

Design Thinking of Character Formation in Basic Training for Prospective Civil Servants from the Perspective of the Qur'an

Design Thinking Pembentukan Karakter dalam Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil Perspektif Al-Qur'an

Neneng Maria Kiptyah¹, Muhammad Hariyadi²

¹Pusat Pengembangan Kompetensi Manajemen, Kepemimpinan dan Moderasi Beragama, Indonesia

²Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia

✉ nenengmariakiptyah14@gmail.com

 <https://doi.org/10.70872/12waiheru.v11i1.333>

Received: February 11, 2025

Revised: May 9, 2025

Accepted: May 30, 2025

Abstract

This study formulates Design Thinking as a solution for character building for Prospective Civil Servants (CPNS). This study confirms that the Design Thinking approach can be applied in learning and compiling designs or actualization plans by following several stages in Design Thinking that focus on the formation of CPNS characters. The values contained in the Design Thinking stages are related to the Al-Qur'an because many Islamic spiritual values can be internalized in the Design Thinking stages. The method used in this study is qualitative research. The data obtained are based on library research, verses of the Al-Qur'an, publications in the form of books, research results, journals, conference or seminar proceedings, and articles. The study's conclusion was obtained through a critical analysis of the decline in character of the younger generation, the generation that dominates the CPNS population. In addition, several steps were also applied to compile designs or actualization plans for CPNS Basic Training participants. By instilling character building from the beginning of Basic Training, CPNS is expected to grow into CPNS who are skilled and have high morals to serve the community. Thus, investment in CPNS character building will improve bureaucratic performance and increase public trust in the government. The recommendations given in this study to the government are to enhance character building for CPNS using design thinking applied in technical training, leadership training, and other training. Next, further activities are needed to implement Design Thinking insertion in CPNS competency development.

Keywords: *design thinking; character formation; basic training; prospective civil servants; qur'an.*

Abstrak

Penelitian ini merumuskan Design Thinking sebagai solusi pembentukan karakter bagi Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS). Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan Design Thinking dapat diterapkan dalam pembelajaran dan penyusunan desain atau rancangan aktualisasi dengan mengikuti sejumlah tahapan dalam Design Thinking yang berfokus pada pembentukan karakter CPNS. Nilai yang terkandung dalam tahapan Design Thinking tersebut terkait dalam Al-Qur'an karena banyak muatan nilai spiritual Islam yang dapat diinternalisasi dalam tahapan Design Thinking. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Data yang diperoleh berbasis riset kepustakaan, ayat-ayat Al-Qur'an, publikasi berbentuk buku, hasil penelitian, jurnal, prosiding konferensi atau seminar, dan artikel. Kesimpulan penelitian diperoleh melalui analisis kritis terhadap fenomena penurunan karakter generasi muda yang merupakan generasi yang mendominasi populasi CPNS. Selain itu juga diterapkan sejumlah langkah dalam penyusunan desain atau rancangan aktualisasi peserta Pelatihan Dasar CPNS. Dengan menanamkan pembentukan karakter sejak awal masuk Pelatihan Dasar, CPNS diharapkan dapat tumbuh menjadi CPNS yang tidak hanya mahir tetapi juga bermoral tinggi untuk melayani masyarakat. Dengan demikian, investasi dalam pembentukan karakter CPNS akan meningkatkan kinerja birokrasi dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah. Rekomendasi yang diberikan dalam penelitian ini kepada pemerintah untuk meningkatkan pembentukan karakter bagi CPNS menggunakan Design Thinking yang diterapkan di pelatihan teknis, pelatihan kepemimpinan dan pelatihan lainnya. Berikutnya, diperlukan kegiatan lanjutan untuk dapat menerapkan insersi Design Thinking dalam pengembangan kompetensi CPNS.

Kata kunci: *design thinking; pembentukan karakter; pelatihan dasar, calon pegawai negeri sipil; al-qur'an*



This is an open access article under CC-BY-NC-SA

PENDAHULUAN

Fenomena menurunnya nilai-nilai karakter di kalangan generasi muda di Indonesia semakin menjadi perhatian serius (Tirtoni, 2022). Berbagai perubahan sosial, kemajuan teknologi, dan globalisasi membawa dampak signifikan terhadap perilaku generasi muda. Pada umumnya, kenakalan remaja ditandai oleh dua karakteristik, yaitu adanya keinginan untuk melawan dan adanya sikap apatis (acuh atau cuek) yang disebabkan rasa kecewa terhadap suatu kondisi yang terjadi di dalam masyarakat.

Selanjutnya, Aisyah & Fitriatin (2025) menyatakan kondisi remaja saat ini sedang mengalami kemerosotan akhlak, mereka menuruti kesenangan dan melupakan tanggung jawab ketika muda. Sayangnya, akses tanpa batas terhadap media sosial dan internet sering kali tidak diimbangi dengan filter moral, menyebabkan penurunan nilai-nilai seperti sopan santun, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Anak-anak muda lebih cenderung mengikuti tren yang viral tanpa mempertimbangkan dampaknya pada norma dan etika yang berlaku di masyarakat (Luthfi, 2018). Pendidikan karakter akan menjadi benteng peserta didik yang notabene merupakan generasi muda atas masuknya berbagai informasi yang buruk, yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Peserta didik harus dapat dilatih sejak dini, agar kedepannya tidak mudah terbawa oleh arus negatif yang ada pada era digital ini (Nurjannah, 2022).

Fenomena yang terjadi di masyarakat akibat kemudahan dalam mengakses media sosial juga menyebabkan generasi muda termasuk Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) muda menjadi FoMO (*Fear of Missing Out*) yang mengakibatkan terjadinya pola hidup mewah. Padahal pemerintah melalui Kementerian Pendayagunaan Aparatur Sipil Negara dan Reformasi Birokrasi (Menpan RB) dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 13 Tahun 2014 tentang Gerakan Hidup Sederhana, poin 2 menyatakan bahwa “tidak memperlihatkan kemewahan dan/atau sikap hidup yang berlebihan serta memperhatikan prinsip-prinsip kepatutan dan kepatantasan sebagai rasa empati kepada masyarakat”. CPNS diharapkan menunjukkan sikap empati terhadap masyarakat baik dari sisi menunjukkan hidup sederhana maupun juga memahami keluhan yang dirasakan masyarakat.

