



Pengembangan Program *Upgrading* dengan Pendekatan *Design Thinking* Process Untuk Meningkatkan Keterampilan Berorganisasi Mahasiswa

**Shobri Firman Susanto^{1*}, Mufarrihul Hazin², Rizky Putra Santosa³, Widya Nusantara⁴,
Ramadhan Kurnia Habibie⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231

E-mail: shobrisusanto@unesa.ac.id

Received: 1 August 2024; Revised: 14 August 2024; Accepted: 18 September 2024

Abstrak: Organisasi memainkan peran penting dalam memberikan keterampilan yang berharga untuk kesuksesan akademik dan karier mahasiswa. Hal ini menjadi pokok peneliti dengan tujuan penelitian adalah mengetahui urgensi berorganisasi serta mengembangkan program *upgrading* dengan pendekatan *design thinking* guna meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA. Metode yang digunakan adalah *RnD* teori dari Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan *softskill* tidak hanya ditafsirkan melalui kemampuan menulis tetapi kemampuan non teknis. Salah satunya mengikuti organisasi, dengan mengikutinya selain mendapatkan pengalaman dalam bidang sosial mahasiswa juga mendapatkan wawasan baru mengenai rasa tanggung jawab dan manajemen waktu yang baik. Sedangkan, untuk menjaga semangat berorganisasi ialah dengan memberi *reward* dan apresiasi begitu pun dengan diadakannya program *upgrading* untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kepercayaan terhadap organisasi. Maka peneliti melakukan pengembangan program *upgrading* berupa modul dengan pendekatan *design thinking*. Hasil uji kelayakan produk menunjukkan pengembangan berada pada kualifikasi "Sangat Baik" dan "Valid" dengan persentase kelayakan 91,11%. Sehingga dari penilaian disimpulkan bahwa pengembangan program *upgrading* dengan pendekatan *design thinking* "Sangat Baik" untuk meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA.

Kata Kunci: *upgrading*, organisasi, *design thinking process*, keterampilan

Development of an Upgrading Program using a Design Thinking Process Approach to Improve Student Organizational Skills

Abstract: Organizing is important in providing valuable skills for students' academic and career success. The main point of the research with the aim of knowing the urgency of organizing and developing an upgrading program with a design thinking approach to improve the organizational skills of students of the Faculty of Education UNESA. The method used is *RnD* theory from Borg and Gall. The results showed that soft skills are not only interpreted through writing skills but non-technical abilities. One of them is joining the organization, by following it in addition to gaining experience in the social field, students also get new insights into a sense of responsibility and good time management. Meanwhile, to maintain the spirit of organization is by giving rewards and appreciation as well as by holding an upgrading program to improve the quality of human resources and trust in the organization. So, the researchers developed an upgrading program in the form of a module with a design thinking approach. The results of the product feasibility test show that the development is in the "Very Good" and "Valid" qualifications with a feasibility percentage of 91.11%. So, from the assessment it is concluded that the development of an upgrading program with a design thinking approach is "Very Good" to improve the organizational skills of students of the Faculty of Education UNESA.

Keywords: *upgrading*, organization, *design thinking process*, skill

How to Cite: Susanto, S.F et al., (2024). Pengembangan Program *Upgrading* dengan Pendekatan *Design Thinking Process* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berorganisasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 8(2).12-23. doi: <https://doi.org/10.21831/diklus.v8i2.78056> 



PENDAHULUAN

Secara garis besar universitas memiliki tugas sebagai pendorong untuk mahasiswa yang mempunyai kemampuan akademik. Menjadikan mahasiswa lebih kreatif serta membentuk etika dalam kehidupannya, Hal ini selaras dengan kegiatan pembelajaran. Cara mewujudkan harapan tersebut, diperlukannya dukungan dan tempat untuk mengembangkan kerja sama, kepemimpinan, dan kekuatan diri, hal tersebut dapat ditemukan dalam sebuah organisasi. Melalui organisasi, mahasiswa mendapatkan masa depan yang berguna bagi bangsa dan menjadi penerus bangsa yang cemerlang, mahasiswa dapat mengembangkan potensi dirinya membentuk karakter yang berjiwa akademis dan intelektual (Santi Budiani 2019).

Guna mencapai tujuan bersama, organisasi merupakan wadah yang ideal untuk generasi muda penerus bangsa, karena di tempat itulah lahir sekumpulan ide untuk melahirkan konsep-konsep pembangunan yang cemerlang (Farida, dkk., 2023). Anggota organisasi adalah inti pokok dari sebuah organisasi. Jika tidak ada anggota organisasi, maka organisasi tidak dapat dikelola secara efektif atau tidak mampu berjalan dengan baik. Oleh karena itu, organisasi memerlukan kegiatan yang memungkinkan supaya anggota mampu meningkatkan kinerjanya dengan cara yang menyenangkan (Jismin, Nurdin, 2022).

Dari banyaknya organisasi permasalahan yang sering muncul di kalangan organisasi adalah manajemen waktu, buruknya komunikasi, kurangnya kepercayaan antar anggota, perbedaan pola pikir, dan lain sebagainya (Dewantara, dkk., 2023; Fidelia 2020). Ditambahkan dengan hasil wawancara beberapa mahasiswa anggota HMP BK TP dan anggota PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya merasakan bahwa keanggotaan HMP adalah yang terbaik bagi mereka, banyak manfaat yang mereka rasakan setelah bergabung dengan HMP. Salah satunya yaitu Sebagian besar dari mereka merasakan *softskill* yang dapat berkembang dengan mudah. Namun, dalam berorganisasi tidak sepenuhnya mahasiswa

merasa nyaman karena tekanan program kerja yang cukup banyak dan berbagai alasan lain.

