

## Pelatihan Inovasi Pada Guru SMK Muhammadiyah 3 Kabupaten Gresik

### INNOVATION TRAINING FOR TEACHER SMK MUHAMMADIYAH 3, GRESIK DISTRICT

<sup>1\*)</sup>Beni Dwi Komara, <sup>2)</sup>Aries Kurniawan

<sup>1,2,3)</sup>Program Studi Kewirausahaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Muhammadiyah Gresik.

Jl. Sumatera No. 101, Gresik Kota Baru (GKB) Gresik 61121, Jawa Timur, Indonesia

\*Email korespondensi: benikomara@umg.ac.id

#### ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:  
02/02/2023

Diterima:  
08/08/2023

Diterbitkan:  
29/02/2024

*Saat ini permasalahan yang dihadapi sudah semakin kompleks, sehingga tidak memungkinkan diselesaikan dengan cara tradisional, karena permasalahan yang semakin kompleks dan belum ada referensinya dimasa lalu, solusinya harus ditemukan melalui inovasi. Sebagai contoh munculnya pandemic covid 19 diikuti adanya pembatasan social. Sekolah dituntut melakukan inovasi untuk menyelesaikan problem yang muncul. Diantaranya sekolah harus menyelenggarakan sekolah daring, dimana sebelumnya semua proses pembelajaran dilakukan diluar jaringan. Kedepan permasalahan kompleks yang belum ada solusinya akan semakin banyak, seperti adanya disrupsi, krisis global, perubahan regulasi, digitalisasi, dan lain sebagainya. Pengabdian ini bertujuan untuk mengajarkan pentingnya inovasi dan praktek langsung penerapan inovasi dengan metode design thinking kepada guru-guru dan kepala sekolah SMK 3 Gresik dan beberapa sekolah SMK di lingkungan Kecamatan Cerme Gresik. Pembelajaran dalam bentuk workshop agar lebih interaktif dan berbasis proyek sehingga peserta bisa memiliki pengalaman melakukan inovasi. Pengabdian terlaksana dengan baik, para peserta mampu memahami dengan baik pelatihan yang diberikan dan meminta agar diberikan bimbingan melalui program workshop lanjutan.*

**Kata kunci:** Inovasi; Guru; Design; Thinking.

#### ABSTRACT

*At present the problems faced are increasingly complex, making it impossible to solve them in the traditional way, because the problems are increasingly complex and there are no references in the past, solutions must be found through innovation. For example, the emergence of the Covid 19 pandemic was followed by social restrictions. Schools are required to innovate to solve problems that arise. Among them, schools must organize online schools, where previously all learning processes were carried out outside the network. In the future there will be more and more complex problems for which there is no solution, such as disruptions, global crises, regulatory changes, digitization, and so on. This service aims to teach the importance of innovation and direct practice of implementing innovation using the design thinking method to teachers and principals of SMK3 Gresik and several SMK schools in the Cerme Gresik Subdistrict. Learning in the form of workshops to be more interactive and project-based so that participants can have experience in innovating. The service was carried out well, the participants were able to properly accept the training provided and asked to be given guidance through a follow-up workshop program.*

**Keywords:** Innovation; Teacher; Design; Thinking.

#### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dengan berjalannya era revolusi industri mulai 1.0 hingga era 5.0 mengakibatkan pergeseran fungsi dalam bidang perekonomian. Ini dapat dicontohkan dengan

beralihnya fungsi penjualan dari *offline selling* menjadi *online selling* (Wakil et al., 2022). Sehingga para pelaku usaha yang terbiasa menggunakan cara *offline selling* akan tertinggal dengan penggunaan sistem *online*

*selling*. Maka untuk mengatasi hal ini perlu adanya inovasi. Inovasi berarti mengubah sesuatu hal sehingga menjadi sesuatu yang baru. Inti dari inovasi adalah perubahan menuju hal-hal baru (Lestari, 2019).

