Midang
eISSN: 2986-657X
Vol. 4, No. 3, Oktober 2026: 99 - 106

PEMBERDAYAAN MAHASISWA MELALUI *DESIGN THINKING* DALAM MERANCANG SOLUSI BERBASIS KEBUTUHAN PENGGUNA

Muntazhar Nur Syabana, Linda Choeriah Fitriani dan Hazbini
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
E-mail: muntazhar@unpad.ac.id; lindachoeriyahfitriani@gmail.com; hazbini@unpad.ac.id

ABSTRAK. Program kemahasiswaan kerap dirancang dari gagasan pengurus sebelum kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna digali secara sistematis. Kegiatan Design Thinking Express bertujuan memperkuat kapasitas mahasiswa dalam merancang solusi yang berangkat dari kebutuhan pengguna. Workshop dilaksanakan secara daring pada 27 September 2026 melalui kolaborasi Himpunan Mahasiswa Sastra Arab (HIMASA) Universitas Padjadjaran dan Corporate Innovation Asia (CIAS), melibatkan 19 mahasiswa dalam lima kelompok. Peserta mempraktikkan lima tahap Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test melalui wawancara pengguna, perumusan masalah, pengembangan prototipe, dan pengujian solusi. Analisis deskriptif dilakukan terhadap project report kelompok, catatan fasilitator, dan refleksi peserta yang dianonimkan. Lima kelompok menghasilkan solusi ResGo!, SinergiKita, Sobat Rantau, Ta'allam, dan MABAR. Wawancara dan pengujian membantu peserta mengoreksi asumsi awal setelah solusi yang diujikan mendapatkan umpan balik. Catatan fasilitator juga menunjukkan pergeseran dari ketergantungan pada arahan menuju pembagian peran dan pengambilan keputusan yang lebih mandiri pada beberapa kelompok. Kegiatan ini menunjukkan bahwa Design Thinking dapat digunakan sebagai pendekatan pemberdayaan mahasiswa yang menempatkan kebutuhan pengguna, pengujian gagasan, dan iterasi sebagai bagian dari proses belajar. Program lanjutan memerlukan waktu praktik dan evaluasi tindak lanjut yang lebih memadai.

Kata kunci: Design Thinking; kebutuhan pengguna; pemberdayaan mahasiswa; pemecahan masalah; pendidikan tinggi

ABSTRACT. *Student programs are often designed based on organizers' ideas before the needs of students as users are systematically explored. The Design Thinking Express program aimed to strengthen students' capacity to develop solutions grounded in user needs. The workshop was conducted online on 27 September 2026 through a collaboration between the Arabic Literature Student Association (HIMASA), Universitas Padjadjaran, and Corporate Innovation Asia (CIAS), involving 19 students divided into five groups. Participants practiced the five stages of Design Thinking—Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test—through user interviews, problem formulation, prototype development, and solution testing. A descriptive analysis was conducted using group project reports, facilitator notes, and anonymized participant reflections. The five groups produced five solutions: ResGo!, SinergiKita, Sobat Rantau, Ta'allam, and MABAR. User interviews and testing enabled participants to revise their initial assumptions in response to feedback on the proposed solutions. Facilitator notes also indicated a shift in several groups from dependence on guidance toward more independent role distribution and decision-making. These findings suggest that Design Thinking can serve as an approach to student empowerment by integrating user needs, idea testing, and iteration into the learning process. Future programs should provide more time for hands-on practice and include follow-up evaluation.*

Keywords: *Design Thinking; user needs; student empowerment; problem solving; higher education*

PENDAHULUAN

Organisasi mahasiswa rutin merancang seminar, pelatihan, pendampingan, dan berbagai program bagi sesama mahasiswa. Persoalannya bukan semata-mata apakah program dapat dilaksanakan, tetapi apakah program tersebut benar-benar berangkat dari kebutuhan penggunanya. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, pemberdayaan seharusnya tidak berhenti pada transfer pengetahuan; penerima manfaat perlu ditempatkan sebagai subjek yang turut mengenali masalah, mengambil keputusan, dan membangun kapasitasnya sendiri (Kosasih dkk., 2026). Pembelajaran yang partisipatif, praktis, dan dekat dengan konteks peserta juga menjadi bagian penting dari penguatan keterampilan dan keterlibatan mereka (Herlina & Skober, 2026; Saefullah & Januarsyah, 2026).

Persoalan tersebut tampak dalam konteks Himpunan Mahasiswa Sastra Arab (HIMASA) Universitas Padjadjaran. Berdasarkan penuturan salah satu pengurus, beberapa program kerja memiliki tingkat partisipasi yang rendah dari mahasiswa yang menjadi sasaran. Salah satu hal yang perlu dibenahi adalah kebiasaan merancang program berdasarkan asumsi pengurus tentang apa yang dianggap menarik atau dibutuhkan, tanpa terlebih dahulu menggali pengalaman pengguna secara memadai. Karena itu, kegiatan ini menggeser titik awal dalam merencanakan program kerja, tidak langsung bertanya program apa yang akan dibuat, melainkan siapa yang hendak dibantu, masalah apa yang mereka alami, dan bukti apa yang tersedia sebelum sebuah solusi dipilih.