Begitu pun yang terjadi di HMP Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA, terdapat banyak permasalahan setelah peneliti melakukan beberapa wawancara dan observasi yaitu pertama, Kesalahpahaman, karena hal tersebut dapat memicu konflik dalam organisasi. Apabila salah satu orang tidak mengerti peran, tugas, tanggung jawab mereka dengan baik maka akan menimbulkan konflik (Kadek Suryani, dkk., 2023). Kedua, kurangnya kepercayaan antar anggota, untuk menghindari hal tersebut diperlukannya kegiatan yang berbentuk gotong royong maupun dukungan. Karena adanya rasa kurang saling percaya antar anggota organisasi akan menimbulkan konflik pula. Hal inilah yang menyebabkan hambatan untuk mencapai tujuan organisasi. Ketiga, komunikasi yang tidak baik karena sistem komunikasi yang buruk dalam organisasi akan menimbulkan konflik permasalahan perbedaan informasi antar anggota organisasi. Demikian sangat penting guna membangun komunikasi dua arah supaya komunikasi tetap berjalan dengan baik.

Mengingat permasalahan di atas dan pentingnya berorganisasi, wadah untuk mengasah kemampuan *softskill* mahasiswa. Peneliti berusaha memecahkan permasalahan tersebut melalui pengembangan program *upgrading* dengan pendekatan *design thinking process* yang menghasilkan produk berupa modul. Karena berdasarkan beberapa hasil temuan penelitian, hal tersebut dirasa mampu meningkatkan keterampilan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA dalam bidang organisasi. Karena tujuan utama dari program *upgrading* tersebut ialah menyatukan seluruh anggota organisasi dan menjalin hubungan antar anggota supaya saling mengenal satu sama lain serta mengasah kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah (Salsabila 2023).

Design thinking process merupakan sebuah proses atau metode cara berpikir untuk saling mengerti, berempati atau

peduli terhadap sebuah masalah dan cara untuk penyelesaiannya pada sesama manusia. *Design thinking process* ini juga biasa dihubungkan dengan inovasi produk dan layanan dalam dunia sosial maupun bisnis. Biasanya *design thinking* ini menggunakan metodologi desain dengan pendekatan untuk mencari solusi serta menyelesaikan sebuah masalah (Yulius & Pratama Putra, 2021). Maka dapat disebut bahwa *design thinking* merupakan sebuah solusi dari permasalahan yang akan diselesaikan (Soebekti, 2018).

Kebanyakan *design thinking* ini dilaksanakan dalam dunia sosial maupun bisnis, tetapi kali ini *design thinking* akan diaplikasikan dalam sebuah organisasi supaya para mahasiswa maupun remaja mampu mengembangkan diri dengan menciptakan rasa empati yang besar terhadap lingkungannya, hal inilah yang menjadi pokok dari teori *design thinking* (Abiel, 2023).

Inovasi atau pembaruan yang diterapkan dalam pendekatan *design thinking* ini disebut dengan *human centered* atau sesuatu yang berpusat pada si pengguna (manusia). Maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan *design thinking* dirancang dengan memusatkan segala hal kepada kebutuhan manusia. Proses berpikir harus mengarah kepada mencari solusi atau pemecahan masalah untuk memenuhi kebutuhan manusia (Setiawati, dkk., 2021). Manfaat kegunaan pendekatan *design thinking* adalah membangun kreativitas dan inovasi; membuat manusia yang membutuhkan lebih bahagia. Hal tersebut menjadi tujuan utama peneliti untuk mencapai atau meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berorganisasi.

Teori *design thinking* tersebut merupakan hal baru dalam sebuah pendidikan yang dirasa baik untuk di kolaborasikan dengan program *upgrading* yang akan peneliti kembangkan. Peneliti memiliki tujuan dalam program *upgrading* ini peneliti mampu menjelaskan bagaimana meningkatkan keterampilan berorganisasi melalui program *upgrading*, menginterpretasikan hasil perhitungan

pengembangan program *upgrading* dengan pendekatan *design thinking process*, serta menjelaskan kondisi keterampilan berorganisasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan di UNESA setelah lakukan penelitian ini.

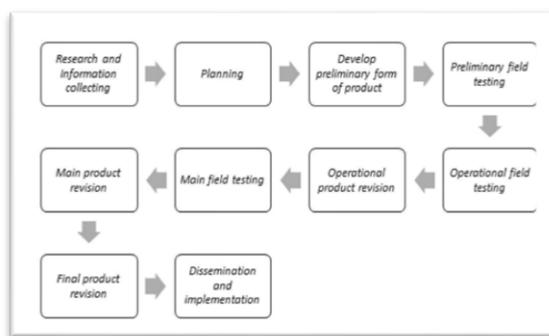
Sehingga hal tersebut mampu menjawab permasalahan yang terjadi guna meningkatkan keterampilan mahasiswa dan tanggung jawab di suatu organisasi dengan hasil pengembangan program *upgrading* berupa modul.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau R&D (*Research and Development*) oleh Borg and Gall (1983). R&D merupakan penelitian yang melewati langkah-langkah guna mendapatkan hasil produk tertentu serta dapat menguji efektivitas produk tersebut. Sukmadinata (2017) mengatakan bahwa pengembangan penelitian merupakan sebuah proses guna mengembangkan suatu produk yang baru atau biasanya produk akan disempurnakan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat keterlaksanaan proses pengembangan dan efektivitas pengembangan program *upgrading* melalui pendekatan *design thinking* untuk meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa yang dikembangkan berupa angka atau persentase hasil penelitian. Kolaborasi dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan memperoleh data yang lebih valid (Okpatrioka, 2023).

