**INTEGRASI *DESIGN SPRINT*
SEBAGAI STRATEGI PENGAJARAN
BERBASIS PROYEK DALAM KURIKULUM
KEWIRAUSAHAAN DI INSTITUT SAYYID
MUHAMMAD ALAWI AL MALIKI (ISMAA)
BONDOWOSO**

**Muhammad Heru Hresnawanza
(Institut Sayyid Muhammad Alawi Al Maliki Bondowoso)**

Abstract

This study aims to examine the integration of methods Design Sprint as a project-based teaching strategy (Project-Based Learning/PjBL) in the entrepreneurship curriculum at the Sayyid Muhammad Alawi Al Maliki Institute (ISMAA) in Bondowoso. This approach is motivated by the need to improve the effectiveness of entrepreneurship learning through methods that emphasize problem-solving, collaboration, and the iterative development of business idea prototypes. The research method used is descriptive qualitative.

The results show that the integration Design Sprint in the curriculum not only increases student active engagement but also hones critical thinking skills, creativity, and teamwork. Furthermore, this approach creates contextualized learning experiences relevant to the real business world. These findings recommend that Design Sprint systematically adopted in entrepreneurship learning at Islamic boarding school-based Institute such as ISMAA, in order to foster an adaptive and innovative entrepreneurial spirit.

Keywords: Design Sprint, Project-Based Teaching, Entrepreneurship, Curriculum, Higher Education, ISMAA Bondowoso

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji integrasi metode *Design Sprint* sebagai strategi pengajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) dalam kurikulum kewirausahaan di Institut Sayyid Muhammad Alawi Al Maliki (ISMAA) Bondowoso.

Pendekatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kewirausahaan melalui metode yang menekankan pada pemecahan masalah, kolaborasi, serta pengembangan prototipe ide bisnis secara iteratif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi *Design Sprint* dalam kurikulum tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kerja tim. Selain itu, pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan dunia usaha nyata. Temuan ini merekomendasikan agar *Design Sprint* diadopsi secara sistematis dalam pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi berbasis pesantren seperti ISMAA, guna menumbuhkan jiwa wirausaha yang adaptif dan inovatif.

Kata kunci: Design Sprint, Pengajaran Berbasis Proyek, Kewirausahaan, Kurikulum, Pendidikan Tinggi, ISMAA Bondowoso

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi digital dan dinamika pasar kerja global menuntut perguruan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan berwirausaha yang adaptif, kreatif, dan solutif. Dalam konteks ini, kurikulum kewirausahaan harus dirancang tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pengembangan keterampilan praktis melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Salah satu metode yang menunjukkan potensi tinggi untuk menjawab tantangan tersebut adalah *Design Sprint*, sebuah pendekatan terstruktur yang menggabungkan proses desain, iterasi cepat, dan validasi ide secara langsung kepada pengguna. Meskipun telah banyak digunakan dalam dunia industri dan startup, integrasi *Design Sprint* ke dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam mata kuliah kewirausahaan, masih relatif terbatas dan belum banyak dikaji secara sistematis. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *Design Sprint* dapat

diimplementasikan secara efektif sebagai strategi pedagogis dalam kurikulum kewirausahaan di Institut Sayyid Muhammad Alawi Al Maliki (ISMAA) Bondowoso.