Pendidikan karakter dalam dunia pendidikan bagi para siswa dan mahasiswa sering kali didengar. Selain remaja dan pemuda pada umumnya, pendidikan karakter juga sangat dibutuhkan oleh CPNS. CPNS yang merupakan pengemban perubahan dalam perbaikan pelayanan publik harus menjadi pihak yang diprioritaskan dalam pengembangan kompetensi. Karakteristik penyelenggara pelayanan publik memegang peranan yang sangat penting bagi keberlangsungan suatu pelayanan. CPNS harus dapat menjadi teladan bagi masyarakat di sekitarnya. CPNS juga harus bertindak sejalan dengan norma dan menjunjung tinggi etika profesi. Dalam dunia birokrasi rekrutmen pegawai dari kalangan millennial cukup banyak maka pembangunan karakter, selain pengembangan kompetensi, sangat diperlukan. Sejak awal digemakan perbaikan pelayanan publik, sejumlah upaya dilaksanakan oleh pemerintah. Salah satunya adalah disusunnya *Grand Design* Reformasi Birokrasi di awal 2010.

Potret buram pelayanan publik yang ditunjukkan oleh CPNS sering menjadi problematika yang mendorong perbaikan regulasi dalam pengembangan kompetensi dan pengawasan CPNS. Sejak diimplementasikan regulasi terkait dengan arah pengembangan kompetensi CPNS, pelayanan publik diharapkan dapat terus mengalami kondisi perbaikan. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2010 tentang *Grand Design* Reformasi Birokrasi 2010–2025 adalah dasar dari reformasi birokrasi. Tujuan reformasi birokrasi adalah untuk menciptakan birokrasi pemerintah profesional yang fleksibel, berintegritas, berkinerja tinggi, bersih, dan bebas dari praktik korupsi, kolusi dan nepotisme. Pemerintah harus melayani rakyat, netral, aman, berdedikasi, dan menghormati nilai-nilai dasar dan kode etik aparatur negara. Organisasi, peraturan perundang-undangan, sumber daya manusia aparatur, kewenangan, pelayanan publik, pola pikir (mindset), dan budaya kerja adalah beberapa masalah utama birokrasi yang menjadi sasaran utama reformasi birokrasi. Semua kementerian, lembaga, dan pemerintah daerah harus melakukan reformasi birokrasi sesuai dengan Peraturan Presiden tersebut.

Arah pengembangan kompetensi CPNS Nasional telah meninggalkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024. Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional, RPJMN 2020-2024 merupakan tahapan yang menekankan pada SMART CPNS dan kini menuju ke RPJMN 2030 yaitu *Robust* dan *Inclusive* CPNS. SMART CPNS 2024 serta *Robust* dan *Inclusive* CPNS 2030 sarat dengan muatan karakter yang diharapkan muncul dalam diri CPNS.

Untuk SMART CPNS, pemerintah mengharapkan CPNS memiliki karakter sebagaimana termaktub dalam RPJMN 2020-2024 sebagai berikut: berintegritas, berjiwa nasionalisme, profesional, berwawasan global,

menguasai teknologi informasi dan bahasa asing, *hospitality*, *networking* dan berjiwa *enterpreneurship*. Sedangkan untuk menuju ke RPJMN 2030 maka *Robust* dan *Inclusive* CPNS yang akan dicapai yaitu adaptif, produktif, fleksibel, empati, responsif, *tech savvy* dan *eco-friendly*.

Perubahan yang terdapat dalam peraturan terbaru di antaranya adalah *rebranding* Nilai-Nilai Dasar yang sebelumnya dikenal dengan singkatan ANEKA (Lembaga Administrasi Negara, 2016) kini menjadi BerAKHLAK (Kementerian PAN dan RB, 2021). Perubahan ini merupakan penyempurnaan dan masih menunjukkan pentingnya pembentukan *core values* CPNS. Pada Pasal 6 Ayat 1 Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2021 tentang Perubahan Atas Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 1 Tahun 2021 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil disebutkan kompetensi yang dikembangkan dalam Pelatihan Dasar CPNS merupakan kompetensi pembentukan karakter PNS yang profesional sesuai bidang tugas.

Kurikulum yang luar biasa bagus ini sebaiknya terlihat *outcomenya*, bahkan dampaknya bagi masyarakat. Banyak sekali pendekatan dalam mencapai *outcome* ini sekaligus untuk memberi pelayanan terbaik bagi masyarakat dan meningkatkan performa CPNS. Salah satunya dengan pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan pendekatan yang mengedepankan pada *human centris*. Dengan memahami dan menerapkan pendekatan *Design Thinking* proses pelayanan mereka akan mengutamakan kepentingan publik berlandaskan pada empati, definisi masalah, pemunculan ide, membangun prototipe, uji coba, dan kolaborasi.

Saat peserta Pelatihan Dasar CPNS menyusun rancangan dan laporan aktualisasi, mereka mendasari masalah yang ada hanya berdasarkan intuisi atau asumsi mereka. Salah satu contohnya sebagai berikut, ketika peserta mengusulkan tema atau judul rancangan aktualisasi, mereka belum sepenuhnya melakukan proses *Emphatize*, dengan cara mendekati langsung masyarakat pengguna layanan untuk menanyakan dan mengamati masalah apa yang mereka rasa masih menjadi kendala layanan.

Menurut Amin (2021) masalah awal yang teridentifikasi adalah peserta Pelatihan Dasar mengalami kesulitan dalam memunculkan ide-ide, kegiatan-kegiatan yang akan diaktualisasikan dan bagaimana cara atau teknik yang digunakan pada proses aktualisasi Nilai-Nilai Dasar Profesi Pegawai Negeri Sipil. Hal senada juga diungkapkan oleh Yamin (2021) bahwa penggalan isu oleh peserta kadang mengalami hambatan karena belum paham betul permasalahan yang dihadapi oleh instansi karena waktu penerimaan surat keputusan pengangkatan CPNS tidak berselang lama sudah harus mengikuti Pelatihan Dasar CPNS.