Data penelitian ditambahkan dengan data pendukung seperti teori melalui buku, penelitian terdahulu yang terkait, kata kata tertulis maupun lisan dari beberapa sumber penelitian (narasumber dan sampel), serta perilaku yang telah diamati atau disebut deskriptif (Rukajat 2012). Pengembangan ini digunakan metode pengembangan yang disusun oleh Borg and Gall (1983) dalam konsepnya mengemukakan 10 tahapan pengembangan. Tahapan tersebut dapat digambarkan seperti berikut ini:



Gambar 1 : Tahapan Metode *Research and Development* (R&D)

Penelitian dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menggunakan koresponden mahasiswa himpunan dalam Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2022 sebagai subyek uji coba (*user*) dan subjek pengujian dari fakultas tersebut angkatan 2023-2024 serta 2 pakar ahli media dan ahli materi pakar (*expert judgement*). Peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi serta beberapa teori tambahan untuk menganalisis permasalahan yang ada. Setelah menganalisis permasalahan yang ada peneliti melakukan perancangan media untuk membuat instrumen untuk proses pengambilan data. Kemudian, masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti merealisasikan produk sesuai dengan rancangan awal. Pembuatan media telah disesuaikan dengan kondisi atau karakteristik mahasiswa yang akan diteliti.

Uji coba kelayakan produk nantinya akan dilaksanakan dengan instrumen yang akan diberikan oleh peneliti kepada ahli media dan ahli materi. Namun, sebelumnya peneliti melibatkan 4 orang untuk melakukan uji coba produk guna mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan data statistika 25. Maka, hasil akan disesuaikan dengan rumus skala interval interpretasi seperti pada gambar berikut.

Interval Nilai (%)	Kriteria	Keterangan Validitas
$S_{min} + 4p \leq ST < S_{maks}$	Sangat Valid/Layak/ Baik	Dapat digunakan tanpa revisi
$S_{min} + 3p \leq ST < S_{min} + 4p$	Valid/Layak/Baik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
$S_{min} + 2p \leq ST < S_{min} + 3p$	Cukup Valid/Layak/Baik	Dapat digunakan setelah revisi besar
$S_{min} + p \leq ST < S_{min} + 2p$	Tidak Valid/Layak/Baik	Tidak boleh digunakan
$S_{min} \leq ST < S_{min} + p$	Sangat Tidak Valid/Layak/Baik	Tidak boleh digunakan

Gambar 2 : Rumus Skala Interval Interpretasi

Setelah peneliti melakukan pengujian, hasil uji kelayakan yang didapatkan akan diinterpretasikan berdasarkan interval di atas. Jika hasil berada pada kategori "Sangat Valid" atau "Valid", program tersebut bisa langsung diterapkan atau diterapkan dengan revisi kecil. Namun, jika hasilnya "Cukup Valid" atau bahkan lebih rendah maka perlu dilakukan revisi besar atau bahkan pengulangan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Keterampilan Berorganisasi Mahasiswa Melalui Program *Upgrading*

Perguruan tinggi adalah tempat dan jalan untuk menimba ilmu, informasi dan pengetahuan untuk mahasiswanya (Abdul, Tri Joko Raharjo, dan Teguh Supriyanto 2023). Sedangkan, Indonesia merupakan negara berkembang yang mana keadaan bangsanya pasti akan jauh tertinggal dengan negara lain apabila tidak memperhitungkan bagaimana tantangan dunia dengan menyusun rencana pendidikan untuk menjamin sumber daya manusia Indonesia yang unggul.

Universitas Negeri Surabaya merupakan sekolah tinggi yang selalu memperhatikan lulusan mahasiswanya yang mampu menjadi teladan maupun generasi yang unggul, di antaranya melalui sebuah organisasi mahasiswa yang telah disediakan (Wachidatus & Meita 2019). Organisasi adalah tempat atau wadah serta sarana untuk mengembangkan atau mengenali potensi diri para anggota organisasi mengenai minat dan bakat yang dimiliki

(Haryono, 2014). Maka hal tersebut mampu mencetak generasi yang mengerti rasa tanggung jawab, manajemen waktu yang jelas, dan memiliki jiwa kepemimpinan.

Tentunya, Universitas Negeri Surabaya mempunyai organisasi mahasiswa dari berbagai tingkat jurusan hingga pada tingkat universitas. Pada organisasi mahasiswa tingkat jurusan atau program studi disebut HMP yang biasanya ditanggungjawab oleh dosen kemahasiswaan pada setiap prodi dalam fakultas tersebut. Salah satu fakultas di Universitas Negeri Surabaya adalah fakultas ilmu pendidikan di mana ada 8 program studi di dalamnya yang pastinya memiliki organisasi internal, organisasi tersebut disebut HMP (Himpunan Mahasiswa Prodi) (Wachidatus & Meita 2019).

Berorganisasi memainkan peran penting dalam pengembangan mahasiswa dengan memberikan keterampilan yang berharga untuk kesuksesan akademik dan karier (Hendra, Angreni, dan Hanitha 2024). Selain manfaat langsung seperti pengembangan keterampilan kepemimpinan dan komunikasi, berorganisasi juga meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan memungkinkan mahasiswa untuk membangun jaringan yang bermanfaat. Meskipun ada tantangan yang terkait, manfaat dari berorganisasi jauh melebihi kesulitan yang mungkin dihadapi (Fidelia & Dewi 2020).