Design Thinking dipilih karena memberi struktur bagi perubahan cara kerja tersebut. Pende-

DOI: https://doi.org/10.24198/midang.v4i3.64138

katan ini menghubungkan pemahaman pengguna, pembingkaian masalah, pengembangan gagasan, pembuatan prototipe, dan pengujian dalam satu rangkaian yang saling terkait (McLaughlin dkk., 2022). Dalam kegiatan ini, tahap Empathize dan Define menjadi penting karena keduanya menahan kecenderungan peserta untuk segera melompat ke solusi. Pendekatan berbasis empati dalam program Design Thinking di universitas dapat membantu mahasiswa memperdalam identifikasi dan definisi masalah melalui perjumpaan dengan pengalaman pengguna (Kim dkk., 2023).

Penggunaan Design Thinking dalam pendidikan tinggi dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek, studio, flipped learning, dan bentuk pembelajaran pengalaman lainnya. Tinjauan Aboagye dkk. (2026) mengaitkannya dengan keterlibatan, kolaborasi, kreativitas, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan rasa memiliki terhadap proses belajar. Yu dkk. (2024) melalui analisisnya juga menemukan pengaruh positif Design Thinking terhadap pembelajaran mahasiswa, meskipun besarnya pengaruh berbeda menurut durasi program, jenjang, model Design Thinking, dan konteks penerapan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan potensi pendekatan ini. Dalam konteks pemberdayaan mahasiswa, penting pula melihat bagaimana keputusan pembuatan program kerja berubah ketika asumsi awal mereka dipertemukan dengan informasi dari pengguna.

Atas dasar itu, Design Thinking Express dirancang sebagai workshop penguatan kapasitas peserta yang tidak hanya menerima penjelasan tentang Design Thinking, tetapi juga menjalani prosesnya melalui kasus yang mereka kerjakan sendiri. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan penerapan Design Thinking sebagai pendekatan pemberdayaan mahasiswa dalam merancang solusi berbasis kebutuhan pengguna, dengan perhatian pada pembingkaian masalah, solusi yang dihasilkan, umpan balik pengguna, iterasi, dan peran fasilitasi selama workshop.

METODE

Desain dan Pelaksanaan Program

Design Thinking Express dirancang sebagai workshop pemberdayaan masyarakat dan penguatan kapasitas mahasiswa melalui kolaborasi Himpunan Mahasiswa Sastra Arab (HIMASA) Universitas Padjadjaran dan Corporate Innovation Asia (CIAS). Masalah yang hendak dijawab bukan mengenai kekurangan ide kegiatan, melainkan kebutuhan untuk membiasakan mahasiswa merancang program atau solusi dengan terlebih dulu memahami kondisi calon pengguna secara lebih sistematis.

Kerangka kerja yang digunakan terdiri atas lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Kelima tahap tersebut dipakai sebagai panduan praktik, bukan sebagai urutan yang sepenuhnya linear. Hasil pengujian dapat mendorong kelompok memperbaiki prototipe, mengubah rincian solusi, atau kembali memperjelas masalah dan kebutuhan pengguna.

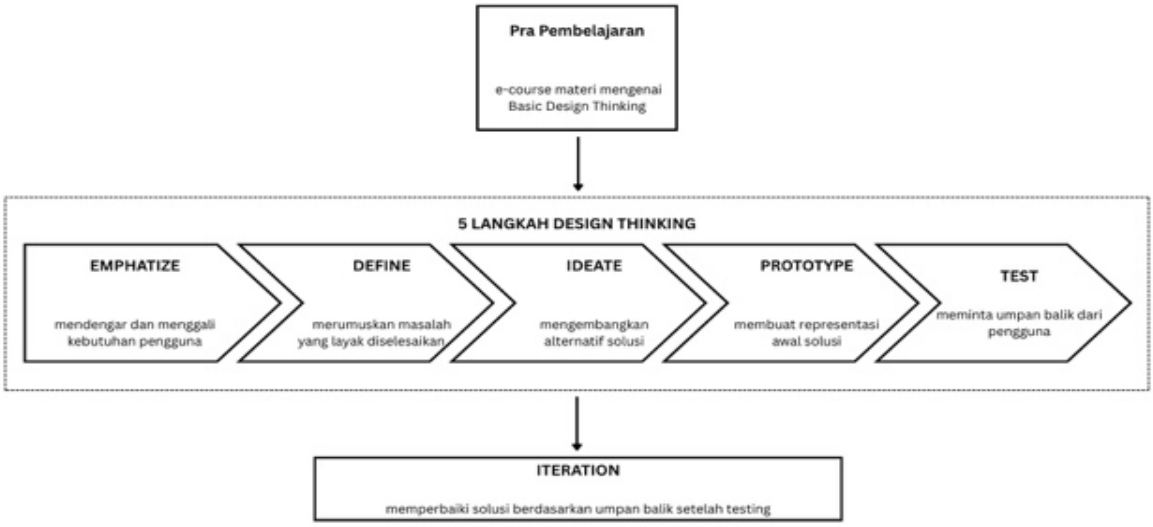
Tabel 1. Desain dan pelaksanaan Design Thinking Express