Hal ini merupakan suatu masalah atau bahkan tantangan untuk dapat diselesaikan dan dicarikan jalan keluar supaya CPNS menjadi bersemangat dalam menggali isu menggunakan tahapan empati sesuai pendekatan *Design Thinking*. Untuk itu peserta diperkenalkan pada pendekatan *Design Thinking* ini.

Design Thinking merupakan salah satu pendekatan kreatif pemecahan masalah, atau disebut dengan *a systematic and collaborative approach for identifying and creatively solving problems*. *Design Thinking* adalah pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. *Design Thinking* ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat, dengan meringkai ulang masalah, dengan cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide dalam sesi *brainstorming*, dan dengan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan ide purwarupa atau prototipe dan pengujian (Mahardika et al., 2022).

Design Thinking mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan menggabungkannya dengan kemampuan teknologi yang sesuai, sehingga mampu menjadi produk bisnis yang baik karena memberikan kelayakan dan solusi efektif bagi suatu permasalahan. Dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Design Thinking* oleh lembaga Pendidikan tersebut difokuskan pada kemampuan penelitian para mahasiswa. Namun ternyata Eftekhari (2019) dalam penelitiannya menyebutkan: *Many disciplines in higher education in the United States have shown a growing interest in Design Thinking throughout the last decade. It is not difficult today to find design thinking courses offered in different disciplines*. Sebut saja *Tepper Business School, Harvard Business School, Yale School of Management, UNC Kenan-Flagler Business School, dan Poole College of Management*. Sedangkan dalam penulisan konsep penelitian ini, penulis ingin mengaitkan *Design Thinking* dan pembentukan karakter CPNS, maka nampaknya ini merupakan penelitian pertama yang dilakukan yang dikaitkan dengan CPNS. Perbedaan keadaan pelatihan sebelum menggunakan pendekatan *Design Thinking*, salah satunya adalah peserta Pelatihan Dasar CPNS mendasari masalah yang ada hanya berdasarkan intuisi atau asumsi mereka. Mereka belum sepenuhnya melakukan proses *Emphatize*, dengan cara terjun ke masyarakat atau pengguna layanan untuk menanyakan dan mengamati masalah apa yang menjadi kendala layanan. Dengan menerapkan *Design Thinking*, peserta akan dilatih untuk berempati terhadap masalah-

masalah tersebut. Selain empati, peserta akan terbiasa menciptakan banyak ide dalam sesi *brainstorming*, mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan ide purwarupa atau prototipe dan pengujian serta berkolaborasi.

Dengan berempati dan memahami keinginan dan kebutuhan pengguna, peserta akan membuat produk layanan tersebut secara kolaboratif. Komponen setelah empati adalah kolaboratif, disini peserta Pelatihan Dasar CPNS akan terlatih untuk bekerjasama dengan anggota tim yang sangat beragam kemampuan dan kebiasaannya. Berikutnya, peserta dilatih untuk optimis bahwa produk layanan yang dibuat akan dirasakan kebermanfaatannya. Selain itu produk yang dibutuhkan konsumen akan dibuat dengan proses iterasi eksperimen sehingga sesuai kebutuhan konsumen dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapinya.,

Hal ini senada dengan yang tertuang dalam Al-Qur'an terhadap model *Design Thinking* tersebut, bahwa Al-Qur'an telah lebih dahulu menunjukkan beberapa isyarat akan tahapan ini lalu kemudian diterjemahkan oleh para penemunya secara ilmiah. Salah satu ayat tentang empati misalnya, tertera dalam Al-Qur'an surat at-Taubah/9:128

لَقَدْ جَاءَكُمْ رَسُولٌ مِّنْ أَنْفُسِكُمْ عَزِيزٌ عَلَيْهِ مَا عَنِتُّمْ حَرِيصٌ عَلَيْكُمْ بِالْمُؤْمِنِينَ رَءُوفٌ رَّحِيمٌ

Sungguh, benar-benar telah datang kepadamu seorang rasul dari kaummu sendiri. Berat terasa olehnya penderitaan yang kamu alami, sangat menginginkan (keimanan dan keselamatan) bagimu, dan (bersikap) penyantun dan penyayang terhadap orang-orang mukmin. (Qur'an Kemenag).

Menurut Shihab dalam *Tafsir Al Misbah* (2005), surah At-Taubah/9:128 menjelaskan, bahwa seorang Rasul yang diutus dapat merasakan penderitaan umatnya, baik lahir maupun batin. Ia menginginkan keselamatan, kebaikan, bahkan segala sesuatu yang membahagiakan bagi umatnya. Sifat Rasulullah yang demikian mengindikasikan bahwa Rasulullah mempunyai rasa kasih sayang dan kepekaan teramat dalam dan menyeluruh sebagai seorang pemimpin. Rasulullah menjadi pemimpin yang memiliki sifat melayani serta memiliki rasa kasih sayang dan perhatian kepada mereka yang dipimpinya.

Selain itu, diajarkan dalam Islam bahwa umat Islam penting memiliki karakter dan memahami apa yang dirasakan oleh orang lain. Dalam hal ini akan diingatkan kembali bahwa metode Rasulullah *shallallahu alaihi wa sallam* dalam mendidik dan mengajar mutlak menjadi prioritas untuk diimplementasikan dalam pendidikan dan pengajaran terutama pendidikan akhlak dan karakter; mengingat keberhasilan dan kesuksesan Rasulullah *shallallahu alaihi wasallam* dalam mendidik dan mengajar para sahabatnya sehingga dalam tempo 23 tahun Rasulullah berhasil menjadikan para sahabat unggul diakui dunia tentunya melalui metode-metode yang sangat kaya, hingga mencapai tidak kurang dari 13 metode yang ditujukan untuk membentuk 113 karakter dengan langkah-langkah yang sistematis, rapih, tertib, dan humanis (Rofi'i, 2018).