Dalam hal ini, peneliti mengambil teori yang harus diketahui bahwa organisasi sangat penting menguasai 3 aspek menurut Rhoades dan Eisenberger (2002) aspek-aspek *perceived organizational support* atau disingkat (POS) yang memiliki arti sebuah keyakinan atau kepercayaan yang harus dimiliki oleh suatu organisasi di antaranya beberapa hal adalah *fairness, supervisor support, organizational rewards and conditions*. Erdogan dan Enders (2007) menambahkan bahwa POS ini mengarah kepada derajat di mana individu atau seseorang memiliki kepercayaan bahwa organisasi memiliki kepedulian terhadap mereka, menghargai setiap individu dan mendukung dengan bantuan atau memberi

dukungan yang sekiranya diperlukan (Fidelia & Dewi 2020).

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Fidelia & Dewi 2020). mengungkapkan terdapat beberapa teori berdasarkan aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa *perceived organizational support* yang diterapkan akan meningkatkan motivasi melalui rasa dukungan dan rasa keadilan. Hal tersebut muncul Ketika pihak terlibat menghadapi suatu permasalahan, dan tersedianya berbagai *reward* atau hadiah merupakan suatu bentuk respon kesejahteraan. Ditambahkan (Alma & Umi 2021) berdasarkan hasil penelitian pihak terlibat memiliki dukungan penuh dengan adanya pemberian *reward* dan apresiasi begitu pun dengan diadakannya program *upgrading* untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kepercayaan terhadap suatu kelompok atau organisasi. Hal tersebut merupakan aspek *organizational reward and condition* (Putri & Anggraini 2020).

Sedangkan berdasarkan 4 indikator keterampilan (Mangkunegara & Anwar 2010) yaitu Persepsi, meliputi penafsiran objek, penerimaan stimulus, pengorganisasi stimulus, penafsiran stimulus; Pengendalian diri, meliputi sikap, emosi dan motif; Melaksanakan tanggung jawab kolektif, dilakukan secara bersama-sama dengan rekan kerja; Melaksanakan tanggung jawab individu, dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan bidang keahlian per-individu. Maka guna meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berorganisasi, di samping penunjang melalui pendidikan formal, dapat juga dilakukan dengan memberikan pelatihan-pelatihan kemandirian melalui program *upgrading*.

Penjelasan diatas memperkuat opini peneliti untuk melaksanakan 3 aspek *perceived organizational support* melalui aspek *organizational reward and job condition* dengan salah satunya program *upgrading* guna meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa. Selain keterampilan berorganisasi merupakan kunci yang diperlukan mahasiswa untuk dapat sukses dalam lingkungan akademik

dan sosial. *Upgrading* dalam berorganisasi tidak hanya mempersiapkan mahasiswa untuk peran kepemimpinan tetapi juga meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai kegiatan organisasi (Alma & Umi 2021).

Pengembangan Program *Upgrading* dengan Pendekatan *Design Thinking* Process

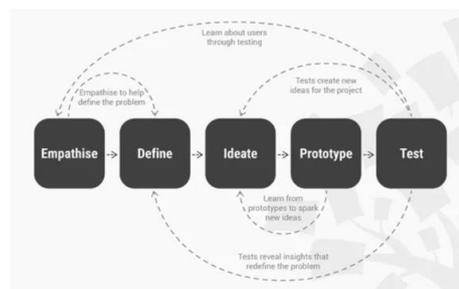
Pemikiran desain atau *design thinking* merupakan sebuah proses atau metode cara berpikir untuk bagaimana seseorang memiliki sikap peduli atau empati terhadap masalah yang berpusat pada manusia dan seseorang akan mencari pemecahan masalah tersebut. Pendekatan ini biasanya berhubungan dengan pembaruan atau inovasi produk serta bidang layanan seperti sosial dan bisnis. Pendekatan ini juga merupakan metodologi yang berorientasi terhadap pemecahan masalah atau solusi untuk menyelesaikannya. Pendekatan ini berpusat pada manusia dengan menghubungkan kebutuhan manusia, kesuksesan bisnis, dan kemampuan teknologi. Maka kata lain *design thinking* dapat disebut sebuah solusi dari pemecahan permasalahan (Yulius & Pratama Putra 2021). Kemudian, *design thinking* dapat digunakan dalam proses berinovasi yang disebut dengan *human centered* atau berpusat pada manusia yang akan menggunakannya. Maka secara khusus, pendekatan *design thinking* ini dibuat dengan berpusat atau memperhatikan kebutuhan seseorang untuk mendapatkan solusi guna memenuhi kebutuhan manusia yang membutuhkannya (Mufida & Ramayanti 2023).

Kelley & Brown (2018) menuliskan bahwa hal-hal yang penting dalam *design thinking* yaitu berpusat pada manusia atau *human centered*, segala hal yang memperhatikan kebutuhan manusia dan kepentingan pengguna sebagai pusat tindakan; *Highly Creative*, sebuah kesempatan untuk berlaku kreatif, proses perencanaan yang bersifat fleksibel; *Hands On*, suatu Tindakan percobaan yang dilaksanakan dalam proses *design* bukan hanya ide yang tertuang atau sebuah gagasan dalam suatu perencanaan; *Iterative*,

proses sebuah desain adalah suatu tahapan-tahapan yang terus berulang guna melakukan improvisasi yang nantinya dapat menghasilkan sebuah karya yang baik sesuai dengan harapan pengguna (Lazuardi & Sukoco 2019).