Penjelasan tersebut bermakna inovasi sebagai gagasan, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau unit adopsi lainnya. Hal ini dianggap sangat penting sejauh masih berkaitan dengan perilaku manusia, kebaruan suatu ide secara objektif diukur dalam selang waktu sejak penggunaan atau penemuan pertamanya. Pemikiran desain adalah proses iteratif yang didorong oleh empati, yang mengembangkan solusi melalui *prototyping* dan pengujian sampai solusi memenuhi kebutuhan pemangku kepentingan yang terlibat. Sepanjang proses, itu memerlukan kebutuhan dan pengalaman orang yang mengalami masalah atau layanan pada intinya, apakah mereka pengguna layanan, penyedia, atau pembuat keputusan tingkat sistem.

Memperkuat penjelasan diatas, saat ini permasalahan yang dihadapi sudah semakin kompleks, sehingga tidak memungkinkan diselesaikan dengan cara biasa. Yaitu dengan pendekatan Tradisional *Thinking* sebuah metode membuat keputusan yang didasari oleh pengalaman masa lalu dalam menyelesaikan masalah. Permasalahan baru harus dicarikan solusi baru yang sesuai (Hussein, 2018). Solusi ini bisa dicari melalui inovasi. Inovasi diperlukan karena permasalahan yang semakin kompleks dan belum ada referensinya dimasa lalu, hal ini tidak memungkinkan mencari referensi keputusan sebelumnya. Inovasi akan menggunakan metode *Design Thinking*. *Design thinking* adalah sebuah pendekatan berbasis pada pelanggan. Dimana bertujuan untuk berinovasi membuat produk baru sesuai kebutuhan pelanggan, ketersediaan teknologi dan segala sesuatu yang diperlukan sebuah bisnis untuk sukses (Haulika et al., 2023).

Sebagai contoh permasalahan yang kompleks itu munculnya pandemic COVID-19 dimana kita tidak pernah sama sekali membayangkan harus mengalami pembatasan sosial hampir lebih dari dua tahun. Pembatasan social ini menyebabkan kita harus berinovasi untuk menyelesaikan problem yang muncul. Salah satu contoh problem itu ketika sekolah harus menyelenggarakan sekolah daring,

dimana sebelumnya semua proses pembelajaran dilakukan diluar jaringan.

Pelatihan inovasi bagi guru-guru saat ini sangatlah penting. Kedepan permasalahan kompleks dan belum ada referensi akan semakin banyak, seperti adanya disrupsi, krisis global, digitalisasi, dan lain sebagainya. Pengabdian ini bertujuan untuk mengajarkan pentingnya inovasi dan praktek langsung penerapan inovasi dengan metode design thinking kepada guru-guru dan kepala sekolah SMK 3 Gresik dan beberapa sekolah SMK di lingkungan Kecamatan Cerme Gresik.

Pelatihan yang dilaksanakan bagi guru adalah memecahkan masalah yang dihadapi dengan menggunakan design thinking seperti yang telah dijelaskan di atas. Para guru yang berjumlah 24 orang membuat delapan kelompok dengan anggota tiga orang. Masing-masing kelompok akan melalui proses penggalan empati hingga muncul pemecahan masalah.

## METODE

Pengabdian yang ditujukan kepada Guru di SMK 3 Muhammadiyah Kabupaten Gresik ini menggunakan Pendidikan Masyarakat, dengan memberikan penyuluhan yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran tentang pentingnya melakukan inovasi. Pada bagian praktek inovasi dilakukan model *workshop*. *Workshop* dirancang untuk memberikan pemahaman dan pengalaman melakukan inovasi yang mengajarkan pengetahuan, mentalitas dan melatih skill inovasi dengan metode design thinking (Ramdhani, 2022). Metode yang dipilih menjadi lebih interaktif dan berbasis proyek sehingga peserta bisa memiliki pengalaman melakukan inovasi secara nyata.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru-guru saat ini belum memahami dan tidak mengetahui cara melakukan inovasi. Apa yang mereka lakukan saat ini coba menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara tradisional yaitu mencari referensi penyelesaian masalah di masa lalu. Padahal solusi ini belum pernah dilakukan karena memang permasalahan yang muncul adalah permasalahan baru. Sehingga