Dari beberapa tahapan dalam *Design Thinking* tersebut penulis menemukan bahwa terdapat nilai-nilai karakter yang semestinya ikut menjadi landasan dalam membentuk karakter. Nilai-nilai tersebut terkait erat dengan nilai-nilai spiritual yang tidak mungkin dapat terlepas dari sisi humanis dengan sisi ketuhanan. Nilai-nilai spiritual tersebut diantaranya adalah jujur, tanggap, cepat, tepat, akurat, berdaya guna, berhasil guna, dan santun.

Beberapa permasalahan yang terkait dengan penelitian dapat diidentifikasi antara lain:

- Pelayanan publik dan performa yang diberikan CPNS kurang memadai. Masih ditemukan pelayanan CPNS yang kurang maksimal dan kurang beretika.
- Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil belum mengaitkan isu aktual permasalahan pelayanan berdasarkan kebutuhan masyarakat pengguna layanan. Saat peserta Pelatihan Dasar CPNS menyusun rancangan dan laporan aktualisasi, mereka mendasari masalah yang ada hanya berdasarkan intuisi atau asumsi mereka. Salah satu contohnya sebagai berikut, mereka belum sepenuhnya melakukan proses *Emphatize*, dengan cara turun ke lapangan atau ke pengguna layanan untuk menanyakan dan mengamati masalah apa yang menjadi kendala layanan. Tidak hanya dalam tahap *Emphatize*, namun juga dalam tahap *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.
- Kurangnya pengetahuan peserta terhadap justifikasi Al-Qur'an terhadap pentingnya penerapan nilai spiritual dan karakter dalam dunia kerja atau birokrasi terutama karakter yang dibangun dalam beberapa model *Design Thinking*.

Berdasarkan penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pendekatan *Design Thinking* pada Pelatihan Dasar CPNS perspektif Al- Qur'an, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan penyelenggaraan pelatihan bagi CPNS khususnya Pelatihan Dasar

CPNS.

Berdasarkan perumusan masalah “Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil belum mengaitkan isu aktual permasalahan pelayanan berdasarkan kebutuhan masyarakat pengguna layanan. tersebut”, perumusan masalah tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pendekatan *Design Thinking* pada Pelatihan Dasar CPNS perspektif Al- Qur’an. Berbagai studi *Design Thinking* telah mengeksplorasi nilai-nilai yang mungkin dibawa oleh pendekatan *Design Thinking* ke disiplin ilmu yang berbeda. Misalnya, *Design Thinking* memperkenalkan pedagogi berbeda yang mampu menggerakkan peserta didik melampaui perolehan pengetahuan murni menuju penerapan pengetahuan yang sebenarnya. *Design Thinking* juga merupakan bentuk pengajaran konstruktivis dengan "kerangka kerja pedagogik berbasis proyek dan masalah" (Rustam et al., 2024). Selain itu, Pembelajaran melalui *Design Thinking* didukung oleh eksperimen, iterasi, dan kolaborasi (Suwardika et al., 2024). Dengan demikian, peserta didik mengeksplorasi kemungkinan dan jalur baru untuk memecahkan masalah. Studi lain telah mengkritik pertumbuhan *Design Thinking* dalam disiplin non-desain dan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*), karena fakta bahwa praktik *Design Thinking* ini jauh dari asalnya, bertempat di program non-desain, dan sebagian besar diajarkan oleh fakultas non-desain. Salah satu tokoh yang mengkritik adalah Roberto Verganti yang meragukan bahwa *Design Thinking* akan mempertahankan relevansinya dan kemampuannya untuk mendukung organisasi dalam mengatasi tantangan baru di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*) yang bersifat eksploratif bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang *Design Thinking* pembentukan karakter dalam pelatihan CPNS perspektif Al-Qur’an, yaitu bagaimana tahapan kegiatan yang terdapat dalam *Design Thinking* dapat direfleksikan ke dalam aktivitas pembentukan karakter di setiap lembaga pelatihan. Salah satunya dalam kegiatan penyusunan rancangan aktualisasi pelatihan dasar CPNS yang diselenggarakan tahun 2023 sebanyak 10 rancangan aktualisasi dari 10 orang peserta Pelatihan Dasar CPNS kerjasama antara Kementerian Agama dan Mahkamah Agung, yang merupakan peserta bimbingan atau *coachee* peneliti.

Sumber penelitian terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer, yakni semua bahan dan data yang dibutuhkan diperoleh dari bahan-bahan tertulis, khususnya sumber yang terkait dengan *Design Thinking*, pembentukan karakter, pelatihan bagi CPNS, regulasi meliputi peraturan Lembaga Administrasi Negara, peraturan Menteri Agama, dan peraturan-peraturan pemerintah tentang pelatihan, serta ayat-ayat al-Qur’an yang termuat dalam tafsir al-Misbah karya Prof. Dr. M. Quraish Shihab, yang dijadikan sebagai rujukan utama..

Sumber data sekunder diperoleh dari pengamatan atau wawancara dengan peserta Pelatihan Dasar CPNS. Saat mereka bersiap menyusun rancangan aktualisasi dan laporan aktualisasi, penulis mencari tahu alasan memilih judul rancangan dan meminta mereka menjawab beberapa pertanyaan. Prosedur analisis data dalam penelitian yang dilaksanakan di Jakarta mulai pada bulan Februari sampai dengan bulan September 2024 ini mengacu pada prosedur analisis data Milles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif, dimulai sejak pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Unsur-unsur metodologi dalam prosedur ini sekaligus mencerminkan komponen-komponen analisis yang bersifat interaktif. Kegiatan analisis selama pengumpulan data bertujuan untuk menentukan referensi, mengumpulkan temuan sementara, penyusunan rencana dan pengumpulan data berikutnya, membuat dan mengembangkan pernyataan-pernyataan penelitian sekaligus menentukan sasaran-sasaran data berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gejolak yang terjadi di masyarakat terkait dengan pemenuhan kebutuhan mereka sering kita dengar. Banyak ketidakpuasan yang mereka rasakan dalam menerima layanan terutama terkait dengan layanan publik. Jika ditanya siapa yang salah tentu akan dijawab bahwa semua pihak terutama yang berada di pemerintahan telah berupaya untuk memberi pelayanan yang terbaik bagi masyarakat. Dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 20 Tahun 2021 tentang Implementasi *Core Values* BerAKHLAK dan *Employer Branding* CPNS seluruh Aparatur Sipil Negara diminta untuk meningkatkan mutu layanan publik, bahkan dicanangkan gerakan Bangga Melayani Bangsa dan penerapan *Core Values* CPNS BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, Kolaboratif).