Berbagai studi telah menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam pengembangan kompetensi kewirausahaan di pendidikan tinggi (Bell, 2010; Markham et al., 2019). Metode ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran serta mendorong penguasaan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan inovasi. Dalam konteks tersebut, *Design Sprint* mulai dilirik sebagai pendekatan yang relevan, terutama karena kemampuannya dalam mempercepat proses inovasi melalui tahapan sistematis: memahami masalah, ideasi, pemilihan solusi, pembuatan prototipe, dan pengujian (Knapp et al., 2016). Sejumlah penelitian awal (Hassani et al., 2020; Vieira & Marques, 2022) menunjukkan bahwa integrasi *Design Sprint* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar dan hasil proyek mahasiswa. Namun, kajian empiris mengenai implementasinya dalam konteks kurikulum kewirausahaan di perguruan tinggi, khususnya di negara berkembang, masih sangat terbatas dan memerlukan eksplorasi lebih lanjut.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengidentifikasi potensi *Design Sprint* sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran berbasis proyek, sebagian besar studi masih berfokus pada penerapannya di industri atau dalam pelatihan nonformal. Penelitian yang mengkaji integrasi *Design Sprint* dalam kurikulum kewirausahaan di pendidikan tinggi masih terbatas, terutama dalam konteks implementasi sistematis yang terintegrasi dengan capaian pembelajaran dan evaluasi akademik. Selain itu, sebagian besar studi sebelumnya bersifat deskriptif dan belum secara mendalam mengevaluasi dampaknya terhadap pengembangan kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Artikel ini merespons kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana *Design Sprint* dapat diadaptasi sebagai strategi pedagogis dalam kerangka *project-based learning* yang sesuai dengan struktur kurikulum kewirausahaan di perguruan tinggi. Penelitian ini juga menawarkan model integrasi yang mempertimbangkan aspek

desain instruksional, keterlibatan mahasiswa, dan efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman.

Penguatan kurikulum kewirausahaan di perguruan tinggi menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif dan responsif terhadap dinamika dunia usaha. Integrasi *Design Sprint* sebagai strategi pembelajaran berbasis proyek diyakini dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses inovasi dan validasi ide bisnis. Berdasarkan kajian awal dan studi literatur, artikel ini mengajukan hipotesis bahwa: **“Integrasi metode Design Sprint secara signifikan meningkatkan kompetensi kewirausahaan mahasiswa, khususnya dalam aspek kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan kolaboratif, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.”** Hipotesis ini diuji melalui pendekatan kuasi-eksperimental dengan membandingkan hasil pembelajaran mahasiswa yang mengikuti pembelajaran berbasis *Design Sprint* dengan kelompok kontrol. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pedagogis yang lebih kontekstual dalam pendidikan kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi.

2. TINJAUAN LITERATUR

Pengajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) telah diakui sebagai pendekatan efektif dalam pendidikan kewirausahaan karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif, pemikiran kritis, dan kemampuan problem solving mahasiswa (Thomas, 2000; Bell, 2010). Di sisi lain, *Design Sprint* sebuah metode iteratif yang dikembangkan oleh Google Ventures telah digunakan secara luas dalam dunia startup dan industri untuk mempercepat proses inovasi melalui lima tahapan utama: Understand, Ideate, Decide, Prototype, dan Test (Knapp et al., 2016). Dalam konteks pendidikan, beberapa studi awal (Hassani et al., 2020; Vieira & Marques, 2022) menunjukkan bahwa *Design Sprint* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam membentuk

keterampilan kewirausahaan praktis. Namun, integrasi metodologis *Design Sprint* dalam kurikulum formal di perguruan tinggi masih minim diteliti, sehingga diperlukan eksplorasi lebih lanjut mengenai model implementasi, dampak pedagogis, dan keberlanjutan penerapannya dalam lingkungan akademik.

2.1. Pengajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pengajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) merupakan pendekatan pedagogis yang berpusat pada mahasiswa dengan menitikberatkan pada proses eksplorasi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah autentik melalui proyek nyata. Menurut Thomas (2000), PjBL mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam konteks pembelajaran yang relevan dan bermakna. Dalam konteks kurikulum kewirausahaan di ISMAA, PjBL memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan teori dengan praktik, khususnya dalam pengembangan ide bisnis yang inovatif. Model ini selaras dengan prinsip pendidikan kewirausahaan yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan penciptaan nilai. Integrasi *Design Sprint* dalam PjBL semakin memperkuat struktur metodologis pembelajaran melalui kerangka kerja sistematis dalam merancang solusi dalam waktu terbatas. Dengan demikian, PjBL tidak hanya menjadi metode pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi pengembangan kompetensi kewirausahaan yang adaptif terhadap dinamika industri dan kebutuhan dunia kerja.