solusi yang digunakan sebagai referensi selalu kurang tepat atau bahkan gagal menyelesaikan masalah. Pengabdian Inovasi dilaksanakan di Gedung serbaguna SMK 3 Muhammadiyah Gresik. Peserta yang hadir guru-guru dan kepala sekolah SMK 3 Muhammadiyah dan sekolah SMK lain di wilayah kecamatan Crème Gresik.

### **Membangun Pemahaman Pentingnya Inovasi**

Acara dibuka dengan memberikan contoh beberapa perusahaan top dunia seperti Google, Apple, AirBnB, Tesla dan lain sebagainya, berhasil berkat selalu menerapkan inovasi di perusahaan. Manusia di dalam hidupnya selalu menemui permasalahan. dari permasalahan ini manusia dituntut untuk selalu bisa menyelesaikan permasalahannya agar mereka bisa memenuhi kebutuhan mereka dan bisa tetap bertahan hidup. setidaknya ada dua pendekatan untuk penyelesaian masalah yaitu tradisional *thinking* dan modern thinking (Kreiser & Davis, 2010). juga lebih dikenal sebagai pendekatan bisnis *thinking* dan *desain thinking*.

Tradisional *Thinking* yang selama ini kita kenal mengandalkan kepada pengalaman dan kemampuan penyelesaian masalah dari masa lalu dan berharap masa depan masalah itu akan muncul lagi dan akan diselesaikan dengan pendekatan yang sama. Sedangkan kenyataan yang muncul adalah masalah saat ini dan kedepan juga memunculkan masalah baru yang belum pernah ada contoh penyelesaiannya. Contohnya adanya COVID-19 dimana mengharuskan terjadi pembatasan social lebih dari dua tahun kita harus terus berada dirumah. Terjadi perubahan perilaku konsumen akibat pembatasan social ini, bisnis, Pendidikan dan hal lain harus berubah. Bisnis dan pendidikan harus melakukan inovasi agar tetap bisa mengikuti perubahan ini. Contoh lainnya adalah perubahan regulasi, perang Rusia-Ukraina yang banyak mempengaruhi ekonomi dan masalah lainnya yang baru muncul.

Disinilah pentingnya Modern *Thinking*, sebuah metode pengambilan keputusan untuk mengantisipasi masalah-masalah yang baru muncul dan belum ada solusinya.

### **Praktek Inovasi Zero Project**

Setelah memahami pentingnya inovasi, peserta diajak untuk praktek inovasi Zero Project. Sebuah proyek yang akan memberikan pengalaman kepada peserta bagaimana melakukan pemecahan masalah dengan *Modern Thinking* dalam hal ini menggunakan metode *Design Thinking*. Peserta yang hadir dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari dua orang saja. Seorang akan bertindak sebagai Pelanggan dan seorang lagi bertindak sebagai *Designer*. Tugas Pelanggan adalah menjadi objek yang memiliki masalah dan *Designer* adalah subyek pembuat solusi. Tema yang diangkat dalam proyek adalah Pelanggan perlu dibantu untuk membuat hadiah berupa tas atau dompet untuk diberikan kepada orang yang dicintainya. Tugas *Designer* adalah mendesain solusi permasalahan Pelanggan sehingga pelanggan puas dengan produk yang dihasilkan.