Komponen	Deskripsi
Mitra kegiatan	Himpunan Mahasiswa Sastra Arab (HIMASA) Universitas Padjadjaran dan Corporate Innovation Asia (CIAS)
Nama program	Workshop Design Thinking Express
Tujuan	Menguatkan kapasitas mahasiswa dalam merancang solusi yang berangkat dari kebutuhan pengguna
Waktu dan mode	27 September 2026, 08.00–17.00 WIB. Daring melalui Zoom dan papan kolaborasi digital (MIRO)
Peserta	19 mahasiswa
Struktur kelompok	Lima kelompok (squad), masing-masing didampingi seorang fasilitator
Persiapan	Pre-learning Design Thinking Fundamentals dan pengenalan perangkat kolaborasi digital
Tahapan	Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test; dilanjutkan dengan iterasi bila diperlukan
Aktivitas utama	Wawancara pengguna, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, pengujian, dan refleksi
Output	Temuan pengguna, problem worth solving, opportunity statement, solusi, prototipe, umpan balik, dan rencana iterasi

Peserta dan Alur Kegiatan

Workshop dilaksanakan secara daring melalui Zoom pada 27 September 2026 pukul 08.00–17.00 WIB dan diikuti oleh 19 mahasiswa Sastra Arab Universitas Padjadjaran. Peserta memiliki latar keterlibatan yang beragam, baik sebagai pengurus organisasi kemahasiswaan maupun mahasiswa non-pengurus. Pada hari pelaksanaan, mereka dibagi menjadi lima kelompok (squad), masing-masing didampingi seorang fasilitator.

Sebelum workshop, peserta memperoleh akses e-course Design Thinking Fundamentals dan pengenalan perangkat kolaborasi digital. Pada hari pelaksanaan, penjelasan trainer di ruang utama Zoom dipadukan dengan diskusi squad di breakout room, wawancara pengguna, pengisian papan kolaborasi MIRO, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi. Format ini dipilih agar peserta mengalami proses Design Thinking melalui kasus yang



Gambar 1. Alur kegiatan Design Thinking Express

mereka kerjakan sendiri, bukan hanya mempelajari kerangkanya secara konseptual.

Tahapan Kegiatan dan Output

Proses dimulai bukan dengan meminta kelompok langsung menentukan solusi, tetapi dengan menentukan siapa yang hendak mereka bantu dan dalam konteks apa masalah muncul. Pada tahap *Empathize*, setiap kelompok mewawancarai calon pengguna untuk menggali kebutuhan, kesulitan, dan harapan. Temuan tersebut dibawa ke tahap *Define* untuk menyusun *Problem-Worth Solving* (PWS) dan pertanyaan *How Might We* (HMW) sebagai dasar *opportunity statement*. Pada tahap *Ideate*, kelompok mengembangkan beberapa kemungkinan ide dan memilih gagasan yang dianggap paling sesuai. Gagasan terpilih kemudian dibuat menjadi prototipe awal dan diuji kepada calon pengguna.

Setiap kelompok ditargetkan menghasilkan satu konsep solusi beserta jejak prosesnya yang meliputi: temuan pengguna, rumusan masalah, *opportunity statement*, gagasan terpilih, prototipe awal, umpan balik pengujian, dan rencana iterasi. Dengan demikian, keluaran workshop tidak hanya dinilai dari bentuk solusi akhir, tetapi juga dari hubungan antara informasi pengguna, keputusan kelompok, dan perubahan yang dilakukan setelah pengujian.

Sumber Data dan Analisis

Artikel ini menggunakan dokumentasi program berupa: (1) project report dari lima kelompok, (2) catatan fasilitator, dan (3) refleksi peserta yang dianonimkan. Ketiga sumber tersebut digunakan untuk merekonstruksi proses yang berlangsung selama workshop dan membandingkan pola antarkelompok.

Project report digunakan untuk memetakan pengguna sasaran, konteks, PWS, solusi, hasil pengujian, dan iterasi. Catatan fasilitator digunakan untuk melihat dinamika diskusi, kesulitan peserta dalam menerapkan konsep, kebutuhan akan arahan, penggunaan *time boxing*, dan pembagian peran. Refleksi pascakegiatan digunakan sebagai bahan pendukung untuk memahami pengalaman belajar peserta dan cara mereka memaknai orientasi kepada pengguna.

Analisis dilakukan secara deskriptif. Output kelompok dipetakan menurut pengguna dan masalah yang dipilih, solusi yang dikembangkan, umpan balik pengguna, serta iterasi yang terdokumentasi. Catatan fasilitator dan refleksi peserta kemudian dibaca untuk menemukan pola berulang mengenai pembingkaian masalah, kerja kelompok, kebutuhan fasilitasi, pengujian solusi, dan perbaikan setelah pengujian. Analisis ini tidak dimaksudkan sebagai pengukuran perubahan kompetensi, melainkan sebagai pembacaan atas proses dan keluaran yang terdokumentasi selama kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari Asumsi menuju Pemahaman Pengguna

Kelima kelompok menyelesaikan rangkaian dari wawancara pengguna hingga pengujian solusi, tetapi mereka tidak menempuh proses dengan tingkat kemandirian yang sama. Pada sebagian kelompok, pembagian peran dan diskusi berlangsung relatif cepat. Pada kelompok lain, fasilitator masih perlu mengingatkan tujuan setiap tahap dan membantu peserta membedakan konteks, masalah, kebutuhan, dan solusi. Perbedaan ini penting karena memperlihatkan bahwa memahami kerangka Design Thinking secara konseptual belum otomatis membuat peserta mampu menerapkannya pada masalah yang mereka hadapi.