Sebelum *Core Values* CPNS BerAKHLAK, sebelumnya diberitakan di media massa dan media sosial tentang nilai ANEKA. Nilai yang tertanam dalam ANEKA merupakan bukti bahwa CPNS memerlukan nilai

tersebut sebagai komitmen terhadap kebangsaan dan kenegaraan. Banyak hal menarik yang ditunjukkan saat kita melakukan terobosan dengan sepenuh hati akan ide-ide kita yang *out of the box* yang ternyata ide tersebut belum disadari oleh orang lain dan membawa manfaat bagi orang banyak. Salah satu konsep yang dapat diterapkan untuk meningkatkan daya inovatif layanan publik adalah *Design Thinking*. Pendekatan ini diperkenalkan kepada para CPNS dengan harapan supaya mereka telah terbiasa menjadikan empati, inovasi, kolaborasi sebagai dasar dalam pelaksanaan tugas CPNS.

Design Thinking tidak memiliki satu penemu tunggal yang dapat diidentifikasi. Namun, pendekatan *Design Thinking* telah berkembang selama beberapa dekade dan melibatkan kontribusi dari berbagai ahli dan praktisi dalam bidang desain, inovasi, dan manajemen. Salah satu kontributor awal yang terkenal dalam pengembangan *Design Thinking* adalah Rolf Faste, seorang profesor di Sekolah Desain Stanford. Pada tahun 1987, Faste memperkenalkan pendekatan yang disebut *Design Thinking* di Stanford. Faste mendorong peserta didik dan tenaga profesional untuk mengadopsi pendekatan yang berpusat pada manusia dalam memecahkan masalah dan menekankan pentingnya kreativitas dan kolaborasi dalam proses desain.

Diperkenalkan hampir dua dekade lalu, konsep *Design Thinking* tetap populer di sekolah bisnis dan perusahaan. Dalam *Change by Design*, Brown dan Wyatt (2015) mengajarkan metodologi desainnya kepada publik, untuk membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, inovatif, dan memecahkan masalah-masalah dunia yang mendesak. Ia memanfaatkan pengalamannya, dan menawarkan contoh-contoh nyata tentang bagaimana *Design Thinking* membuat perbedaan besar bagi inovasi sejati. Selain itu, Brown juga menjelaskan kerangka kerja yang memungkinkan kreativitas, dan pelaksanaan sistematis yang ketat, yang akan membantu mengatasi masalah-masalah dalam masyarakat. Dalam *Design Thinking* menurut Brown ada lima tahap yang dilakukan, “*These phases are empathized, define, ideate, prototype, and test. It's a process that invites us to truly understand users, challenge assumptions, redefine problems, and create innovative solutions to prototype and test.*”

Selain itu, perusahaan desain global IDEO juga berperan penting dalam mengembangkan dan mempopulerkan *Design Thinking*. IDEO didirikan pada tahun 1991 oleh David Kelley, Bill Moggridge, dan Mike Nuttall. Mereka dan tim mereka telah menerapkan prinsip-prinsip *Design Thinking* dalam berbagai proyek dan membantu memperluas pemahaman dan penerapan pendekatan ini di berbagai industri. Selama bertahun-tahun, *Design Thinking* telah menjadi bidang penelitian dan praktik yang luas, dengan kontribusi dari banyak profesional, akademisi, dan lembaga. Oleh karena itu, sulit untuk menentukan satu penemu tunggal untuk *Design Thinking*, tetapi lebih sebagai hasil kolaborasi dan perkembangan yang melibatkan banyak pemikir dan praktisi dalam jangka waktu yang cukup lama.

Design Thinking adalah pendekatan untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia, di mana perancang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan pengalaman pengguna akhir. *Grand Theory* tentang *Design Thinking* mengacu pada pemahaman yang lebih dalam tentang konsep dan prinsip-prinsip yang mendasari pendekatan ini. Meskipun tidak ada satu “*Grand Theory*” yang diakui secara universal untuk *Design Thinking*, ada beberapa prinsip umum yang sering dihubungkan dengan pendekatan ini. Berikut adalah beberapa prinsip inti yang sering dikaitkan dengan *Design Thinking*:

1. Empati:

Prinsip ini menekankan pentingnya memahami pengguna akhir secara mendalam. Hal ini melibatkan pengumpulan wawasan tentang kebutuhan, motivasi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Dengan memahami pengguna dengan baik, perancang dapat menciptakan solusi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan mereka.

2. Definisi Masalah:

Tahap ini melibatkan pengidentifikasian dan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang ingin dipecahkan. Perancang harus menggali masalah yang sebenarnya, bukan hanya gejala yang tampak. Melalui penggalan yang baik, perancang dapat merumuskan pertanyaan yang relevan dan fokus dalam proses pemecahan masalah.

3. Ideasi:

Pada tahap ini, perancang membangkitkan sebanyak mungkin gagasan dan solusi kreatif untuk memecahkan masalah yang didefinisikan sebelumnya. Tidak ada batasan dalam menghasilkan gagasan dan keragaman dipromosikan. Pendekatan ini melibatkan *brainstorming*, *prototyping*, dan iterasi berulang untuk mengembangkan gagasan yang paling menjanjikan.

4. *Prototyping* (Membuat purwarupa):

Prinsip ini menekankan pentingnya membangun purwarupa atau prototipe yang cepat dan tanggap untuk ide-ide yang dihasilkan. Purwarupa dapat berupa model fisik, sketsa, atau representasi visual lainnya. Dengan membangun prototipe, perancang dapat menguji dan mendapatkan umpan balik pengguna yang berharga untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi mereka.

5. Uji dan Iterasi:

Tahap ini melibatkan menguji purwarupa dengan pengguna dan mendapatkan umpan balik yang berharga. Perancang menggunakan wawasan yang diperoleh dari pengujian untuk melakukan iterasi dan penyempurnaan pada solusi mereka. Pendekatan ini mendorong eksperimen, pembelajaran berkelanjutan, dan penyesuaian berdasarkan masukan pengguna.