Holling dan Schwabe (2015) menjelaskan dalam pendekatan *design thinking* terdapat 5 fase yang mudah untuk dipahami oleh pengguna pendekatan tersebut. Maka untuk memahami secara mudah dan jelas mengenai apa yang harus dilakukan yaitu terdapat beberapa diantaranya: *empathize* (empati) Memahami kebutuhan dan perspektif pengguna melalui observasi dan wawancara.; *define* (definiskan masalah) Merumuskan masalah yang jelas berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari tahap *empathize*; *ideate* (ideasi) definisi dari berbagai ide kreatif yang dihasilkan untuk memecahkan sebuah masalah; *prototype* (tahap sintesis) Membuat prototipe atau model awal dari solusi yang diusulkan; *test* (menguji) Menguji prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan iterasi perbaikan (Fazlika, Razi, & Lefrida 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas apabila diterapkan dalam program *upgrading* organisasi menjadi sebuah harapan besar supaya efektif dan mampu meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa dalam pemecahan masalah secara internal maupun eksternal. Jika metode *design thinking* dilaksanakan dan tertuang dalam modul yang telah di kembangkan. Terdapat 6 tahapan seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. Tahapan *design thinking* process

Empathize: Tahap empati dilakukan dengan melakukan observasi dan *in depth interview* pada kebutuhan organisasi. Pada

tahap ini dilakukan wawancara secara mendalam kepada anggota organisasi untuk menggali dan berempati terkait kondisi dan kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan dalam berorganisasi. Berdasarkan hasil *interview* tahap ini diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi pada organisasi di antaranya lemahnya kerja sama anggota, rendahnya motivasi anggota yang dapat menghambat tujuan dari organisasi yang menuntut mahasiswa untuk selalu berperan aktif dalam sebuah organisasi tersebut, dan belum adanya kesadaran akan tanggung jawab masing-masing mahasiswa dalam berorganisasi. Maka hal ini akan terus terjadi apabila tidak adanya penanganan. Kemudian peneliti mengembangkan program *upgrading* dengan pendekatan *design thinking process* sebagai harapan mampu memecahkan masalah tersebut dengan baik (Setiawati, dkk., 2021).

Define: Setelah menemukan kebutuhan yang spesifik dari organisasi tersebut berupa kegiatan yang mampu membangkitkan semangat berorganisasi kembali, maka fase selanjutnya adalah merumuskan tujuan perancangan produk yang akan dikembangkan. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan yaitu membuat sebuah produk modul yang mampu menjadi pedoman guna meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya.

Ideate: Pada fase *ideate* dilakukan perumusan ide-ide berdasarkan tujuan yang telah didapatkan pada fase *define*. Pada tahap ini peneliti menentukan jenis modul yang akan dibuat, pastinya telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, terutama jenjang pemecahan masalah yang berbeda dengan tingkat di bawahnya atau biasa di sebut dengan *critical thinking*.

Prototype: Setelah *ideate* dilakukan dan didapatkan ide untuk mengembangkan sebuah modul yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa maka dilakukan tahap *prototype* dengan merealisasikan ide yang didapat. Pada tahap

ini dikembangkan produk berupa modul dengan pendekatan *design thinking process*.

Test: Setelah menyelesaikan tahap *prototype* dengan mengembangkan produk berupa modul yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa serta penyusunan yang berpedoman dengan pendekatan *design thinking*. Maka produk akan dilakukan uji efektivitas produk dan pada tahap ini diperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dibuat. Umpan balik yang didapat berupa kekuatan dan kelemahan terhadap produk yang telah dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menggunakan koresponden mahasiswa himpunan dalam Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2022 sebagai subyek uji coba (*user*) dan subjek pengujian dari fakultas tersebut angkatan 2023-2024 sebanyak 90 mahasiswa dan 2 pakar ahli media dan pakar ahli materi (*expert judgement*). Data untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini adalah angket. Jenis angket yang digunakan bersifat terbuka dan deskriptif, untuk jumlah penghitungan bernama *skala likert*. Pada pernyataan yang tertera dalam kuesioner, peneliti mengelompokkan pernyataan menjadi 2 jenis yaitu, *favorable* dan *unfavorable*.

Hasil kelayakan produk nilai persentase produk sebesar 80%. jika diinterpretasikan menggunakan skala pada gambar 2 di atas yang telah ditetapkan untuk ahli media maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan program *upgrading* melalui pendekatan *design thinking* yang dikembangkan berada pada kualifikasi “Baik” atau “Layak” atau “Valid” dan dapat digunakan dengan “Revisi Kecil”. Sehingga dalam hal ini peneliti memberikan perbaikan pada produk sesuai saran dari validator. Kemudian dilakukan revisi dengan hasil yang di interpretasikan dalam rumus berikut ini.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$NP = 91,11\%$$

Persentase tersebut jika ditinjau dari interval nilai kelayakan dengan skala interpretasi nilai, maka 91,11% dinyatakan “Sangat Valid” atau “Sangat Layak” atau “Sangat Baik” dan dapat digunakan “Tanpa Revisi”.

Ahli materi dari hasil penelitian ini instrumen validasi produk yang digunakan untuk memperoleh validitas dari ahli materi dibagi menjadi dua aspek pokok, yaitu isi dan evaluasi. Masing-masing aspek tersebut dinilai berdasarkan beberapa indikator yang telah disusun. Materi diperoleh skor total akhir 35,5. Jika data tersebut dipersentasekan maka diperoleh nilai sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{35,5}{40} \times 100\%$$

$$NP = 88,75\%$$

Hal persentase tersebut jika ditinjau dari skala interval nilai kelayakan pada gambar 2 di atas tentang skala interpretasi nilai, maka 88,75% berkualifikasi “Sangat Baik” atau “Sangat Layak” atau “Sangat Valid” dan dapat digunakan “Tanpa Revisi”.