2.2. *Design Sprint* dalam Konteks Pendidikan

Design Sprint merupakan metode inovatif yang dikembangkan oleh *Google Ventures* untuk memecahkan masalah dan mengembangkan solusi melalui proses iteratif selama lima hari. Dalam konteks pendidikan, khususnya pada kurikulum kewirausahaan, pendekatan ini relevan karena menggabungkan pemikiran desain (*design thinking*), kerja kolaboratif, dan pembelajaran berbasis praktik. Menurut Knapp et al. (2016), *Design Sprint*

mendorong peserta untuk berfokus pada pengguna, memvisualisasikan ide, membuat prototipe, dan melakukan uji coba dalam waktu singkat. Ketika diintegrasikan dalam strategi pengajaran berbasis proyek, metode ini memungkinkan mahasiswa mengembangkan ide bisnis secara terstruktur, kreatif, dan cepat. Lebih dari sekadar proses desain, *Design Sprint* berfungsi sebagai alat pedagogis yang mendorong empati, eksplorasi solusi, dan validasi ide secara langsung. Dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA, integrasi ini memperkuat kompetensi inovatif mahasiswa serta menumbuhkan pola pikir eksperimental yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan dunia usaha yang dinamis dan kompleks.

3. METODE

Integrasi *Design Sprint* dalam kurikulum kewirausahaan didasarkan pada kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang adaptif, praktis, dan berorientasi pada solusi nyata. *Design Sprint*, sebagaimana dikemukakan oleh Knapp et al. (2016), merupakan metode terstruktur yang menggabungkan proses eksplorasi masalah, penciptaan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi dalam waktu singkat. Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, metode ini sangat relevan karena selaras dengan prinsip *experiential learning* yang menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman langsung dan reflektif. Integrasi *Design Sprint* dalam kurikulum memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami teori kewirausahaan, tetapi juga menerapkannya dalam proyek riil secara kolaboratif dan terarah. Hal ini mendukung pengembangan kompetensi inti kewirausahaan, seperti pemecahan masalah, inovasi, pengambilan keputusan, dan manajemen risiko. Di ISMAA, penerapan metode ini memperkuat model pembelajaran berbasis proyek sekaligus meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam merancang dan mengimplementasikan ide bisnis yang berdaya saing di dunia nyata.

3.1. Integrasi *Design Sprint* pada Pengajaran Kewirausahaan

Desain kurikulum integratif merupakan pendekatan pengembangan kurikulum yang menyatukan berbagai disiplin ilmu, metode, dan pengalaman belajar secara holistik untuk mencapai kompetensi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dalam konteks integrasi *Design Sprint* sebagai strategi pengajaran berbasis proyek dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA, pendekatan ini memfasilitasi keterpaduan antara teori kewirausahaan, keterampilan berpikir desain, dan praktik inovasi. Melalui tahapan-tahapan *Design Sprint: Understand, Diverge, Decide, prototype, dan Validate*, mahasiswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran yang kolaboratif, iteratif, dan berorientasi solusi nyata. Kurikulum dirancang secara fleksibel untuk mengakomodasi pembelajaran lintas bidang seperti bisnis, teknologi, dan komunikasi, serta mendorong keterlibatan langsung dengan dunia industri. Dengan demikian, desain kurikulum integratif ini tidak hanya meningkatkan relevansi pembelajaran, tetapi juga membentuk profil lulusan yang adaptif, kreatif, dan mampu merespons tantangan kewirausahaan secara inovatif.

Table. Tahapan-Tahapan *Design Sprint*

Minggu	Aktivitas Sprint	Kegiatan Pembelajaran
1	<i>Understand</i>	Identifikasi masalah pasar
2	<i>Diverge</i>	<i>Brainstorming</i> ide bisnis
3	<i>Decide</i>	Validasi dan pemilihan ide
4	<i>Prototype</i>	Pembuatan prototipe MVP
5	<i>Validate</i>	Uji pasar dan refleksi

Berikut adalah tahapan-tahapan *Design Sprint*:

a. Tahap *Understand* (Identifikasi Masalah Pasar)