6. Kolaborasi Tim:

Design Thinking menghargai kolaborasi dan keahlian lintas disiplin. Dalam proses *Design Thinking*, tim multidisiplin terlibat dalam semua tahapan, berkontribusi dengan pengetahuan, perspektif, dan keterampilan yang berbeda. Kolaborasi ini mendorong pemikiran inovatif dan solusi yang holistik.

Design Thinking adalah pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mengembangkan solusi yang inovatif. Konsep ini melibatkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna atau pelanggan, mengidentifikasi dan memahami masalah yang mereka hadapi, serta mencari solusi yang fokus pada kebutuhan mereka.

Prayogi dan Setiyawati (2024) menyebutkan bahwa *Design Thinking* memiliki lima langkah yang dapat digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang lebih baik. Model ini memiliki lima langkah: berempati, mendefinisikan, mengideasi, membuat prototipe, dan menguji. Secara lebih terperinci, konsep *Design Thinking* melibatkan lima tahapan utama:

1. Empati: Memahami pengalaman dan kebutuhan pengguna atau pelanggan melalui observasi dan wawancara. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna.
2. Definisi: Mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang sebenarnya yang harus dipecahkan. Dalam tahap ini, informasi yang diperoleh dari tahap empat digunakan untuk merumuskan pernyataan masalah yang jelas.
3. Ideasi: Menghasilkan berbagai gagasan dan solusi yang kreatif untuk memecahkan masalah yang ditemukan. Dalam tahap ini, tidak ada batasan dalam berpikir, dan upaya dilakukan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan.
4. *Prototyping*: Membangun purwarupa atau prototipe dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini dapat berupa *mock-up* sederhana, simulasi, atau versi awal dari produk atau layanan yang diinginkan.
5. Uji dan Iterasi: Mengujicobakan prototipe kepada pengguna atau pelanggan untuk mendapatkan umpan balik. Berdasarkan umpan balik tersebut, solusi dapat diperbaiki, ditingkatkan, dan iterasi baru dapat dilakukan untuk mencapai solusi yang lebih baik.

Dari penjelasan di atas diperoleh kesimpulan bahwa dalam penerapan *Design Thinking* banyak karakter yang dapat dibangun, misalnya karakter kolaboratif. Karakter ini penting karena memungkinkan kerjasama tim untuk menggabungkan keahlian mereka dan menciptakan solusi yang lebih kreatif dan holistik.

Pembentukan karakter yang baik pada CPNS memberikan pondasi moral dan etika yang penting dalam pengembangan kompetensi teknis, manajerial, dan sosial. Dengan karakter yang kuat, CPNS akan mampu menggunakan kompetensi teknis mereka dengan integritas, mengelola sumber daya dengan kebijaksanaan, memimpin dengan contoh yang baik, berinteraksi dengan empati, dan membangun hubungan kerja yang harmonis. Sebaliknya, pembentukan karakter yang baik juga didukung oleh pengembangan kompetensi kunci CPNS, karena kemampuan dan keterampilan yang relevan membantu CPNS dalam menerapkan nilai-nilai karakter dalam tindakan sehari-hari mereka sebagai pelayan publik yang bertanggung jawab.

Karakter yang kuat dibentuk oleh penanaman nilai yang menekankan tentang baik dan buruk. Nilai ini dibangun melalui penghayatan dan pengamalan, membangkitkan rasa ingin tahu yang sangat kuat dan bukan menyibukkan diri dengan pengetahuan. Dalam hal ini, Pendidikan adalah sebuah usaha agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya (Nuzulia, 2020).

Dengan demikian pendidikan karakter ialah mengukir dan mematrikan nilai-nilai ke dalam diri peserta didik melalui pendidikan, endapan pengalaman, pembiasaan, aturan, rekayasa lingkungan, dan pengorbanan dipadukan dengan nilai-nilai intrinsik yang sudah ada dalam diri peserta didik sebagai landasan dalam berpikir, bersikap, dan berperilaku secara sadar dan bebas (Safi'ah & Marhumah, 2023).

Relasi tiga kompetensi kunci CPNS dan pembentukan karakter dapat saling melengkapi dan mendukung satu sama lain dalam upaya meningkatkan kualitas dan integritas CPNS. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2017 tentang Standar Kompetensi Jabatan Aparatur Sipil Negara memberikan penjelasan mengenai ketiga kompetensi kunci CPNS dan hubungannya dengan pembentukan karakter:

1. Kompetensi Teknis: Kompetensi teknis mengacu pada pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang relevan dengan tugas dan tanggung jawab CPNS di bidangnya masing-masing. Contohnya, CPNS di bidang keuangan perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam manajemen keuangan, analisis anggaran, dan perpajakan. Pembentukan karakter yang baik dapat memberikan landasan moral dan etika yang memastikan CPNS menggunakan kompetensi teknis mereka dengan integritas, transparansi, dan kejujuran.
2. Kompetensi Manajerial: Kompetensi manajerial berkaitan dengan kemampuan CPNS dalam mengelola sumber daya, memimpin tim, dan mengambil keputusan yang efektif. Ini mencakup keterampilan seperti kepemimpinan, perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan. Pembentukan karakter yang kuat membantu CPNS menjadi pemimpin yang adil, bertanggung jawab, dan memiliki integritas dalam melaksanakan tugas manajerial mereka.
3. Kompetensi Sosial Kultural: Kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan CPNS dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan beragam pemangku kepentingan, baik internal maupun eksternal. Ini meliputi keterampilan komunikasi, negosiasi, empati, kerjasama tim, dan keterampilan hubungan interpersonal. Pembentukan karakter yang baik pada CPNS membantu mereka menjadi individu yang memiliki sikap pelayanan yang baik, empati, dan dapat berinteraksi secara efektif dengan masyarakat, rekan kerja, dan pihak lain yang terkait.