Setelah desain produk diperbaiki, langkah berikutnya adalah tahap uji coba secara terbatas. Sebagai subyek uji coba dalam penelitian ini adalah 4 orang mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2022 Universitas Negeri Surabaya. Maka, skala interval untuk interpretasi penilaian angket oleh guru dan peserta didik terhadap uji coba produk pengembangan tersebut memperoleh hasil berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$NP = 85\%$$

Hasil persentase tersebut jika ditinjau dari interval nilai kelayakan pada gambar 2 di atas tentang skala interpretasi nilai maka 85% produk “layak digunakan tanpa revisi” dengan kategori “sangat baik”. Kemudian lakukan uji produk dengan mahasiswa sejumlah 90 koresponden diperoleh nilai persentase sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{17,16}{20} \times 100\%$$

$$NP = 85,8\%$$

Hasil persentase tersebut jika ditinjau dari skala interval nilai kelayakan pada bar 2 maka nilai 85,8% disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan produk pengembangan modul pada program *upgrading* dengan pendekatan *design thinking* ini dinilai “sangat baik”. Tahap terakhir peneliti melakukan uji efektivitas *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Paired T-Test* dengan hasil berikut.

Pair 1	Pre Test - Post Test	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
		-23.533	5.705	.601	-24.728	-22.339	-39.135	89	.000

Gambar 4 : Uji Paired Sampel T-Test

Data di atas merupakan hasil uji data untuk mengetahui adakah pengaruh produk yang dikembangkan ini (modul). Jika memperoleh nilai *sig* < 0,05 maka produk yang digunakan memberikan pengaruh terhadap hasil *posttest*. Pada hasil uji yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan nilai *sig* sebesar 0,000 yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan produk tersebut terhadap hasil *posttest*.

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Self-Confidence				
Pre Test	90	65.64	10.326	1.089
Post Test	90	89.18	8.519	.898

Gambar 5 : Uji Efektivitas *Prestest* dan *Posttest*

Pada data di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari produk pengembangan dalam meningkatkan hasil *pretest*. Sehingga didapatkan hasil *posttest* meningkat dengan nilai *mean* pada *pretest* sebesar 65,64 sedangkan nilai *mean* pada *posttest* sebesar 89,18. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk dari pengembangan program *upgrading* melalui *design thinking process* ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dengan jumlah subjek yang menjadi responden sebanyak 90 kepala.

Keterampilan Berorganisasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA

Kampus atau universitas merupakan suatu lingkungan yang mempunyai ciri khas yang disebut dengan *civitas akademika* yaitu masyarakat atau pihak yang bersangkutan dengannya. Hal tersebut juga disebut dengan masyarakat akademis, salah satu masyarakat akademis tersebut ialah mahasiswa (Dewantara, dkk., 2023). Karena, mahasiswa dari segi dimensi keilmuan atau *civitas akademika* mahasiswa juga masuk dalam dimensi sosial yaitu jadi dari bagian komunitas pemuda yang mana mahasiswa mempunyai tantangan yang besar untuk masa depan penerus bangsa. Hal tersebut menuntut mahasiswa untuk mengetahui kewajiban dan hak yang dimilikinya, maka mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya dalam segala hal atau dimensi yang tidak terlepas darinya salah satunya yaitu melalui organisasi mahasiswa.

Melihat kondisi sekarang dalam era globalisasi dan pasca reformasi, selain mahasiswa diminta atau dituntut untuk memiliki prestasi dalam bidang akademik, mahasiswa juga dituntut untuk memiliki prestasi dalam bidang non akademik. Apalagi jika nantinya mahasiswa menjadi salah satu alumni dari perguruan tinggi tersebut. Karena menurut data dalam badan pusat statistik pada bulan Agustus 2020 lalu menunjukkan hasil bahwa jumlah tingkat pengangguran terbuka (TPT) untuk lulusan sarjana sebesar 7,07%, menjadi lebih tinggi naik 1,84% dibandingkan dengan bulan Agustus tahun lalu 2019 menjadi 8,93%.

Fakta tersebut cukup mengejutkan dan perlu adanya dilakukan sebuah penelitian mengapa hal tersebut bisa terjadi. Mengingat tugas dari seorang alumni sarjana atau lulusan perguruan tinggi yang telah dipersiapkan oleh lembaga perguruan tinggi dengan ilmu-ilmunya untuk berperan aktif dan langsung terjun lapangan dalam masyarakat harusnya mampu menjadi tenaga kerja yang berkualitas. (Susanto, Yusuf, & Widyaswari 2023) ternyata hal ini terdapat beberapa faktor penyebab yang menjadikan seorang mahasiswa lulusan

sarjana dengan kualitas yang tidak seharusnya atau memadai, di mana dalam dunia pekerjaan bukan hanya diperhatikan dalam hal akademik saja dan dan *hardskill* tetapi dunia pekerjaan memerlukan sebuah *softskill* yang akan sangat berpengaruh terhadap tenaga kerja yang nantinya terbentuk.

Kemampuan *softskill* tidak hanya ditafsirkan melalui kemampuan menulis tetapi kemampuan non teknis atau yang disebut *softskill* dapat ditafsirkan sebagai kecakapan atau kemampuan berinteraksi yang baik. Kemampuan berinteraksi yang baik ini adalah kemampuan seseorang untuk berhubungan dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar sosial (Fitriyah, Mubarak, dan Sa'adah 2023). Selain itu *softskill* memiliki arti sebagai Kecemerlangan seseorang dalam beberapa hal seperti *personality*, sikap, kemampuan berbahasa (berkomunikasi), memiliki sikap sopan-santun, dan dapat bergaul secara luas dengan sikap optimis. Tentunya kemampuan non teknis atau *softskill* ini menjadi sebuah kelengkapan dari kecakapan lahiriah (*hardskill*) yang menjadi salah satu kebutuhan teknikal guna mendapatkan pekerjaan yang sesuai Susanto, Yusuf, dan Widyaswari 2023).