Squad 1 memberi contoh yang jelas. Meskipun peserta telah mengikuti materi pra-workshop, penetapan *context*, *Problem-Worth Solving*, *How Might We*, *pain*, dan *gain* belum konsisten dengan yang seharusnya. Wawancara pada awalnya cenderung berhenti pada jawaban permukaan sehingga fasilitator beberapa kali memberi contoh pertanyaan *probing* untuk membantu kelompok menggali akar masalah. Pada tahap ini, proses fasilitasi berfungsi menjaga agar kelompok tidak terlalu cepat mengubah dugaan awal menjadi solusi.

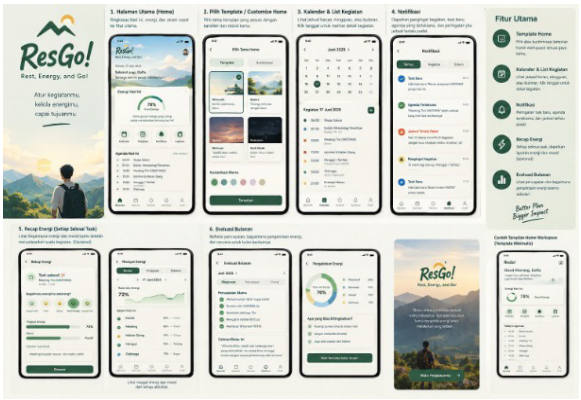
Perkembangan terlihat ketika struktur kerja mulai dipahami. Squad 3 sempat menghasilkan rumusan masalah yang terlalu luas dan menghabiskan banyak waktu untuk berdebat. Setelah fasilitator memperkenalkan *time boxing*, kelompok mulai mengambil keputusan lebih cepat dan memperjelas konteks masalah. Pada Squad 5, pembagian peran berlangsung lebih spontan: peserta berbagi tugas untuk mencari pengguna, menghubungi mereka, melakukan wawancara, dan mencatat hasil. Meskipun pengamatan ini belum cukup untuk disebut sebagai peningkatan kompetensi, namun telah menunjukkan pergeseran proses dari ketergantungan pada arahan menuju koordinasi yang lebih mandiri pada beberapa kelompok.

Refleksi pascakegiatan menguatkan gambaran tersebut. Beberapa peserta menilai bagian paling bermakna bukan sekadar memperoleh kerangka baru, melainkan menjalani seluruh proses dari kasus awal hingga pengujian dan belajar melihat masalah dari sudut pandang pengguna. Gagasan untuk "menempatkan diri pada posisi pengguna" muncul berulang dalam refleksi. Pengalaman ini sejalan dengan Pather dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dapat mendorong agency mahasiswa, keterlibatan yang berpusat pada mahasiswa, dan hubungan yang lebih kolaboratif.

Bagi sebagian peserta, pemahaman terhadap Design Thinking justru menjadi lebih konkret ketika mereka harus mempraktikkannya sendiri. Mereka menangkap perbedaan antara memaksakan ekspektasi pembuat dan menyesuaikan keputusan dengan realitas pengguna. Refleksi tersebut tidak digunakan sebagai bukti perubahan kompetensi, tetapi menunjukkan bahwa pengalaman wawancara, pengujian, dan perbaikan melalui iterasi lebih menonjol dalam ingatan peserta dibandingkan penjelasan teoritis semata.

Perubahan paling penting selama workshop muncul ketika peserta diminta menahan dorongan untuk langsung lompat ke solusi. Setiap kelompok terlebih dahulu menjawab dua pertanyaan: *siapa pengguna yang ingin dibantu (customer)* dan *dalam situasi apa masalah muncul (context)*. Jawaban tersebut kemudian diuji melalui wawancara. Dengan cara ini, *problem framing* tidak berhenti sebagai hasil diskusi internal kelompok saja, tetapi juga dipertemukan dengan pengalaman orang yang akan menggunakan solusi.

Squad 1, misalnya, memotret pengalaman mahasiswa FIB tingkat tiga yang aktif berorganisasi dan kesulitan menyeimbangkan kegiatan dengan waktu istirahat. Temuan tersebut mengarahkan kelompok pada kebutuhan pengelolaan aktivitas yang kemudian menjadi dasar terciptanya solusi "**ResGo!**: *Rest, Energy, and Go!*".



Gambar 2. Prototype (berupa storyboard) Aplikasi ResGo!

Squad 3 menemukan persoalan berbeda pada mahasiswa baru perantau. Mereka menangkap keresahan berupa rasa canggung, ketidaktahuan terhadap kebiasaan lokal, hambatan bahasa, dan pengalaman sosial yang tidak nyaman. Informasi pengguna tersebut membuat mereka mengembangkan solusi "Aplikasi **Sobat Rantau"** sebagai dukungan adaptasi bagi mahasiswa baru rantau.

Pola ini sejalan dengan pendapat Kim dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa pendekatan empatik membantu mahasiswa memperdalam identifikasi dan definisi masalah. Umpan balik pengguna dapat memperbaiki pemahaman terhadap masalah sekaligus memengaruhi ide yang dikembangkan (Chen dkk., 2025). Dalam *Design Thinking Express*, manfaat *Empathize* dan *Define* tampak ketika wawancara menghasilkan informasi yang tidak sepenuhnya sama dengan dugaan awal kelompok.