Pembentukan karakter yang baik pada CPNS memberikan pondasi moral dan etika yang penting dalam pengembangan kompetensi teknis, manajerial, dan sosial. Dengan karakter yang kuat, CPNS akan mampu menggunakan kompetensi teknis mereka dengan integritas, mengelola sumber daya dengan kebijaksanaan, memimpin dengan contoh yang baik, berinteraksi dengan empati, dan membangun hubungan kerja yang harmonis. Sebaliknya, pembentukan karakter yang baik juga didukung oleh pengembangan kompetensi kunci CPNS, karena kemampuan dan keterampilan yang relevan membantu CPNS dalam menerapkan nilai-nilai karakter dalam tindakan sehari-hari mereka sebagai pelayan publik yang bertanggung jawab.

Sebelum terjun dalam pelayanan kepada publik, Calon Pegawai Negeri Sipil harus mengikuti Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen PNS, yang kemudian diubah menjadi Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020, mengatur bahwa calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) harus mengikuti dan lulus proses pendidikan dan pelatihan selama masa percobaan. Pendidikan dan pelatihan ini kemudian dituangkan dalam bentuk Pelatihan Dasar CPNS. Setiap CPNS memiliki kesempatan hanya satu kali selama masa percobaan untuk mengikuti pendidikan dan pelatihan tersebut. Lembaga Administrasi Negara (LAN) memiliki otoritas untuk menyusun kurikulumnya. Peraturan LAN Nomor 10 Tahun 2021, yang diubah dari Peraturan LAN Nomor 1 Tahun 2021 tentang Pelatihan Dasar CPNS, berfungsi sebagai pedoman untuk pelaksanaan Pelatihan Dasar CPNS oleh semua lembaga pelatihan di Indonesia.

Dalam Pelatihan Dasar CPNS peserta mengaktualisasikan atau mempraktikkan materi yang telah mereka peroleh ke dalam bentuk rancangan aktualisasi. Peserta berupaya untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut:

- Masalah siapa yang akan Saudara pecahkan? Untuk siapa Saudara membuat desain atau rancangan aktualisasi?
- Bagaimana Saudara bisa lebih memahami pengalaman dan kebutuhan masyarakat tersebut?
- Bagaimana Saudara mengembangkan desain atau rancangan aktualisasi secara singkat untuk merefleksikan kebutuhan masyarakat tersebut?
- Bagaimana Saudara tahu bahwa desain atau rancangan aktualisasi Saudara berhasil? Test dan umpan balik apa yang Saudara perlukan?

Jika peserta telah menjawab semua pertanyaan tersebut maka berarti penerapan pendekatan *Design Thinking* telah mulai dilakukan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan memudahkan peserta dalam menyusun rancangan aktualisasi miliknya. Dalam penerapannya dapat dicontohkan aktualiasasi salah seorang peserta sebagai berikut yang mengambil judul aktualisasi “Optimalisasi Pelayanan Prioritas Bagi Kelompok Rentan pada Pengadilan Agama Karawang.” Informasi yang diperoleh dari tahap empati digunakan untuk merumuskan masalah yang harus dipecahkan. Fokus pada kebutuhan pengguna, tantangan, dan peluang yang

teridentifikasi. Metode yang digunakan meliputi penyusunan pernyataan tantangan (*problem statement*) dan pemilihan area fokus yang akan dituju.

Setelah peserta menjawab sejumlah pertanyaan di atas, mereka mulai menyusun rancangan aktualisasi sesuai dengan kebutuhan kaum rentan yang terdapat di unit kerja mereka. Kini peserta masuk dalam tahap Mendefinisikan. Beberapa contoh masalah yang berhasil diidentifikasi oleh peserta:

- Belum maksimalnya prosedur pelayanan kelompok rentan
- Belum adanya pemberitahuan akan adanya pelayanan prioritas bagi kelompok rentan
- Belum maksimalnya sosialisasi mengenai prosedur pelayanan kelompok rentan
- Belum ditentukan loket prioritas bagi kelompok rentan

Setelah melalui tahap Empati dan Mendefinisikan, peserta kemudian berada dalam tahap Ideasi. Sejumlah solusi sebagai jawaban yang peserta temukan walaupun belum final, kemudian disusun sebagai ide awal:

- Membuat SOP mengenai pelayanan prioritas bagi kelompok rentan
- Membuat Video Sosialisasi akan adanya pemberian layanan prioritas untuk kelompok rentan
- Memberikan sosialisasi kepada pegawai, terutama di bagian pelayanan mengenai SOP pelayanan prioritas bagi kelompok rentan
- Penentuan dengan menempelkan label loket prioritas bagi kelompok rentan di salah satu loket pelayanan yang sudah ada

Tahap ini melibatkan menghasilkan sebanyak mungkin gagasan kreatif untuk menyelesaikan masalah yang ditetapkan. Tim yang terlibat dalam proses ini merangsang pemikiran bebas dan asosiasi ide yang kreatif. Metode yang digunakan meliputi brainstorming, mind mapping, sketching, dan metode stimulasi lainnya seperti analisis kontras dan teknik bodystorming.

Pada tahap Prototype/purwarupa, gagasan-gagasan yang dihasilkan dalam tahap ideasi diterjemahkan menjadi bentuk purwarupa yang kasar, sederhana, dan mudah diuji. Purwarupa ini digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dan berfungsi sebagai alat untuk menguji keefektifan solusi yang diusulkan. Metode yang digunakan meliputi pembuatan purwarupa fisik, purwarupa digital, atau bahkan sketsa dan storyboard.

Tahap akhir Uji Coba/Test melibatkan pengujian purwarupa dengan pengguna yang dituju untuk mendapatkan wawasan dan umpan balik. Pengujian ini membantu memvalidasi gagasan, mengidentifikasi kelemahan, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang solusi yang diusulkan. Metode yang digunakan meliputi pengujian pengguna, pengamatan, dan wawancara untuk memahami reaksi dan persepsi pengguna.

Sebagaimana dalam penjelasan terdahulu bahwa Design Thinking ini akan memadukan lima tahapan Design Thinking dari Tim Brown yang telah dikenal secara luas oleh para ahli dan desainer. Dalam penelitian Design Thinking perspektif Al-Qur'an akan diterapkan nilai-nilai yang berlandaskan nilai spiritual dalam ajaran agama Islam.

