

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Design Thinking dan Human Centered design*

Menurut (Kelley & Brown, 2018) *Design Thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang menarik dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, teknologi dan persyaratan untuk keberhasilan bisnis. *Design thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Terdapat lima tahap dalam *design thinking* menurut d. school yaitu: *Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Test.*

Design thinking (Brown & Wyatt, 2010) menekankan bahwa *design thinking* merupakan sebuah interaksi yang berorientasi pada manusia (*human oriented*), yang di dalamnya ada proses berempati, *integrative thinking, optimism* (sebagai sebuah *value*), *experimentalism* (yang lahir dari hati), dan *collaboration* (hubungan yang mendalam).

Desain yang berpusat pada manusia (*Human Centered Design*) adalah proses yang dimulai dengan orang-orang yang ingin dirancang dan diakhiri dengan solusi baru yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka. Desain yang berpusat pada manusia adalah semua dimulai dengan orang/manusia yang ingin dirancang dan membangun empati dengan orang-orang yang dirancang; menghasilkan banyak ide yang tepat; membangun dan menguji banyak *prototype* untuk orang-orang yang dirancang dan akhirnya mengeluarkan solusi baru ke dunia untuk meningkatkan kehidupan (Kelley & Brown, 2018).

Human Centered Design memiliki banyak kesamaan dengan metode *Design Thinking*, tetapi ada perbedaan spesifik yang membedakan keduanya. *Design Thinking* dan *Human Centered Design* keduanya memiliki penekanan yang kuat pada empati, karena dari kedua metode tersebut adalah tentang mencari tahu keinginan pengguna atau kebutuhan klien dan kemudian menjadikan itu fokus utama dari proses pembangunan. Namun perbedaan utama antara keduanya adalah bahwa *Design Thinking* berfungsi sebagai kerangka kerja dan memiliki fokus pada empati dan tidak fokus khusus pada manusia. Hal ini lebih fokus pada pengguna, pelanggan atau klien. Sedangkan *Human Centered Design* adalah tentang menemukan jalan baru untuk menciptakan atau merancang *prototype* dan melakukan pengujian dan menyempurnakan pada produk dengan berulang kali. Khususnya berfokus pada manusia dan berempati dengan manusia yang membutuhkan dan menginginkan solusi dari produk, jasa, perangkat keras, dan perangkat lunak (White, 2020).

Pendekatan yang dilakukan untuk orang-orang yang dirancang sama dengan kreativitas yang liar dengan dorongan tanpa henti untuk berinovasi dengan menggunakan tujuh pola pikir, yaitu:

a. *Creative Confidence* (Keyakinan Kreatif)

Keyakinan kreatif adalah meyakini bahwa setiap orang kreatif dan kreativitasnya bukanlah hanya kapasitas untuk menggambarkan atau menyusun. Akan tetapi, lebih banyak cara untuk memahami dan mendekati dunia.

b. *Make It*

Membuat merupakan cara berpikir yang fantastis dan membantu memfokuskan kelayakan desain. Membuat sebuah ide menjadi nyata mengungkapkan begitu banyak hal yang sekadar teori tidak bisa. Tujuan membuat adalah untuk memberikan dampak dari solusi yang dibuat ke dunia yang tidak bisa hidup dalam hal-hal abstrak melainkan harus berdampak nyata.

c. *Learn From Failure*

Saat berusaha memecahkan masalah besar, pasti mengalami kegagalan. Tetapi, jika mengadopsi pola pikir yang benar, belajar dari kegagalan dengan memahami bahwa tidak semuanya berhasil. Belajar dari kegagalan dalam merancang eksperimen adalah inti dari *Human Centered Design*.

d. *Empathy*

Empati adalah kemampuan untuk masuk ke posisi orang lain untuk memahami kehidupan mereka, dan mulai menyelesaikan masalah dari perspektif orang-orang yang dirancang.

e. *Embrace Ambiguity*

Merangkul Ambiguitas artinya memulai dari tempat yang tidak mengetahui jawaban atas masalah yang ingin dipecahkan dan mengetahui, meskipun tidak terlalu nyaman, hal itu memungkinkan untuk terbuka secara kreatif, mengejar banyak ide, dan mencapai solusi tak terduga. Mengizinkan diri untuk mengeksplorasi sehingga jawaban yang tepat dapat mengungkapkan dirinya sendiri.