Dari sudut pandang pemberdayaan, kemampuan mengubah dugaan awal berdasarkan informasi pengguna lebih penting daripada sekadar menghasilkan banyak ide. Kosasih dkk. (2026) menempatkan peningkatan kapasitas, partisipasi aktif, dan kemandirian sebagai unsur penting pemberdayaan. Pada kegiatan ini, unsur tersebut terlihat dalam skala terbatas ketika mahasiswa diberi

tanggung jawab memilih masalah, mencari informasi dari pengguna, dan menyesuaikan keputusan ketika bukti tidak mendukung asumsi awal. Cara kerja ini juga sejalan dengan dimensi *empathy*, *experimentation*, *collaboration*, dan *learning orientation* dalam mindset Design Thinking (Vignoli dkk., 2023).

Lima Solusi dan Apa yang Terjadi Setelah Diuji

Lima kelompok menghasilkan solusi yang berbeda karena mereka memilih pengguna dan masalah yang berbeda. Dua kelompok berfokus pada kehidupan organisasi dan keseimbangan aktivitas mahasiswa, satu kelompok pada adaptasi sosial-budaya mahasiswa perantau, dan dua kelompok pada dukungan pembelajaran bahasa Arab bagi mahasiswa baru.

Tabel 2. Lima solusi, umpan balik pengguna, dan respons setelah pengujian

Kelompok, masalah, dan solusi	Umpan balik pengguna dan respons setelah pengujian
Squad 1 **Customer:** mahasiswa aktif berorganisasi **Context**: kesulitan menyeimbangkan aktivitas dan istirahat. **Solusi:** ResGo! (pengelolaan jadwal, energi, pengingat, evaluasi aktivitas).	Fungsi pengorganisasian diapresiasi; integrasi dengan platform lain dan fungsi pemantauan energi dipertanyakan. Kelompok mempertimbangkan fitur kesehatan dan memperjelas apakah solusi berdiri sendiri atau terintegrasi.
Squad 2 **Customer:** fungsionaris organisasi **Context**: ketidakjelasan tugas dan perbedaan prioritas. **Solusi:** SinergiKita (informasi organisasi, pesan anonim, notifikasi, pelacakan progres).	Pesan anonim dan pelacakan progres diapresiasi; format aplikasi dan mekanisme login dipertanyakan. Kelompok memperbaiki prototipe dan kembali ke tahap *Define* untuk memperdalam definisi masalah.
Squad 3 **Customer**: mahasiswa baru perantau **Context**: hambatan bahasa, budaya, dan interaksi sosial. **Solusi**: Sobat Rantau (dukungan bahasa lokal, informasi budaya, rekomendasi, komunitas).	Fitur komunitas dan rekomendasi dinilai menarik; registrasi dan unsur permainan perlu diperbaiki. Kelompok menyempurnakan mekanisme registrasi dan membuat unsur interaktif lebih relevan.
Squad 4 **Customer**: mahasiswa Sastra Arab tanpa dasar bahasa Arab **Context**: belajar mandiri kurang interaktif dan kurang selaras dengan kebutuhan kuliah. **Solusi**: Ta'allam (materi, kosakata, kuis, diskusi, dukungan mentor/teknologi).	Kuis, kosakata, pemantauan progres, video, dan mentoring diapresiasi. Pengguna meminta latihan pengucapan, berbicara, menulis, bahasa Arab amiyah, dan permainan; kelompok menambahkan unsur tersebut pada rancangan.
Squad 5 **Customer**: mahasiswa baru Sastra Arab **Context**: dasar bahasa Arab terbatas dan khawatir tertinggal. **Solusi**: MABAR (pemetaan awal, Arabic Buddy, Ngarab Cafe, bootcamp, dukungan AI, pemantauan).	Pemetaan, pemantauan, bootcamp, dan Ngarab Cafe diapresiasi; komponen AI tidak selalu dipahami. Laporan hanya mencatat perlunya perbaikan solusi; bentuk iterasi final tidak terdokumentasi secara rinci.

Jika dibaca sebagai satu rangkaian, lima keluaran tersebut menunjukkan bahwa Design Thinking tidak menghasilkan satu bentuk respons yang seragam. **ResGo!** dan **SinergiKita** berangkat dari persoalan aktivitas dan koordinasi organisasi, **Sobat Rantau** dari kebutuhan adaptasi mahasiswa perantau, sedangkan **Ta'allam** dan **MABAR** sama-sama merespons kesulitan pembelajaran awal bahasa Arab. Kesamaan tema tidak otomatis menghasilkan bentuk solusi yang sama karena setiap kelompok menafsirkan kebutuhan pengguna melalui temuan yang mereka peroleh.