Peserta yang hadir secara langsung mempraktekkan tahapan inovasi dengan metode *Design Thinking*, sebagai berikut :

#### **1) Empati**

Inti dari Design Thinking adalah pemahaman empati dari pengguna / pemangku kepentingan. Mencoba memiliki pengamatan yang sungguh-sungguh dengan rasa ingin tahu yang kekanak-kanakan, tidak hanya memperhatikan apa yang dikatakan pemangku kepentingan, tetapi memperhatikan tindakan secara aktif mendengarkan apa yang tidak diungkapkan untuk memiliki wawasan tentang pikiran dan perasaan. Ini lebih mudah diucapkan daripada dilakukan (Komara, 2021)

Prakteknya peserta yang bertindak sebagai *Designer* menggali informasi kepada Pelanggan melalui wawancara untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya info seperti apa hadiah yang diinginkan dan untuk siapa hadiah ini akan diberikan. Pada tahapan ini peserta mendapatkan pengalaman melakukan proses empathy melalui praktek wawancara, baik sebagai Obyek maupun Subyek dalam wawancara ini. Peserta juga mengalami langsung cara melakukan wawancara dengan benar.

## 2) Jelajahi ruang masalah sebelum memikirkan solusinya

Berlawanan dengan pendekatan tradisional di mana proposisi dimulai dengan solusi dalam pikiran, *Design Thinking* didasarkan pada eksplorasi ruang masalah terlebih dahulu, bahkan sebelum memikirkan solusi. Menggunakan pemikiran *divergen* terlebih dahulu untuk mengeksplorasi semua perspektif yang berbeda tentang pemangku kepentingan dan konteksnya, membawa pemahaman bersama tentang pemangku kepentingan dan menentukan masalah yang perlu dipecahkan menggunakan pemikiran konvergen. Ini membantu dalam menjawab “Mengapa” dari inisiatif sebelum berpikir tentang “Bagaimana” dan “Apa”.



Gambar 1. Peserta Workshop

Pada prakteknya peserta, terutama Designer diminta untuk mendefinisikan masalah yang dihadapi Pelanggan. Baik definisi secara fisik tentang kebutuhan tas/dompetnya dari sisi bentuk, motif, bahan dan lain sebagainya, juga dari sisi non fisik seperti tujuan utama hadiah ini untuk apa sih dari sisi emosional. Seperti memberikan hadiah agar pelanggan bisa lebih dekat lagi kepada buah hatinya. Tas yang diberikan kepadanya selalu akan mengingatkan keberadaan dirinya.

## 3) Melakukan Ideasi

*Design Thinking* didasarkan pada kekuatan perspektif yang beragam. Menyatukan pemangku kepentingan utama dari berbagai lini bisnis, keahlian, tingkat pengalaman, dan latar belakang dalam satu ruangan dan memfasilitasi lingkungan di mana penilaian ditunda untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin. Ini sekali lagi menyoroti pentingnya keragaman ide untuk ide sebelum menggunakan pemikiran

konvergen untuk memilih ide terbaik untuk solusi yang mungkin.

Pada tahapan ini *Designer* membuat rancangan sketsa 5 tas atau dompet. Berdasarkan informasi yang telah didapatkan pada proses empathy baik data fisik maupun data non fisik, *Designer* diberikan waktu tiga menit untuk membuat lima sketsa tas/dompet yang diinginkan pelanggan menurut *Designer*.

## 4) Prototipe

Aspek kunci lain dari *Design Thinking* adalah biasanya terhadap tindakan. Alih-alih berbicara tentang konsep sampai mati, membangun prototipe diperlukan. Prototipe bisa sesederhana sketsa di selembar kertas atau serumit maket menggunakan alat desain di komputer. Ide keseluruhannya adalah saat Anda membuat prototipe, Anda melihat bagaimana solusi sebenarnya dapat digunakan dalam kehidupan nyata. Ini juga mengurangi kebutuhan untuk menginvestasikan sumber daya yang luar biasa untuk mendapatkan umpan balik pengguna.

Pada tahapan ini Designer menunjukkan lima tas/ dompet yang dibuatnya dan meminta Pelanggan untuk memberikan masukan. Mana yang paling disukai, mana yang tidak disukai, apakah masih kekurangan dan Apa masukan tambahan dari pelanggan untuk penyempurnaan produk.