f. *Optimism*

Optimis adalah suatu gagasan yang tidak mengetahui jawabannya, bahwa jawaban yang diinginkan berada diluar dan kita dapat mengetahui jawabannya. Optimis dapat membuat lebih kreatif dalam desain yang berpusat pada manusia.

g. *Iterate*

Dengan terus mengulangi, menyempurnakan, dan meningkatkan pekerjaan, menghasilkan lebih banyak ide, mencoba berbagai pendekatan, membuka kunci kreativitas dalam diri, dan lebih cepat menemukan solusi yang berhasil.

Human Centered Design bukanlah proses linear yang sempurna, setiap proyek selalu memiliki karakter tersendiri. Metode *Human Centered Design* melalui tiga tahap utama yaitu:

1. Tahap Inspirasi

Tahap inspirasi adalah tentang belajar dengan cepat, membuka diri untuk lebih kreatif, dan melihat masalah dengan berbagai cara. Pada tahap ini, mempelajari bagaimana memahami orang dengan lebih baik, untuk dapat memahami orang lebih baik maka Penulis harus terjun dalam dunia orang-orang yang ingin dirancang dan belajar dari mereka. Hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah mengamati kehidupan mereka, mengajukan pertanyaan dan mendengarkan yang mereka katakan.

2. Tahap Ide

Tahap ideal, mengambil semua informasi dengan menggunakan metode *synthesis*, *brainstorming* dan *prototype* untuk mencari kesempatan merancang solusi dengan banyak gagasan yang nyata.

3. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah memberi solusi untuk kehidupan dan memahami bagaimana membawa ide dalam *prototype* untuk orang-orang yang dirancang dengan menguji solusi terus-menerus.

2.2 Kesulitan Belajar Akuntansi

Kesulitan belajar mahasiswa dapat diketahui melalui prestasi belajar yang dicapainya. Kesulitan merupakan suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan mencapai tujuan atau dalam proses belajar, sehingga memerlukan usaha lebih giat lagi untuk mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajar yang baik. Menurut Darsono dan Marnoko (2010:41) menyatakan terdapat beberapa jenis kesulitan belajar diantaranya:

1. *Learning Disorder* (kekacauan belajar) adalah suatu keadaan dimana proses belajar seseorang terganggu karena adanya respon-respon tertentu yang bertentangan atau tidak sesuai. Gejala yang dialami oleh peserta didik kurangnya minat terhadap suatu mata kuliah tertentu. Tetapi harus mempelajari karena tuntutan kurikulum. Pada dasarnya yang mengalami kekacauan belajar, potensi dasarnya tidak dirugikan, akan tetapi belajarnya terganggu atau terhambat oleh adanya respon-respon yang bertentangan, sehingga hasil belajar yang dicapainya lebih rendah dari potensi yang dimilikinya.
2. *Learning Disability* (ketidakmampuan belajar) adalah Ketidakmampuan seseorang belajar yang mengacu pada gejala dimana peserta didik tidak mampu belajar atau menghindari belajar, sehingga hasil yang dicapai berada dibawah potensi intelektualnya.

3. *Learning disfunction* (ketidakfungsian belajar) merupakan gangguan belajar berupa gejala proses belajar yang tidak berfungsi dengan baik karena adanya gangguan saraf otak sehingga terjadi gangguan pada salah satu tahap dalam proses belajarnya. Kondisi seperti ini mengganggu kelancaran proses belajar secara keseluruhan.
4. *Slow Learner* (Pelajar yang lambat) adalah peserta didik yang memperlihatkan gejala belajar lambat atau dapat dikatakan proses perkembangannya lambat. Peserta didik tidak mampu menyelesaikan pelajaran atau tugas-tugas belajar dalam batas waktu yang sudah ditetapkan. Mereka membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan sekelompok peserta didik lain yang normal.
5. *Under Achiever* adalah peserta didik yang memiliki hasrat belajar rendah dibawah potensi yang ada padanya. Kecerdasannya tergolong normal, tetapi karena sesuatu hal proses belajarnya terganggu sehingga prestasi belajar yang diperolehnya tidak sesuai dengan kemampuan potensial yang dimilikinya (Marnoko, 2010).

