

Apa Itu Sprint Design, Cara Baru Melatih Anak Berpikir Solutif

Kampus Guru Cikal, mempunyai cara tersendiri untuk memberikan ruang eksplorasi pada murid. Salah satunya yakni lewat program Makerspace. Marsaria Primadonna, ketua Kampus Guru Cikal, mengatakan program makerspace bertujuan memantik murid untuk menjadi problem solver atas masalah yang ada di sekitarnya. Program tersebut juga menjadi jawaban atas beragamnya minat belajar murid. Bahkan mereka akan memiliki iTime selama satu semester. "iTime adalah waktu yang dapat digunakan murid untuk eksplorasi, riset, dan mendesain rencananya. Jadi setiap minggu, murid punya satu jam untuk mencoret-coret, membuat draft, atau pun sketsa yang ingin dibuatnya. Mencari informasi. Mulai coba desain hingga ke bentuk konkretnya, ucap perempuan yang akrab disapa Pima, saat menjadi narasumber dalam (DEWI) beberapa waktu lalu. Pima menjelaskan, dalam program itu, pihaknya menerapkan proses berpikir secara desain pada murid-muridnya. Dia menggunakan , yakni pola berpikir yang biasanya digunakan oleh pendiri . Terdapat lima fase dalam . Pertama yakni (memahami). Dalam tahap ini, murid dapat menyamakan sebuah persepsi terhadap satu permasalahan. Kedua yaitu (mengembangkan), dalam tahapan ini murid dapat memberikan ide atau gagasan dan bagaimana ide tersebut diaplikasikan. Ketiga adalah (memutuskan). Di mana ide atau gagasan yang direncanakan dapat di desain rapi dari sebelumnya sebagai proses untuk membuat prototipe. Selanjutnya yakni tahap (membuat prototipe). Tahap terakhir adalah (validasi) terhadap ide atau gagasan yang telah dibuat murid. Pima juga menekankan empati dalam proses berpikir ini. Hasilnya, murid akan menemukan beragam masalah dan hadir dengan solusi yang telah dirancang. Misalnya, salah satu murid Pima memiliki perhatian pada . Proyek solusinya adalah film animasi sebagai bentuk kampanye anti . Murid mencari informasi lengkap tentang binatang hingga cara membuat animasi video. Apakah harus selalu berhasil? Tentu tidak, namanya belajar. Pernah ada murid saya yang menemukan masalahnya, adalah, tentang lingkungan. Dia merasa tumbuh di lingkungan yang masyarakatnya tidak peduli dengan hal itu. Dia menggelar membuat sabun yang ramah lingkungan, dilanjutkan dengan kontes online, ungkap Pima. Namun ternyata tidak banyak peminatnya. Tapi ya tidak apa-apa. Sampai titik

itu saja dia sudah banyak belajar. Lalu yang penting dia refleksi. Kenapa belum berhasil? Mungkin pendekatannya kah, kurang kah, atau lainnya, lanjutnya. Pima mengungkapkan, cara berpikir desain seperti ini tidak hanya harus dimiliki oleh murid, tapi juga guru. Pasalnya, hal itu bisa digunakan sebagai cara berpikir ketika mencari penyelesaian masalah yang ada di pendidikan. "Harapannya pengalaman-pengalaman ini dapat tersebar ke banyak guru di Indonesia. Sehingga banyak yang terinspirasi hingga bisa berdampak pada murid," tukasnya.