Apabila ingin mengembangkan *softskill* tersebut dapat melalui berbagai kegiatan yang dianggap mampu atau bisa melatih serta membangun *softskill* diri seseorang, kegiatan tersebut meliputi *softskill training* bahkan dapat mengikuti kegiatan yang ada di dalam kampus seperti organisasi kemahasiswaan. Karena hal tersebut dapat melatih berkembangnya *softskill* seseorang (Fitriyah, dkk., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian survei dan juga pengamatan yang ada di lapangan bahwa organisasi kemahasiswaan yang diikuti oleh mahasiswa mendapatkan manfaat yang besar di antaranya yaitu mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk manajemen waktu yang mana mereka harus bisa membedakan antara kepentingan kuliah dengan kepentingan organisasi, mampu meningkatkan *skill* dalam pemecahan

masalah atau mengambil keputusan untuk menyelesaikannya, menciptakan sikap kepedulian sosial dan kepekaan antar manusia satu sama lain. Hal tersebut mampu dibuktikan dengan mahasiswa yang sudah pernah mengikuti organisasi kemahasiswaan di kampus karena mahasiswa akan membiasakan dirinya untuk membuat *timeline* kegiatan membagi waktu dalam rapat program kerja dan mengerjakan tugas kuliah.

Hal tersebut seperti pada teori dari Azar, (2013) mengatakan bahwa dengan adanya mahasiswa mampu memanajemen waktu dengan baik melalui organisasi tersebut dan menjadi sebuah kebiasaan maka hal tersebut akan mendapatkan dampak positif kepada individu salah satunya yaitu mampu meningkatkan produktivitas dan mengurangi rasa cemas. Maka, dapat disimpulkan bahwa mengikuti kegiatan organisasi merupakan salah satu upaya guna meningkatkan kemampuan seseorang untuk mencapai pengembangan diri yang ada di luar kegiatan perkuliahan atau non materi pada bidang tertentu selama mahasiswa mengikuti (Fauzi & Pahlevi 2020).

Didukung oleh teori Sukirman (2004:69) bahwa terdapat manfaat yang banyak dari kegiatan mengikuti organisasi di antaranya: 1) mampu melatih diri untuk bekerja dengan baik dalam kelompok maupun bekerja multi-disiplin, 2) individu akan membiasakan diri lebih disiplin, mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab, 3) individu akan lebih terlatih dalam mengikuti organisasi, 4) terbiasa dalam hal menyampaikan opini di depan umum, 5) individu dapat mengembangkan diri dari minat bakat yang dimilikinya, 6) menciptakan wawasan yang lebih luas, 7) individu akan terlatih dalam hal peduli maupun kepekaan terhadap lingkungan sekitar dan orang lain. 8) membina kemampuan individu yang inovatif, produktif, kritis, dan kreatif (Fauzi & Pahlevi 2020).

Menurut Daft (2010) dengan organisasi pembelajaran (*learning organization*) apabila setiap individu di dalamnya ikut terlibat

untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, hal tersebut akan memicu organisasi tersebut untuk terus belajar dan melakukan perbaikan melalui usaha sehingga organisasi mampu menciptakan semangat untuk terus tumbuh dalam mencapai suatu tujuan organisasi tersebut. Maka keberadaan organisasi dianggap sangat penting karena banyak manfaat dan hasil positif bagi mahasiswa yang mengikutinya.

Mengetahui hal tersebut, banyak mahasiswa yang berpikir kembali untuk memutuskan mengikuti organisasi dengan alasan takut akan terganggunya waktu belajar dalam perkuliahan terhadap lamanya studi di kampus tersebut. Faktanya, banyak mahasiswa yang memang setelah mengikuti kegiatan organisasi pada akhirnya lalai dalam melaksanakan kewajiban berkuliah hanya dengan alasan terlalu sibuk di bidang organisasi tersebut. Namun, hasil penelitian dari pengumpulan data wawancara yang telah dilakukan sebanyak 68,45% mahasiswa malah mendapatkan pengaruh positif atau pengaruh baik setelah mengikuti organisasi mahasiswa. Maka, sebenarnya hal ini hanyalah tentang bagaimana mahasiswa mengatur waktu yang baik serta memanajemen kegiatan yang dia lakukan (Rostikawati & Yustiana, 2024).

Seperti pada jurnal *Academy of Education Journal* yang telah diteliti dan ditulis oleh (Kurnia, 2014) yang berjudul "Pengaruh Keaktifan Berorganisasi Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Universitas Cokroaminoto Yogyakarta" apabila mahasiswa yang memutuskan untuk mengikuti organisasi, selain mendapatkan pengalaman dalam bidang sosial mereka juga akan mendapatkan wawasan baru mengenai rasa tanggung jawab dan manajemen waktu yang baik. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan salah satu bentuk pengembangan potensi diri adalah mengikuti organisasi.

SIMPULAN

Peneliti melibatkan 90 mahasiswa sebagai responden penelitian. Data dikumpulkan melalui angket yang bersifat terbuka dan deskriptif. Hasil uji kelayakan

produk menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan berada pada kualifikasi "Sangat Baik" dan "Valid" dengan persentase kelayakan 91,11%, yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat valid untuk diterapkan.