Berdasarkan jenis-jenis kesulitan belajar, sebagai pendidik yang memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran harus mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya kesulitan belajar yang dialami oleh mahasiswa. Terdapat dua faktor yang menyebabkan kesulitan dalam proses pembelajaran pada mahasiswa, yaitu:

- a. Faktor Internal merupakan penyebab kesulitan belajar mahasiswa yang berasal dari dalam diri dipengaruhi oleh kondisi secara psikologi dan fisiologi.

- b. Faktor Eksternal merupakan penyebab kesulitan belajar mahasiswa yang berasal dari luar diri dipengaruhi seperti faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

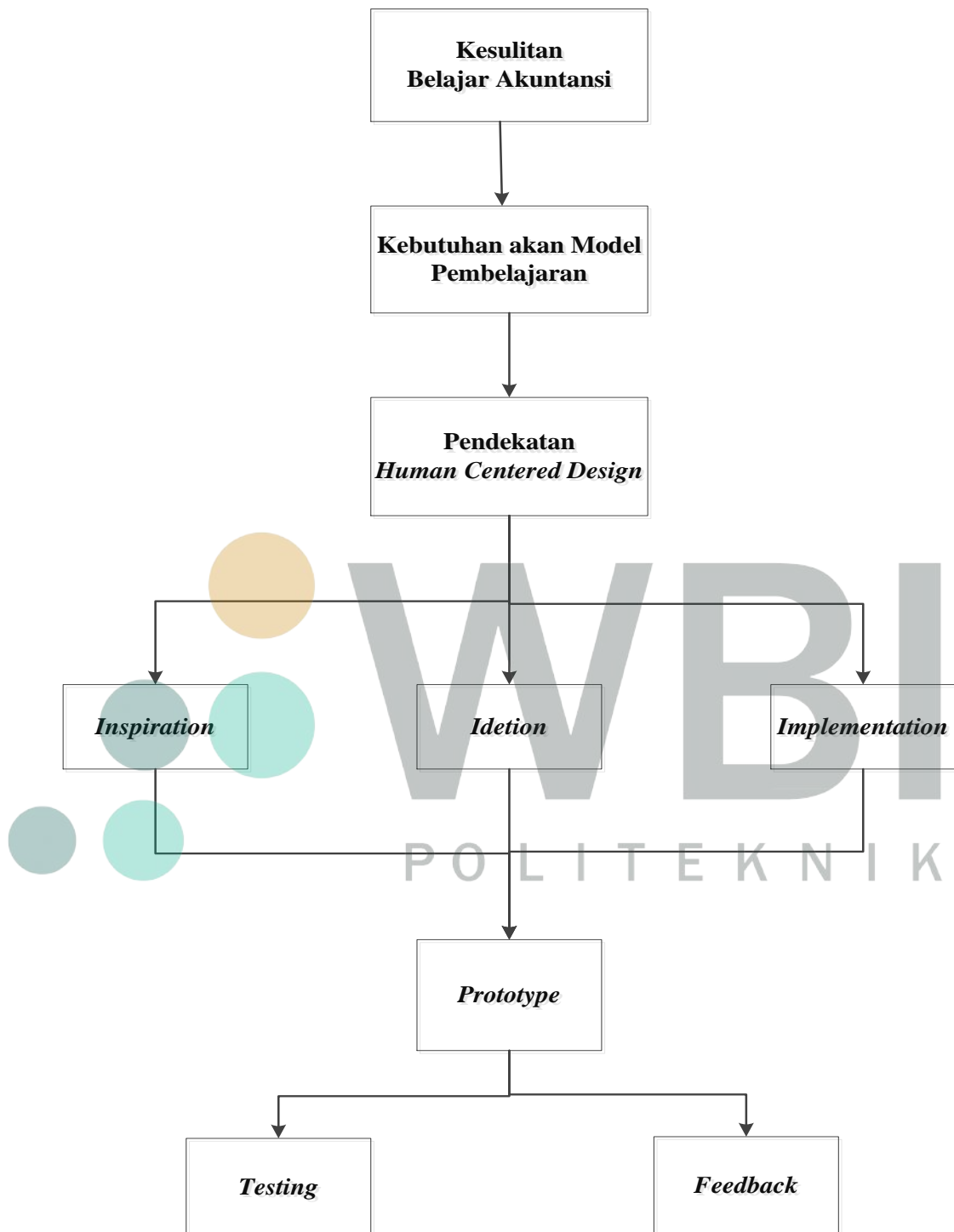
Kesulitan belajar yang dialami oleh mahasiswa terdapat hambatan sampai menampakkan gejala-gejala yang dapat diamati sebagai pendidik. Beberapa gejala sebagai pertanda adanya kesulitan belajar, antara lain (Ahmadi, 2004):