## 5) Dapatkan umpan balik dari Pelanggan

Keindahan dari pendekatan ini adalah melibatkan pengguna/pemangku kepentingan utama selama siklus desain. Tidak hanya mendapatkan umpan balik dari pengguna pada prototipe, tetapi bahkan melibatkan pengguna dalam memunculkan ide dan pembuatan prototipe. Tunjukkan (bukan beri tahu) seperti apa solusi bagi mereka dan dapatkan umpan balik dengan pikiran terbuka. Pada titik ini, dapatkan juga umpan balik dari sisi bisnis dan teknologi/ operasional untuk memastikan ide tersebut layak dan layak.

Pada prakteknya Pelanggan memilih satu hasil desain, lalu memberikan masukan kepada Designer. Terjadi komunikasi yang sangat menarik pada tahapan ini. Designer sangat telaten mendengarkan dan merubahnya data dari pelanggan menjadi informasi penting untuk merubah produknya menjadi lebih sempurna.

## 6) Ulangi

Bersiaplah untuk gagal dan coba lagi. Keuntungan dari pendekatan ini adalah, Anda akan segera tahu apakah arah solusi Anda berada di arah yang benar, tidak seperti pendekatan tradisional di mana pengguna adalah orang terakhir yang melihat sekilas solusinya. Gagal awal, gagal cepat.

Prakteknya *Designer* memperbaharui prototipe produknya berdasarkan masukan Pelanggan. Kali ini hasilnya jauh lebih bagus. Selanjutnya Pelanggan diminta memberikan masukan kembali akan produk yang sudah mengalami penyempurnaan ini. Serta pelanggan diminta untuk memberikan penilaian dengan angka satu hingga sepuluh. Sepuluh berarti sempurna dan satu tidak disukai pelanggan. Luar biasa rata-rata *Designer* mendapatkan angka delapan dan bahkan ada yang memberikan angka Sembilan, Sembilan setengah dan sepuluh.

## Pendalaman Materi Inovasi

Peserta setelah mendapatkan pengalaman langsung melakukan inovasi, selanjutnya diberikan pendalaman pengetahuan tentang Inovasi. Praktek langsung mempermudah peserta memahami pendalaman tentang cara melakukan inovasi.

Beberapa contoh pendalaman materi *Design Thinking*, tentang pola pikir dalam melakukan inovasi yaitu: Berpusat pada pelanggan bukan hanya keinginan kita selaku designer semata, Sadar akan proses yang harus dilakukan tidak serta merta mengambil solusi, Budaya pembuatan prototipe, Tunjukkan jangan beritahu kepada pelanggan agar kita bisa mendapat masukan yang benar-benar asli, Kolaborasi radikal untuk mendapatkan solusi jangan berbagga dengan pemikiran sendiri yang belum tervalidasi dan selalu mendengarkan masukan dari pelanggan sebagai sarana menyempurnakan produk inovasi.

Para peserta juga mendapatkan pemahaman bahwa melalui inovasi ini pelanggan bisa jadi siapa saja dalam kehidupan kita yang akan kita bantu untuk menyelesaikan permasalahan, Bisa jadi itu murid-murid SMK, atau Orang tua murid, atau pihak lain pemangku kepentingan di sekolah. Inovasi juga bisa menghasilkan produk baru, proses baru

dan bahkan bisnis baru yang bisa menjadi tambahan aliran pendapatan untuk sekolah.

## Program Workshop Lanjutan

Pada pengabdian kali ini telah berhasil memberikan pemahaman dan pengalaman melakukan inovasi. Para peserta yaitu Guru-guru dan kepala sekolah SMK3 Gresik dan beberapa sekolah SMK di lingkungan Kecamatan Cerme Gresik meminta agar diberikan bimbingan dan program workshop lanjutan untuk praktek langsung melakukan inovasi dengan proyek solusi permasalahan yang mereka hadapi.