Perbandingan Ta'allam dan MABAR memperlihatkan hal tersebut secara jelas. Keduanya berangkat dari mahasiswa baru yang belum memiliki dasar bahasa Arab, tetapi Ta'allam menerjemahkan kebutuhan itu ke dalam platform pembelajaran yang memuat materi, kosakata, kuis, diskusi, dan dukungan mentor atau teknologi, sedangkan MABAR memilih ekosistem belajar berbasis komunitas melalui pemetaan kemampuan, Arabic Buddy, Ngarab Cafe, bootcamp, dan pemantauan perkembangan. Perbedaan ini selaras dengan pendapat Yulia dkk. (2025), yang menekankan pentingnya analisis kondisi peserta didik dalam perencanaan pembelajaran bahasa Arab

Nilai prototipe pada tahap ini tidak terletak pada kecanggihannya. Prototipe berfungsi membuat gagasan cukup konkret untuk dibicarakan dan diuji bersama pengguna. McLaughlin dkk. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran Design Thinking di berbagai universitas mencakup *discovery*, *ideation*, *teamwork*, *prototyping*, dan *experimentation* dengan bentuk akhir yang sangat bergantung pada konteks. Dengan demikian, keluaran workshop lebih tepat dibaca sebagai alat untuk memperoleh reaksi pengguna daripada sebagai produk final.

Perbandingan antarkelompok juga menyingkap kecenderungan yang perlu dikritisi. Empat kelompok pada awalnya mengarah pada aplikasi atau platform digital, sedangkan MABAR berkembang sebagai komunitas belajar. Kecenderungan tersebut menunjukkan risiko *solution fixation* dalam bentuk baru yaitu masalah yang berbeda dapat terlalu cepat diterjemahkan menjadi produk digital. Design Thinking tidak seharusnya dipahami sebagai metode untuk menghasilkan aplikasi, melainkan sebagai cara untuk menguji kecocokan antara kebutuhan pengguna dan bentuk respons yang dipilih.

Kedalaman perubahan setelah pengujian pun tidak sama. Pada ResGo!, Sobat Rantau, dan Ta'allam, masukan pengguna memengaruhi perbaikan fitur atau rincian solusi. Pada SinergiKita, umpan balik menyentuh level yang lebih mendasar karena

kelompok merasa perlu kembali ke tahap *Define* untuk mendefinisikan ulang masalah. Sementara itu, laporan MABAR hanya mencatat perlunya perbaikan tanpa mendokumentasikan bentuk iterasi final secara rinci. Variasi ini memperlihatkan bahwa iterasi dapat terjadi dari penyesuaian fitur hingga pembingkaian ulang masalah.

Umpan Balik, Iterasi, dan Peran Fasilitator

Pengujian (tahap *Test*) membuat prototipe berfungsi bukan sebagai hasil akhir solusi namun sebagai pemantik diskusi lanjutan bersama pengguna. Pengguna ResGo!, misalnya, mengapresiasi fungsi pengorganisasian aktivitas tetapi mempertanyakan integrasi dengan platform lain dan cara fitur pemantauan energi bekerja. Kelompok kemudian mempertimbangkan fitur kesehatan dan memperjelas apakah solusi akan berdiri sendiri atau terhubung dengan layanan lain. Pada Sobat Rantau, masukan pengguna mendorong perbaikan mekanisme registrasi dan unsur interaktif. Pada Ta'allam, pengguna meminta dukungan yang lebih konkret untuk pengucapan, *maharatul kalam*, imla, bahasa Arab amiyah, dan latihan berbasis permainan.

SinergiKita memberi contoh paling jelas tentang sifat iteratif Design Thinking. Setelah prototipe diuji, Squad 2 tidak hanya memperbaiki tampilan atau menambah fitur. Kelompok justru menyimpulkan bahwa definisi masalah perlu diperdalam dan kembali ke tahap *Define*. Peristiwa ini penting karena menunjukkan bahwa pengujian tidak semata-mata menjawab apakah pengguna menyukai solusi, tetapi juga dapat membuka kelemahan pada cara masalah dirumuskan sejak awal.

Chen dkk. (2025) mengemukakan bahwa masukan pengguna dapat memperkaya pemahaman masalah sekaligus memengaruhi ideasi. Vignoli dkk. (2023) juga menempatkan *experimentation* dan *learning orientation* sebagai bagian dari mindset Design Thinking. Dalam kegiatan ini, iterasi menjadi penghubung keduanya. Peserta dapat memperbaiki solusi sekaligus belajar bahwa keputusan desain dapat berubah ketika berhadapan dengan informasi baru.

Setiap kelompok mempraktikkan Design Thinking dengan didampingi oleh seorang fasilitator. Catatan fasilitator menunjukkan bahwa bantuan paling sering dibutuhkan ketika pertanyaan wawancara masih terlalu umum, rumusan masalah belum cukup tajam, atau diskusi dalam squad berlangsung tanpa menghasilkan keputusan.

Fasilitator berperan sebagai komponen penting dalam pembelajaran Design Thinking bagi non-designer (Guaman-Quintanilla dkk., 2025). Dalam kegiatan ini, peran fasilitator bukan untuk memberikan jawaban, melainkan membantu peserta memahami apa yang sedang dikerjakan dan mengapa tahap tersebut diperlukan. Arahan dan contoh paling banyak dibutuhkan peserta pada fase wawancara (*Empathize*) dan *Define*. Setelah masalah lebih jelas, beberapa kelompok dapat membagi tugas dan mengambil keputusan dengan lebih mandiri.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemberdayaan tidak perlu dipertentangkan dengan fasilitasi. Struktur, pertanyaan pemantik, dan umpan balik dapat menjadi pijakan menuju kemandirian yang lebih besar selama fasilitator tidak mengambil alih keputusan kelompok. Gagasan ini sejalan dengan Pather dkk. (2025), yang menggambarkan pergeseran dari pendampingan yang preskriptif menuju hubungan yang lebih *developmental* dan *reciprocal*.