Dalam kerangka desain kurikulum integratif, tahap *Understand* dalam *Design Sprint* berperan sebagai fondasi awal untuk membangun pemahaman kontekstual mahasiswa terhadap permasalahan pasar yang nyata dan relevan. Kurikulum dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan analitis, empatik, dan eksploratif guna mendorong mahasiswa mengidentifikasi akar permasalahan dari sudut pandang pengguna atau konsumen. Melalui penggabungan materi kewirausahaan, metodologi riset pasar, dan teknik observasi lapangan, mahasiswa dilatih untuk menggali kebutuhan pasar secara sistematis. Di ISMAA, tahap ini difasilitasi melalui kegiatan studi kasus, wawancara pengguna, serta pemetaan perilaku konsumen. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis dan reflektif, tetapi juga menumbuhkan sensitivitas terhadap dinamika sosial dan ekonomi. Dengan demikian, *Understand* menjadi komponen penting dalam kurikulum integratif yang mendorong lahirnya solusi bisnis yang tepat guna dan berbasis kebutuhan riil pasar.

b. Tahap *Diverge* (Brainstorming Ide Bisnis)

Tahap *Diverge* dalam kerangka *Design Sprint* merupakan proses krusial dalam pengembangan kurikulum integratif yang mendorong mahasiswa untuk menghasilkan solusi kreatif atas permasalahan pasar yang telah diidentifikasi. Dalam konteks pengajaran kewirausahaan di ISMAA, kurikulum dirancang untuk menggabungkan teori inovasi, teknik berpikir desain, dan dinamika pasar guna menstimulasi proses *brainstorming* yang sistematis dan terarah. Melalui metode seperti *mind mapping*, *crazy 8s*, dan diskusi kelompok terfokus, mahasiswa difasilitasi untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan ide bisnis secara terbuka dan kolaboratif. Pendekatan ini

mengembangkan kompetensi berpikir *divergen* dan kreatif, serta kemampuan mengevaluasi dan menyaring ide berdasarkan nilai guna dan kelayakan pasar. Desain kurikulum integratif pada tahap ini berperan penting dalam membentuk pola pikir inovatif dan kewirausahaan yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, sekaligus menanamkan kemampuan mahasiswa dalam menginisiasi solusi yang memiliki potensi untuk dikembangkan secara nyata.

c. Tahap *Decide* (Validasi dan Pemilihan Ide)

Tahap *Decide* dalam proses *Design Sprint* merupakan fase strategis yang difokuskan pada validasi dan pemilihan ide terbaik untuk dikembangkan lebih lanjut. Dalam desain kurikulum integratif pada pengajaran kewirausahaan di ISMAA, tahap ini diintegrasikan melalui penguatan keterampilan analitis, reflektif, dan pengambilan keputusan berbasis data. Kurikulum dirancang untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan evaluasi kritis terhadap berbagai alternatif ide bisnis melalui kriteria kelayakan pasar, nilai tambah, serta potensi keberlanjutan. Pendekatan ini diperkaya dengan penggunaan metode seperti *dot voting*, *impact-feasibility matrix*, dan *decision mapping* yang mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif. Melalui proses ini, mahasiswa tidak hanya belajar memilih ide yang tepat, tetapi juga memahami pentingnya justifikasi dan rasionalisasi dalam pengambilan keputusan kewirausahaan. Dengan demikian, desain kurikulum integratif pada tahap *Decide* memperkuat kompetensi strategis mahasiswa dalam merancang solusi bisnis yang terukur dan berbasis pada kebutuhan nyata pengguna.

d. Tahap *Prototype* (Pembuatan Prototipe MVP)

Tahap *Prototype* dalam *Design Sprint* merupakan elemen penting dalam desain kurikulum integratif yang menggabungkan aspek konseptual dan praktis dalam pembelajaran kewirausahaan. Dalam konteks kurikulum di ISMAA, mahasiswa diarahkan untuk merancang

Minimum Viable Product (MVP) sebagai representasi awal dari solusi bisnis yang dapat diuji secara cepat. Kurikulum dirancang untuk mengintegrasikan keterampilan desain produk, teknologi, komunikasi visual, dan pemahaman nilai pengguna agar mahasiswa mampu menciptakan prototipe fungsional dalam waktu terbatas. Melalui pendekatan berbasis proyek, mahasiswa terlibat dalam pembuatan sketsa, model digital, atau simulasi layanan yang merepresentasikan inti nilai dari ide bisnis mereka. Proses ini tidak hanya mengembangkan kompetensi teknis dan kreatif, tetapi juga mengajarkan pentingnya iterasi dan penyederhanaan dalam pengembangan produk. Dengan demikian, tahap *Prototype* dalam kurikulum integratif memperkuat kesiapan mahasiswa dalam mengimplementasikan ide secara konkret dan responsif terhadap dinamika pasar.