Para peserta bergantian menyampaikan bahwa ilmu dan praktek seperti ini sangat mereka butuhkan. Sementara ini sudah sering melakukan inovasi namun belum maksimal karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman. Mereka yakin program seperti ini akan mampu memaksimalkan kinerja Guru-Guru di SMK kabupaten Gresik.

## SIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat disampaikan penulis adalah guru-guru saat ini belum memahami dan tidak mengetahui cara melakukan inovasi. Apa yang mereka lakukan saat ini coba menyelesaikan masalah dengan menggunakan cara tradisional yaitu mencari referensi penyelesaian masalah di masa lalu. Padahal solusi ini belum pernah dilakukan karena memang permasalahan yang muncul adalah permasalahan baru. Sehingga solusi yang digunakan sebagai referensi selalu kurang tepat atau bahkan gagal menyelesaikan masalah.

Tradisional *Thinking* yang selama ini kita kenal mengandalkan kepada pengalaman dan kemampuan penyelesaian masalah dari masa lalu dan berharap masa depan masalah itu akan muncul lagi dan akan diselesaikan dengan pendekatan yang sama. Sedangkan kenyataan yang muncul adalah masalah saat ini dan kedepan juga memunculkan masalah baru yang belum pernah ada contoh penyelesaiannya. Disinilah pentingnya Modern *Thinking*, sebuah metode pengambilan keputusan untuk mengantisipasi masalah-maslah yang baru muncul dan belum ada solusinya.

Praktek inovasi *Zero Project* berhasil dilakukan peserta. Sebuah proyek yang akan memberikan pengalaman kepada peserta bagaimana melakukan inovasi untuk mencari solusi masalah dengan *Modern Thinking* dalam hal ini menggunakan metode *Design Thinking*. Praktek langsung mempermudah peserta memahami pendalaman tentang cara melakukan inovasi. Beberapa contoh pendalaman materi *Design Thinking*, tentang pola pikir dalam melakukan inovasi yaitu : Berpusat pada pelanggan bukan hanya keinginan kita selaku designer semata, Sadar akan proses yang harus dilakukan tidak serta merta mengambil solusi, Budaya pembuatan *prototipe*, Tunjukkan jangan beritahu kepada pelanggan agar kita bisa mendapat masukan yang benar-benar asli, Kolaborasi radikal untuk mendapatkan solusi jangan berbangga dengan pemikiran sendiri yang belum tervalidasi dan selalu mendengarkan masukan dari pelanggan sebagai sarana menyempurnakan produk inovasi.

Para peserta yaitu Guru-guru dan kepala sekolah SMK 3 Gresik dan beberapa sekolah SMK di lingkungan Kecamatan Cerme Gresik meminta agar diberikan bimbingan dan program workshop lanjutan untuk praktek langsung melakukan inovasi dengan proyek solusi permasalahan yang mereka hadapi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Haulika, A. N., Komara, B. D., & Kurniawan, A. (2023). Inovasi Layanan Baru Dengan Design Thinking Sebagai Upaya Untuk Mempertahankan Loyalitas Pelanggan Bank Tradisional. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(7), 2107–2118.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
- Kreiser, P. M., & Davis, J. (2010). Entrepreneurial Orientation And Firm Performance: The Unique Impact Of Innovativeness, Proactiveness, And Risk-Taking. *Journal Of Small Business & Entrepreneurship*, 23(1), 39–51.
- Lestari, E. R. (2019). *Manajemen Inovasi: Upaya Meraih Keunggulan Kompetitif*. Universitas Brawijaya Press.
- Wakil, A., Cahyani, R. R., Harto, B., Latif, A. S., Hidayatullah, D., Simanjuntak, P., Rukmana, A. Y., & Sihombing, F. A. H. (2022). *Transformasi Digital Dalam Dunia Bisnis*. Global Eksekutif Teknologi.