Program *upgrading* yang dikembangkan menggunakan pendekatan *design thinking* dengan hasil produk berupa modul terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA. Hitungan statistik hasil uji-T pada penggunaan produk dengan hasil sig 0,000 yang memiliki arti bahwa penggunaan produk modul memiliki perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berorganisasi mahasiswa. Sehingga dari penilaian dapat disimpulkan bahwa program *upgrading* yang dikembangkan menggunakan pendekatan *design thinking* dengan hasil produk berupa modul "sangat baik". Melalui pengembangan program *upgrading* dengan modul yang dihasilkan, mahasiswa dapat mengasah kemampuan *softskills* berupa peningkatan keterampilan berorganisasi, seperti jiwa kepemimpinan, komunikasi, dan manajemen waktu yang baik.

Hasil evaluasi menunjukkan terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan berorganisasi mahasiswa setelah mengikuti program ini yang didukung oleh data statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudahnya pada pretest sebesar 65,64 sedangkan nilai *mean* pada posttest sebesar 89,18. Demikian, program *upgrading* ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang berharga bagi mahasiswa dalam berorganisasi serta mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia akademik dan profesional.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, A., Tri Joko Raharjo, M. K., & Teguh Supriyanto. (2023). Peran dan Strategi Perguruan Tinggi dalam Membentuk SDM Unggul yang Berjiwa Creativepreneurship di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*.

<http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>

Abiel, A. P. (2023). *Penerapan Pendekatan Design Thinking Tahapan Empathize dan Define Di SMAN 1 Sleman*. Universitas Islam Indonesia.

Alma, A. S., & Umi, A. I. (2021). Hubungan antara Persepsi Dukungan Organisasi dengan Komitmen Organisasi pada Guru. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8.

Dewantara, J. A., Ulfah, M., & Afandi, A. (2023). Peranan Himpunan Mahasiswa (Hima) Terhadap Pengembangan Public Speaking pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP UNTAN. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7. <https://www.researchgate.net/publication/370769463>

Farida, K., Purnomo, D., Haris Effendi, N., & Abas, S. (2023). *Pelatihan Organisasi dan Kepemimpinan pada Pemuda Pemudi Masjid di Kecamatan Jatiasih, Bekasi*.

Fauzi, A. A., & Pahlevi, T. (2020). Analisis Hubungan Keaktifan Berorganisasi Terhadap Hasil Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Fazlika, J., Razi, F., & Lefrida, R. (2023). Story Board untuk Menampilkan Aplikasi GeoGebra dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3205–3215. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2861>

Fidelia, R. P. (2020). *HUBUNGAN PERCEIVED ORGANIZATIONAL SUPPORT (POS) DENGAN KETERLIBATAN KERJA PADA PERAWAT KONTRAK DI RSU X. UNIVERSITAS SRIWIJAYA*.

Fidelia, R. P., & Dewi, A. (2020). Perceived Organizational Support dan Keterlibatan Kerja Pada Perawat

- Kontrak. *Psychology Journal of Mental Health*, 2(2).
<http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>
- Fitriyah, L., Mubarak, A. F., & Sa'adah, N. (2023). Pengembangan Soft Skill Mahasiswa Bidang Pendidikan Agama Islam Melalui Organisasi Himaprodi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1025–1032. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4810>
- Haryono, E. , A. W. , & A. (2014). Pengaruh Keaktifan Berorganisasi dan Konsep Diri terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo Tahun Akademik 2013/2014. *Jurnal Radiasi*, 4(1)(77–80).
- Hendra, Angreni, T., & Hanitha, V. (2024). Pengembangan Kemampuan Leadership bagi Anggota Organisasi Kemahasiswaan di Tangerang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.32877/nr.v3i2>
- Jismin, J., Nurdin, N., & Rustina, R. (2022). Analisis Budaya Organisasi Dalam Meningkatkan Prestasi Kerja Pegawai Administrasi UIN Datokarama Palu. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan (JIMPE)*, 1. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/jimpe/index>
- Kadek Suryani, N., Wahid, U., & Toni, A. (2023). Peran Efektifitas Komunikasi Organisasi dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan. *Widya Manajemen*, 5(2). <https://doi.org/10.32795/widyamanajemen.v5i2>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Mangkunegara, & Anwar, P. (2010). *Perilaku dan Budaya Organisasi*. Refika Aditama.
- Mufida, I., & Ramayanti, R. (2023). Implementasi Design Thinking Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor. *IKRAITH-TEKNOLOGI*, 7. <https://doi.org/10.37817/ikraith-teknologi.v7i3>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.
- Rostikawati, D. A., & Yustiana, Y. R. (2024). Minat Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Perkuliahan Pembelajaran IPA. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6. <http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima>
- Rukajat, A. (2012). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. CV Budi Utama.
- Salsabila, S. S. (2023). *Dinamika Psikologis Terbentuknya Bonding Social Capital Pada Anggota Organisasi Mahasiswa Skripsi*. Universitas Sultan Agung.
- Setiawati, S., Khairunnisa, D., & Ramdhania, F. (2021). *Penerapan Teori Design Thinking Pada Kegiatan Upgrading Organisasi Remaja Masjid Di Jatiasih Bekasi (Vol. 1, Issue 2)*.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, S. F., Yusuf, A., & Widiaswari, M. (2023). Tourism Village Service Readiness Through Life Skills. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 11(2), 227–235. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v11i2.608>
- Wachidatus, S. F., & Meita, S. B. (2019). Hubungan Iklim Organisasi dengan Komitmen Organisasi pada anggota Himpunan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 6.
- Yulius, Y., & Pratama Putra, M. E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA*, 2.