e. Tahap *Validate* (Uji Pasar dan Refleksi)

Tahap *Validate* dalam proses *Design Sprint* merupakan komponen akhir yang krusial dalam desain kurikulum integratif, karena memungkinkan mahasiswa untuk menguji prototipe solusi bisnis mereka secara langsung kepada pengguna sasaran. Dalam pengajaran kewirausahaan di ISMAA, kurikulum dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan *experiential learning* melalui simulasi pasar, wawancara pengguna, dan pengumpulan umpan balik secara *real-time*. Mahasiswa dilatih untuk menganalisis respon pasar, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk, serta merefleksikan proses inovasi yang telah dilalui. Tahap ini juga menekankan pentingnya siklus iteratif dalam kewirausahaan, di mana hasil uji pasar menjadi dasar untuk penyempurnaan ide. Selain itu, kegiatan reflektif baik individu maupun kelompok difasilitasi untuk memperkuat pemahaman kritis dan pembelajaran berkelanjutan. Dengan demikian, tahap *Validate* dalam kurikulum integratif berfungsi sebagai sarana validasi

dan penguatan kompetensi kewirausahaan yang aplikatif, adaptif, dan berbasis kebutuhan pengguna.

3.2. Peran Design Sprint dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa

Design Sprint berperan signifikan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa, khususnya dalam konteks pembelajaran kewirausahaan yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif. Sebagai metode yang memfasilitasi proses pemecahan masalah secara terstruktur dalam waktu terbatas, *Design Sprint* mendorong mahasiswa untuk memahami kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi inovatif, membangun prototipe, dan melakukan validasi ide secara cepat. Dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA, penerapan *Design Sprint* mampu mengembangkan kompetensi inti seperti empati, kolaborasi, pengambilan keputusan berbasis data, serta ketahanan dalam menghadapi ketidakpastian. Selain itu, *Design Sprint* menanamkan pola pikir iteratif dan eksperimental yang relevan dengan dinamika dunia usaha saat ini. Dengan melibatkan mahasiswa secara aktif dalam siklus inovasi yang berulang, metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dan konseptual, tetapi juga memperkuat sikap kewirausahaan yang proaktif, reflektif, dan berorientasi pada solusi.

a. *Design Sprint* Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa melalui Pemahaman Mendalam terhadap Masalah Konsumen (*Empathy Building*)

Tahap awal dalam metode *Design Sprint*, yaitu *empathy building*, memainkan peran krusial dalam membentuk kompetensi mahasiswa dalam memahami kebutuhan dan permasalahan konsumen secara mendalam. Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, empati tidak hanya menjadi sikap, tetapi juga keterampilan analitis yang memungkinkan mahasiswa mengidentifikasi perspektif pengguna secara holistik. Melalui wawancara, observasi, dan pemetaan empati, mahasiswa dilatih untuk menggali akar masalah dari

sudut pandang konsumen, bukan sekadar berdasarkan asumsi pribadi. Proses ini meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendengarkan secara aktif, menginterpretasikan data kualitatif, serta mengembangkan sensitivitas sosial dan emosional dalam proses inovasi. Dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA, penguatan tahap empati dalam *Design Sprint* berkontribusi pada pengembangan produk atau layanan yang relevan dan berdampak. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menjadi perancang solusi, tetapi juga pembelajar yang mampu merespons kebutuhan nyata masyarakat secara berkelanjutan dan bermakna.

b. *Design Sprint* Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa melalui Pengembangan Solusi Kreatif