1. Prestasi belajar yang dicapai rendah atau dibawah rata-rata yang dicapai oleh kelompok kelas.
2. Hasil pembelajaran yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukannya.
3. Tidak mampu dalam melaksanakan tugas-tugas kegiatan belajar dengan mandiri.
4. Menunjukkan sifat yang kurang wajar dalam proses pembelajaran, dan
5. Menunjukkan tingkah laku yang berkelainan.

Dalam menangani kesulitan belajar yang dihadapi seseorang harus dilakukan dengan mengadakan pemeriksaan terhadap kesulitan belajar secara sistematis. Adapun langkah-langkah dalam pemeriksaan kesulitan belajar menurut H.M Alisuf Sabri:

- a. Mengidentifikasi adanya kesulitan belajar.
- b. Menelaah atau menetapkan masalah.
- c. Memperkirakan sebab terjadinya kesulitan.
- d. Mengadakan perbaikan.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti	Metode yang digunakan	Hasil Penelitian
1.	Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa	Ahmad Hadi Fauzi Iwan Sukoco	Metode Analisis Deskriptif melalui pendekatan <i>Design Thinking</i>	Hasil dari Penelitian ini menunjukkan Smartnesia Educa sudah menerapkan design thinking dalam proses operasional bisnisnya untuk menjadi bimbel yang heterogen dan dapat diterima oleh semua lapisan pasar ekonomi dan sosial.
2.	<i>Collaborative learning by way of human-centered design in design classes</i>	Iana Garófalo Chaves João Paulo Bittencourt	Metode pengembangan produk menggunakan <i>Human Centered Design</i>	<i>This approach demonstrates that the collaborative learning opportunity provided by the use of HCD can be driven by an adherence to the collaborative knowledge construction view. Real opportunities for the co-construction of new meanings stand out among the results of this approach, so that the learner can understand the complexities inherent to the design and to human beings, and can recognize and apply them in new and different situations.</i>

Sambungan tabel 2.1...

3.	<p>Implementasi Metode <i>Human Centered Design</i> dalam Perancangan <i>Interior Senior Entertainment Center</i> di Mall di Surabaya</p>	<p>Tania Pranoto, Diana Thamrin, dan Celine Junica</p>	<p>Metode pengembangan dari <i>design thinking</i> Stanford</p>	<p>Hasil perancangan mengangkat konsep Old but Gold yang menyediakan fasilitas untuk mewadahi manula dalam melakukan beragam aktivitas, seperti ruang activity, game, dan exercise room dengan tujuan melahirkan kebahagiaan, semangat bersosialisasi, serta jiwa dan jasmani yang sehat.</p>
4.	<p>Pengaruh Persepsi Mahasiswa Dalam Kesulitan Belajar Akuntansi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa</p>	<p>Khairani Sakdiah</p>	<p>Metode studi Pustaka adalah kuesioner</p>	<p>Hasil penelitian yang terjadi bahwa adanya pengaruh persepsi mahasiswa dalam kesulitan belajar akuntansi terhadap motivasi belajar mahasiswa, dikarenakan mahasiswa kurang memahami dasar-dasar akuntansi dan inilah yang menyebabkan mahasiswa kurang paham dalam pembelajaran akuntansi.</p>