Pada saat yang sama, format satu hari membatasi kedalaman proses. Beberapa kelompok baru benar-benar memahami perbedaan antara kebutuhan pengguna dan solusi setelah memperoleh masukan dari fasilitator, sementara waktu untuk wawancara lanjutan dan pengujian kedua sangatlah terbatas. Program berikutnya akan lebih kuat apabila menyediakan waktu tersendiri untuk wawancara pengguna, jeda refleksi sebelum *Define*, dan kesempatan menguji prototipe lebih dari satu kali.

Pembelajaran dan Implikasi bagi Program Kemahasiswaan

Jika dilihat dari keseluruhan proses, hasil workshop tidak berhenti pada lima konsep solusi saja. Dokumen laporan menunjukkan pola pembelajaran yang berulang: peserta mendengar pengguna, memperjelas masalah, membagi peran, membuat gagasan cukup konkret untuk diuji, menerima kritik, dan memperbaiki keputusan. Rangkaian ini menjelaskan mengapa Design Thinking relevan bagi pemberdayaan mahasiswa, khususnya dalam membuat program kemahasiswaan.

Tabel 3. Pola pembelajaran yang terdokumentasi selama Design Thinking Express

Proses yang terdokumentasi	Bukti dan pembelajaran yang dapat ditarik
Memahami pengguna	Wawancara dan pemetaan kebutuhan, pain, gain, serta konteks membuat peserta memulai dari pengalaman pengguna, bukan dari solusi yang telah diasumsikan.
Memperjelas masalah	Revisi context, Problem-Worth Solving, How Might We, dan opportunity statement setelah fasilitasi menunjukkan bahwa rumusan masalah perlu dipertajam sebelum solusi dipilih.

Bekerja bersama	Pembagian peran saat wawancara, pencatatan, ideasi, pembuatan prototipe, dan testing menunjukkan proses negosiasi dan pembagian tanggung jawab dalam kelompok.
Membuat gagasan dapat diuji	Lima kelompok menghasilkan prototipe atau konsep layanan yang cukup konkret untuk memperoleh tanggapan dari calon pengguna.
Menerima umpan balik dan melakukan iterasi	Semua kelompok memperoleh tanggapan pengguna. Empat kelompok mencatat perubahan spesifik, sedangkan satu kelompok hanya mencatat kebutuhan perbaikan lanjutan.
Menuju kemandirian proses	Pada beberapa kelompok, kebutuhan prompting berkurang dan pembagian peran menjadi lebih spontan; fasilitasi membantu kelompok bergerak menuju pengambilan keputusan yang lebih mandiri.

Implikasi paling praktis bagi organisasi mahasiswa adalah perubahan urutan perencanaan. Program tidak harus dimulai dari pertanyaan "acara apa yang akan dibuat?", tetapi dari "siapa yang hendak dibantu dan masalah apa yang benar-benar mereka alami?". Pertanyaan tersebut mengharuskan pengurus mencari bukti sebelum menetapkan bentuk kegiatan. Dalam konteks ini, Design Thinking dapat digunakan bukan hanya untuk merancang aplikasi, tetapi juga bisa berupa layanan pendampingan, kegiatan organisasi, komunitas belajar, atau mekanisme komunikasi. Fokus utama bukan teknologi yang digunakan, melainkan kecocokan antara kebutuhan, bentuk dukungan, dan cara solusi akan dipakai.

Bagi pengabdian kepada masyarakat, dokumentasi proses semacam ini memberi informasi yang lebih kaya daripada sekadar jumlah peserta atau dokumentasi kegiatan. Artikel pengabdian di Midang juga memperlihatkan bahwa proses pembelajaran, keterlibatan peserta, dan kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan sasaran dapat menjadi bagian penting dalam pelaporan hasil kegiatan (Herlina & Skober, 2026; Saefullah & Januarsyah, 2026). Design Thinking Express menambahkan jejak yang dapat diikuti dari temuan pengguna, definisi masalah, prototipe, umpan balik, hingga iterasi.

Konteks Sastra Arab memberi contoh yang cukup jelas. Dua kelompok yang sama-sama memotret kesulitan mahasiswa baru tidak menghasilkan konsep rancangan solusi yang sama: satu menekankan materi dan latihan terstruktur, sedangkan yang lain menempatkan komunitas, buddy system, dan pemantauan sebagai inti dukungan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa data pengguna tidak sekadar dipakai untuk membenarkan solusi yang telah ada, tetapi dapat membuka lebih dari satu jalur intervensi.

Langkah berikutnya adalah membawa beberapa gagasan keluar dari ruang workshop dan benar-benar menjadi solusi yang dikembangkan. Dukungan adaptasi mahasiswa perantau dan pembelajaran awal bahasa Arab, misalnya, cukup realistis untuk diuji dalam skala kecil terlebih dahulu. Pengembangan berikutnya sebaiknya dimulai dengan validasi ulang kebutuhan, indikator keberhasilan yang disepakati bersama pengguna, dan evaluasi penggunaan nyata. Dengan cara itu, Design Thinking tidak berhenti sebagai pengalaman satu hari saja, tetapi berpotensi menjadi kebiasaan organisasi untuk menguji program dan memperbaikinya berdasarkan bukti.