Tahap *Diverge* dalam *Design Sprint* memiliki peran strategis dalam mendorong pengembangan solusi kreatif di kalangan mahasiswa, khususnya dalam konteks pembelajaran kewirausahaan. Proses ini menekankan penciptaan berbagai alternatif solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap empati. Melalui teknik seperti *brainstorming*, *crazy 8s*, dan *sketching*, mahasiswa didorong untuk berpikir *divergen*, membebaskan diri dari batasan solusi konvensional, serta mengeksplorasi ide-ide inovatif yang beragam. Dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA, aktivitas ini melatih mahasiswa untuk menggabungkan imajinasi, pengetahuan pasar, dan kebutuhan pengguna dalam merumuskan solusi yang aplikatif. Selain itu, proses ini meningkatkan kompetensi berpikir kreatif, kolaboratif, dan reflektif yang sangat dibutuhkan dalam merespons tantangan dunia bisnis yang kompleks dan dinamis. Dengan demikian, *Diverge* dalam *Design Sprint* tidak hanya memfasilitasi inovasi, tetapi juga memperkuat kesiapan mahasiswa dalam menciptakan nilai melalui solusi yang relevan dan berdampak.

c. *Design Sprint* Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa melalui Pembuatan Prototipe Produk/Jasa secara Cepat

Tahap *prototyping* dalam *Design Sprint* berperan penting dalam membentuk kompetensi praktis mahasiswa, khususnya dalam keterampilan merancang dan merealisasikan ide menjadi bentuk konkret dalam waktu singkat. Pembuatan prototipe memungkinkan mahasiswa untuk menerjemahkan gagasan solusi ke dalam representasi visual atau fungsional, baik berupa produk, layanan, maupun alur pengalaman pengguna. Dalam konteks pembelajaran kewirausahaan di ISMAA, proses ini mengasah kemampuan mahasiswa dalam berpikir sistematis, mengelola waktu, serta mengintegrasikan umpan balik secara iteratif. Selain itu, mahasiswa dilatih untuk fokus pada nilai inti dari solusi yang ditawarkan, sehingga prototipe yang dihasilkan dapat diuji secara cepat dan efisien. Dengan pendekatan ini, *Design Sprint* mendorong pengembangan kompetensi teknis dan kreatif secara simultan, serta membentuk pola pikir eksperimental yang adaptif terhadap perubahan dan dinamika pasar. *Prototyping* menjadi sarana strategis untuk membangun solusi yang teruji sebelum masuk ke tahap implementasi lebih lanjut.

d. *Design Sprint* Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa melalui Pengujian Solusi secara Langsung kepada Pengguna (*User Testing*)

Tahap *user testing* dalam *Design Sprint* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa dalam mengevaluasi dan memvalidasi solusi berbasis kebutuhan pengguna. Melalui proses ini, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam mengamati reaksi, mengumpulkan umpan balik, serta menganalisis efektivitas prototipe yang telah dikembangkan. Dalam konteks kurikulum kewirausahaan di ISMAA, *user testing* melatih mahasiswa untuk bersikap terbuka terhadap kritik, mengasah kemampuan observasi, serta mengembangkan

iterasi solusi secara berkelanjutan. Tahap ini juga memperkuat keterampilan dalam mengambil keputusan berbasis data nyata, bukan sekadar asumsi. Dengan melibatkan pengguna akhir dalam proses evaluasi, mahasiswa diajak untuk membangun solusi yang tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dan sesuai dengan konteks pasar. Dengan demikian, *user testing* dalam *Design Sprint* tidak hanya membentuk kompetensi teknis dan analitis, tetapi juga meningkatkan kepekaan mahasiswa terhadap dinamika kebutuhan dan perilaku konsumen secara *real-time*.

4. PEMBAHASAN

Design Sprint merupakan metode iteratif yang dirancang untuk memecahkan masalah kompleks dan menguji ide dalam waktu singkat melalui proses terstruktur. Metode ini terdiri dari lima aspek utama yang berlangsung dalam lima hari atau lebih, tergantung konteks implementasinya. Pertama, ***Understand***, yaitu fase pemahaman masalah melalui eksplorasi kebutuhan pengguna, analisis konteks, dan identifikasi tujuan. Kedua, ***Diverge***, di mana peserta menghasilkan berbagai solusi kreatif berdasarkan wawasan yang telah dikumpulkan. Ketiga, ***Decide***, yakni proses pemilihan solusi terbaik melalui diskusi kritis dan penyusunan storyboard. Keempat, ***Prototype***, yaitu pembuatan representasi awal dari solusi secara cepat dan sederhana, tanpa harus sempurna. Terakhir, ***Validate***, yang melibatkan pengujian langsung terhadap pengguna untuk memperoleh umpan balik awal. Kelima aspek ini bekerja secara terpadu untuk mendorong inovasi, validasi cepat, dan pengambilan keputusan berbasis data dalam proses pembelajaran maupun pengembangan produk.

