pengujian dapat memberikan umpan balik yang berharga dan memungkinkan mereka memperbaiki solusi sebelum diimplementasikan secara penuh.

- vi. Implementasi: Langkah terakhir yang harus diperhatikan dalam design thinking adalah mengimplementasikan solusi yang telah diuji. Peserta didik sebagai sociopreneur dapat menggunakan pola pikir design thinking untuk terus memperbaiki solusi mereka dan memastikan bahwa mereka menciptakan perubahan positif yang berkelanjutan dalam masyarakat.



Gambar 5. Secara berkelompok peserta didik memaparkan ide prototype yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan sosial yang ditemukan.

(Sumber: Dok. Pribadi, 2023)

Project Based Learning: Socialpreneur Project

Pembelajaran peserta didik selanjutnya yang mendukung pola pikir design thinking dalam menjadi sociopreneur di kalangan pelajar adalah terkait komunikasi yang efektif, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Peserta didik diajak untuk fokus pada komunikasi baik verbal maupun lisan dengan menggunakan skill yang tepat. Karena, berbicara tanpa skill seringkali menimbulkan kesalahpahaman dalam mengartikan pesan komunikasi yang diterima. Mereka diajak untuk berpikir apa peran sosial mereka saat ini? Apakah sebagai seorang pelajar? Seorang anak dalam keluarga? Kemudian, mereka merenungkan, dalam menjalankan peran tersebut, bagaimana skill yang tepat untuk berkomunikasi.

Selain berkomunikasi, dalam menerapkan Socialpreneur Project, peserta didik juga diajarkan untuk mengenal dirinya, apa yang bermakna bagi kehidupannya melalui konsep IKIGAI. Pada bagian ini, peserta didik mengeksplor kemampuan dirinya yang dapat mendukung kesuksesan Socialpreneur project yang akan dijalankan. Misalnya, terdapat

peserta yang memiliki passion di bidang ilustrasi, yang akan mendukung project kelompoknya mengembangkan aksi sosial di kawasan sekolahnya.



Gambar 6. Salah satu potensi yang ditunjukkan peserta didik dalam tahap identifikasi kemampuan diri dalam menjalankan Socialpreneur Project.

(Sumber: Dok. Pribadi, 2023)

Hasil Evaluasi Kegiatan

Dari kegiatan yang dilakukan memberikan beberapa efek kepada para peserta yaitu para siswa dimana para siswa mampu berdiskusi bersama untuk menetapkan tujuan, memecahkan masalah yang diangkat serta menghasilkan solusi yang ada, kemampuan berkomunikasi meningkat dengan setiap peserta berani mengemukakan ide-idenya serta mampu memvisualisasikan ide-ide yang dikomunikasikan kedalam bentuk gambar dan grafik agar mempermudah audiens menangkap gagasan para siswa peserta.

Program berikutnya yang disarankan dapat dikembangkan pada periode selanjutnya adalah berkaitan dengan *Corporate Entrepreneurship Experience*, di mana siswa-siswi secara lebih professional akan belajar memahami permasalahan dan tantangan yang dialami sebuah usaha kecil atau sebuah korporasi di era disrupsi. Melalui pengalaman pembelajaran sebelumnya, diharapkan mereka mampu mengembangkan inisiatif untuk ikut serta menggagas solusi inovatif untuk program pemasaran perusahaan. Selain itu, juga disarankan untuk mengembangkan program *Business Entrepreneurship Challenge*, di mana peserta didik akan mengalami tantangan untuk menciptakan sebuah proyek kreatif yang dapat memberikan perolehan finansial walau tanpa modal finansial sebelumnya. Melalui agenda program berkelanjutan tersebut, harapannya siswa-siswi memiliki

pengalaman berwirausaha dari berbagai perspektif yang berbeda.

SIMPULAN DAN SARAN

Program untuk membentuk sociopreneur di kalangan pelajar melalui pola pikir design thinking dapat membantu siswa-siswi memahami kebutuhan dan masalah masyarakat, serta menciptakan solusi yang inovatif dan berkelanjutan. Dengan mempraktikkan pola pikir ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan kepemimpinan yang akan berguna bagi mereka di masa depan. Selain itu, dengan dibekali skill komunikasi, pengenalan diri, serta project bersama Socialpreneur akan mengembangkan kerjasama tim yang akan berguna bagi mereka di kemudian hari ketika berhadapan langsung dengan masyarakat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim mengucapkan banyak terima kasih kepada SMAK Frateran Surabaya yang telah menjadi mitra pendidikan entrepreneurship Universitas Ciputra secara berkelanjutan. Semoga program pembelajaran sociopreneurship yang dikembangkan bagi siswa-siswi SMAK Frateran kelas X dapat membawa manfaat baik bagi peserta didik secara personal, maupun ke depan dapat membawa dampak positif bagi masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Saputra, T. A. (2016). Implementasi Design Thinking dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Perusahaan Percetakan. *Agora*, 4(1), 833-844.
- Sienatra, K. B., & Padmalia, M. (2022). Pembelajaran Entrepreneurship Dengan Metode Design Thinking Pada Siswa Siswi Smak Frateran Surabaya. *Covit (Community Service of Health)*, 2(2), 88-94. Retrieved from <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/covit/article/view/6158%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/covit/article/download/6158/4594>
- Sutopo, A., Arthati, D. F., & Rahmi, U. A. (2014). Kajian Indikator Sustainable Development Goals (SDGs). In *Kajian Indikator Lintas Sektor*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Suyatna, H., & Nurhasanah, Y. (2018). Sociopreneurship Sebagai Tren Karir Anak Muda. *Jurnal Studi Pemuda*, 6(1), 527. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.38011>

Vanessa, & Sienatra, K. B. (2020). Effects of Entrepreneurship Education as an Entrepreneurial Personality Trait Model under Entrepreneurial Intention for the Future in Surabaya. *Jurnal Entrepreneur Dan Entrepreneurship*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.37715/jee.v9i1.1191>