SIMPULAN

Design Thinking Express menunjukkan bagaimana perencanaan program mahasiswa dapat digeser dari *solution-first* menuju *user-first.* Melalui wawancara, pembingkaian masalah, prototyping, dan pengujian, 19 peserta dalam lima kelompok tidak hanya menghasilkan **ResGo!, SinergiKita, Sobat Rantau, Ta'allam**, dan **MABAR**, tetapi juga menjejakkan alur keputusan yang memperlihatkan bagaimana informasi pengguna memengaruhi rancangan mereka. Pada sebagian kelompok, masukan mengubah fitur; pada SinergiKita, masukan bahkan mendorong kelompok kembali ke tahap *Define*. Temuan ini menegaskan bahwa nilai kegiatan tidak terletak pada jumlah prototipe, melainkan pada kesediaan peserta menguji asumsi dan memperbaiki keputusan.

Proses tersebut tetap memerlukan fasilitasi dan waktu yang memadai. Arahan pada tahap awal membantu peserta mempertajam wawancara dan definisi masalah, sedangkan pengujian memberi pengguna ruang untuk memengaruhi solusi. Program lanjutan perlu menyediakan waktu praktik yang lebih panjang dan tindak lanjut untuk melihat apakah cara kerja ini digunakan kembali dalam kegiatan organisasi atau akademik. Dengan pengembangan tersebut, Design Thinking berpotensi menjadi pendekatan penguatan kapasitas mahasiswa dalam merancang program yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Himpunan Mahasiswa Sastra Arab (HIMASA) Universitas Padjadjaran, Corporate Innovation Asia (CIAS), trainer, para fasilitator, serta seluruh peserta Design Thinking Express yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan dan dokumentasi proses.

DAFTAR PUSTAKA

Aboagye, G. A., Owusu, K. F., Aklasu, E., Nti, F. P. M., Adamtey, D. E., Duako, K. F., & Essel, H. B. (2026). A systematic review of Design Thinking as a pedagogical strategy in higher education learning experiences. *Discover Education, 5*, 803. https://doi.org/10.1007/s44217-026-02088-3

Chen, J., Wu, L., Zhang, Y., & Wang, M. (2025). Exploring the effects of a user feedback strategy on students' creative thinking in a design-based project. Thinking Skills and *Creativity, 57*, 101862. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101862

Guaman-Quintanilla, S., Alcivar, I., Caicedo, G., Everaert, P., & Chiluiza, K. (2025). How to set up a formal Design Thinking course that works? A practical guide for higher education settings. Thinking Skills and *Creativity, 56*, 101759. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101759

Herlina, N., & Skober, T. R. (2026). Upaya peningkatan ketrampilan dan kreativitas melalui kursus menjahit di Panti Asuhan Riyadlul Jannah Desa Cikeruh Jatinangor. *Midang, 4*(1), 11–16. https://doi.org/10.24198/midang.v4i1.63927

Kim, H. J., Yi, P., & Ko, B. W. (2023). Deepening students' experiences with problem identification and definition in an empathetic approach: Lessons from a university design-thinking program. *Journal of Applied Research in Higher Education, 15*(3), 852–865. https://doi.org/10.1108/JARHE-03-2022-0083

Kosasih, A., Sofianto, K., & Syabana, M. N. (2026). Rahmatan lil 'alamin sebagai landasan konsepsi pemberdayaan masyarakat: Kontekstualisasi QS. Al-Anbiya ayat 107 dalam program pengabdian kepada masyarakat. *Midang, 4*(2), 68–73. https://doi.org/10.24198/midang.v4i2.64087

McLaughlin, J. E., Chen, E., Lake, D., Guo, W., Skywark, E. R., Chernik, A., & Liu, T. (2022). Design thinking teaching and learning in higher education: Experiences across four universities. *PLOS ONE, 17*(3), e0265902. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0265902

Pather, S., Adams, B. A., Hlanjwa, T., & Jaftha, M. (2025). Empowering student agency in academic advising through design thinking: Voices of academic advisors. *Journal of Student Affairs in Africa, 13*(2), 19–34. https://doi.org/10.24085/jsaa.v13i2.5910

Saefullah, N. H., & Januarsyah, G. (2026). Literasi pendidikan tinggi di SMA Darul Hikam Bandung melalui guest teaching. *Midang, 4*(1), 17–26. https://doi.org/10.24198/midang.v4i1.63994

Vignoli, M., Dosia, C., & Balboni, B. (2023). Design thinking mindset: Scale development and validation. *Studies in Higher Education, 48*(6), 926–940. https://doi.org/10.1080/03075079.2023.2172566

Yu, Q., Yu, K., & Lin, R. (2024). A meta-analysis of the effects of design thinking on student learning. *Humanities and Social Sciences Communications, 11*, 742. https://doi.org/10.1057/s41599-024-03237-5

Yulia, H., Kosasih, A., & Syabana, M. N. (2025). Arabic language learning planning at the elementary school/madrasah ibtidaiyah level: Ibnu Jarir Qur'an and Arabic School. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 4*(2), 272–286. https://doi.org/10.15575/ta.v4i2.49280