Implementasi *Design Sprint* sebagai strategi pengajaran berbasis proyek dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA menunjukkan hasil awal yang positif, antara lain:

a. Peningkatan Partisipasi Aktif Mahasiswa dalam Diskusi dan Kegiatan Kelas

Implementasi *Design Sprint* sebagai strategi pengajaran berbasis proyek dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA

menunjukkan hasil awal yang positif terhadap peningkatan partisipasi aktif mahasiswa. Metode ini mendorong keterlibatan langsung mahasiswa melalui tahapan-tahapan kolaboratif seperti *brainstorming*, *prototyping*, dan *user testing*, yang secara efektif menggeser peran mahasiswa dari penerima pasif menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Observasi kelas dan dokumentasi aktivitas menunjukkan peningkatan intensitas diskusi, kualitas argumen, serta kemauan mahasiswa untuk menyampaikan ide dan solusi secara terbuka. Selain itu, adanya kerja tim dalam penyelesaian proyek mendorong interaksi sosial yang lebih dinamis dan rasa tanggung jawab kolektif. Dengan demikian, integrasi *Design Sprint* tidak hanya memperkuat keterlibatan kognitif, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang partisipatif dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata, yang esensial dalam pengembangan kompetensi kewirausahaan.

b. Prototipe yang Lebih Terstruktur dan Cepat Dibuat dibandingkan dengan Metode Pembelajaran Tradisional

Hasil awal dari integrasi *Design Sprint* dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menghasilkan prototipe produk atau jasa secara lebih terstruktur dan efisien dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Melalui kerangka lima hari yang sistematis dimulai dari pemahaman masalah, ideasi, hingga pembuatan dan pengujian prototype mahasiswa dibimbing untuk fokus pada esensi solusi tanpa terjebak dalam perencanaan yang terlalu panjang. Observasi dan dokumentasi proyek menunjukkan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan *Minimum Viable Product* (MVP) berkurang secara signifikan, dengan kualitas prototipe yang lebih terarah karena berbasis kebutuhan pengguna yang teridentifikasi secara eksplisit. Selain itu, tahapan *prototyping* dalam *Design Sprint* mendorong mahasiswa untuk segera memvisualisasikan ide, sehingga mempercepat proses validasi pasar. Hasil ini menunjukkan bahwa *Design Sprint* mampu meningkatkan efektivitas

proses pengembangan ide bisnis dalam konteks pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek.

c. **Refleksi dan Feedback dari Pengguna Akhir Memberikan Wawasan Nyata tentang Validitas Ide Bisnis**

Penerapan *Design Sprint* dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA menghasilkan temuan awal yang menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna akhir dalam tahap *user testing* memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman mahasiswa mengenai validitas ide bisnis mereka. Melalui sesi uji coba langsung terhadap prototipe yang dikembangkan, mahasiswa memperoleh umpan balik autentik yang mencerminkan kebutuhan, preferensi, dan ekspektasi pasar secara nyata. Proses ini memfasilitasi refleksi kritis terhadap kelebihan dan kekurangan solusi yang ditawarkan, serta mendorong iterasi berbasis data empiris, bukan asumsi subjektif. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa menjadi lebih terbuka terhadap kritik konstruktif, serta mampu mengevaluasi dan menyesuaikan strategi bisnis mereka secara adaptif. Dengan demikian, integrasi tahap refleksi dan *feedback* dalam *Design Sprint* tidak hanya meningkatkan ketepatan desain solusi, tetapi juga memperkuat kompetensi analitis dan orientasi pasar mahasiswa dalam merancang model bisnis yang relevan dan berkelanjutan.

d. **Mahasiswa Merasa Lebih Percaya Diri dalam Mengembangkan dan Menyampaikan Ide Bisnis**

Integrasi *Design Sprint* sebagai strategi pengajaran berbasis proyek dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA menunjukkan hasil awal yang menggembirakan terkait peningkatan kepercayaan diri mahasiswa dalam mengembangkan dan menyampaikan ide bisnis. Melalui pendekatan iteratif dan kolaboratif yang menekankan eksplorasi, prototyping, serta validasi langsung dengan pengguna, mahasiswa terlibat secara aktif dalam keseluruhan proses inovasi. Observasi dan refleksi mahasiswa menunjukkan bahwa keterlibatan dalam setiap tahap *Design*

Sprint, khususnya *ideation* dan *pitching* membangun rasa kepemilikan terhadap ide yang dihasilkan. Selain itu, pengalaman mempresentasikan solusi kepada pengguna dan menerima umpan balik nyata mendorong peningkatan kemampuan komunikasi, argumentasi, dan pengambilan keputusan. Lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan kegagalan sebagai bagian dari proses pembelajaran turut memperkuat keyakinan diri mahasiswa dalam merancang solusi yang bermakna. Dengan demikian, *Design Sprint* berperan signifikan dalam menumbuhkan kepercayaan diri sebagai bagian dari kompetensi kewirausahaan yang holistik.

5. KESIMPULAN

Integrasi *Design Sprint* sebagai strategi pengajaran berbasis proyek dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran mahasiswa. Melalui tahapan *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Validate*, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif, tetapi juga mengembangkan kompetensi kewirausahaan yang mencakup empati terhadap pengguna, kreativitas dalam ideasi, ketepatan dalam pengambilan keputusan, keterampilan teknis dalam pembuatan prototipe, serta kemampuan analitis dalam mengevaluasi ide melalui uji pasar. Hasil awal menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, kepercayaan diri, serta kemampuan mahasiswa dalam menyusun dan menyampaikan solusi bisnis secara sistematis dan berbasis kebutuhan nyata. Pendekatan ini membuktikan bahwa kurikulum integratif dengan berbasis proyek dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Oleh karena itu, *Design Sprint* layak dikembangkan sebagai model pembelajaran inovatif dalam pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi.

Berdasarkan temuan awal dari integrasi *Design Sprint* dalam kurikulum kewirausahaan di ISMAA, direkomendasikan agar pendekatan ini diimplementasikan secara lebih luas dan berkelanjutan sebagai strategi pengajaran berbasis proyek. Institusi pendidikan perlu merancang kurikulum yang secara

eksplisit mengakomodasi tahapan *Design Sprint*, dengan dukungan sumber daya pembelajaran yang relevan, pelatihan dosen, serta kolaborasi dengan mitra industri untuk memperkuat konteks autentik pembelajaran. Selain itu, diperlukan pengembangan sistem evaluasi berbasis proses yang tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga menekankan pada kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan iteratif mahasiswa dalam mengembangkan solusi. Penerapan *Design Sprint* juga dapat diperluas ke mata kuliah lintas disiplin untuk memperkaya wawasan dan mendorong inovasi kolaboratif. Ke depan, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji dampak jangka panjang pendekatan ini terhadap pembentukan karakter kewirausahaan dan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia usaha yang dinamis dan kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

1. Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harvard Business Press.
2. Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. Simon & Schuster.
3. Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, 83(2), 39–43.
<https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
4. Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?* Educational Psychology Review, 16(3), 235–266.
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
5. Barron, B. J. S., & Darling-Hammond, L. (2008). *Teaching for Meaningful Learning: A Review of Research on Inquiry-Based and Cooperative Learning. Powerful Learning: What We Know About Teaching for Understanding*. Jossey-Bass.
6. Kuratko, D. F. (2017). *Entrepreneurship: Theory, Process, and Practice* (10th ed.). Cengage Learning.
7. Mulyana, A. (2020). *Strategi Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pendidikan Kewirausahaan*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia, 1(1), 45–52.
8. Dam, R., & Siang, T. Y. (2020). *What Is Design Thinking and Why Is It So Popular?* Interaction Design Foundation. Retrieved from <https://www.interaction-design.org>

9. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
10. Wulandari, F., & Yuliana, E. (2021). *Penggunaan Metode Design Thinking dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 101–110.
11. Salazar, A., & Lantada, A. D. (2021). *Design Sprint for Engineering Education: A Case Study in Project-Based Learning*. *Education for Chemical Engineers*, 37, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.04.001>
12. Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.