Strategi yang dilakukan dalam praktik penyusunan rancangan aktualisasi Pelatihan Dasar CPNS adalah Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning-PBL) diintegrasikan dengan Design Thinking. Strategi ini menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan esensial dari materi pelatihan. Dalam PBL, peserta dapat bekerja sama dengan tim dan stakeholder lain, mereka dihadapkan pada permasalahan praktis yang tidak terstruktur dengan baik, yang mendorong mereka untuk mencari solusi melalui proses investigasi dan diskusi kelompok (Wardani, 2023).

Dalam Design Thinking juga demikian, peserta akan dihadapkan pada masalah-masalah yang dirasakan oleh masyarakat pengguna layanan. Tentu saja peserta harus ikut berempati memperhatikan keluhan masyarakat. Sebelum mereka memulai melakukan proses penyusunan rancangan aktualisasi, di dalam diri peserta harus diberikan penguatan atau internalisasi niat bahwa semua niat baik akan menghadirkan hasil yang baik.

Spiritualitas dan niat sangat terkait. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, konsep spiritualitas dalam penelitian ini merujuk kepada ajaran Islam, yaitu ruhani. Niat seseorang muncul dan berasal dari ruhani, menurut ajaran Islam. Setiap tindakan dinilai berdasarkan maksud yang ada di dalam dirinya. Semua tindakan yang dilakukan dengan niat karena Allah dianggap sebagai amal ibadah. Ini termasuk melaksanakan budaya kerja. Ada kata bijak yang mendukung ini "Jika niat kita baik, maka akan sampai ke tempat yang baik, bertemu orang baik, urusan akan berjalan baik."

Karakteristik utama PBL dikaitkan dengan *Design Thinking* yang harus diketahui adalah:

- Masalah sebagai pemicu pembelajaran: Masalah nyata digunakan sebagai titik awal untuk memotivasi dan memfokuskan pembelajaran.
- Pembelajaran berpusat pada peserta: Peserta bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri, dengan widyaiswara berperan sebagai fasilitator.
- Kerja kelompok kolaboratif: Peserta bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.
- Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi: PBL mendorong peserta untuk menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi informasi dalam proses pemecahan masalah.

Setelah kita mengetahui karakteristik PBL di atas kita dapat merencanakan langkah-langkah yang dilakukan dalam implementasinya dan mengintegrasikan dengan pendekatan *Design Thinking* perspektif Al-Qur'an. Berikut merupakan langkah-langkah yang dapat diterapkan:

1. Orientasi pada masalah: Peserta diajak untuk mengidentifikasi menyajikan masalah nyata yang relevan dan menantang. Dalam *Design Thinking* yang sangat *human centered*. Masalah yang bersumber dari masyarakat pengguna sangatlah diperlukan sebagai masukan ide solusi. Peserta dilatih untuk mendekat pada masyarakat karena pada dasarnya CPNS merupakan pelayan publik. Sebagai pelayan publik, CPNS bertugas memberikan layanan kepada publik secara jujur, tanggap, cepat, tepat, akurat, berdaya guna, berhasil guna, empati, dan santun. Nilai-nilai jujur, tanggap, cepat, tepat, akurat, berdaya guna, berhasil guna, dan santun ini merupakan nilai spiritual karena diniatkan dengan ikhlas dan baik. Kegiatan ini terkait erat dengan tahapan *Emphatize (At-Ta'athuf (التعاطف))*. Isyarat yang ditunjukkan dalam Al-Qur'an terdapat dalam QS. Al-Ma'idah/5:32

مِنْ أَجْلِ ذَلِكَ كَتَبْنَا عَلَىٰ نَبِيِّ إِسْرَائِيلَ أَنَّهُ ۖ مَنْ قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي الْأَرْضِ فَكَأَنَّمَا قَتَلَ النَّاسَ جَمِيعًا وَمَنْ أَحْيَاهَا فَكَأَنَّمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا وَلَقَدْ جَاءَهُمْ رَسُولُنَا بِالْبَيِّنَاتِ ثُمَّ إِنَّ كَثِيرًا مِّنْهُمْ بَعْدَ ذَلِكَ فِي الْأَرْضِ لَمُسْرِفُونَ

Oleh karena itu, Kami menetapkan (suatu hukum) bagi Bani Israil bahwa siapa yang membunuh seseorang bukan karena (orang yang dibunuh itu) telah membunuh orang lain atau karena telah berbuat kerusakan di bumi, maka seakan-akan dia telah membunuh semua manusia. Sebaliknya, siapa yang memelihara kehidupan seorang manusia, dia seakan-akan telah memelihara kehidupan semua manusia. Sungguh, rasul-rasul Kami benar-benar telah datang kepada mereka dengan (membawa) keterangan-keterangan yang jelas. Kemudian, sesungguhnya banyak di antara mereka setelah itu melampaui batas di bumi.

2. Organisasi belajar: Peserta membentuk kelompok dan mendefinisikan masalah, mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan apa saja item pertanyaan yang perlu diberikan untuk menggali keluhan atau masukan masyarakat pengguna layanan. Aktivitas ini juga menunjukkan peserta sudah menerapkan kerja sama dan saling menolong (*At-Ta'âwun (التعاون)*) dengan rekan peserta yang lain dan juga dengan anggota tim kerjanya. Isyarat yang ditunjukkan dalam Al-Qur'an terdapat dalam QS. Al-Ma'idah/5:2

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا أَمِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَنْتَعُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدَّقْتُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ يَوْمَئِذٍ يَآتُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syiar-syiar (kesucian) Allah, jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) hadyu (hewan-hewan kurban) dan qalā'id (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula mengganggu) para pengunjung Baitulharam sedangkan mereka mencari karunia dan rida Tuhannya! Apabila kamu telah bertahatul (menyelesaikan ihram), berburulah (jika mau). Janganlah sekali-kali kebencian(-mu) kepada suatu kaum, karena mereka menghalang-halangi dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.

3. Penelitian mandiri: Peserta mencari informasi tambahan melalui penelitian mandiri untuk memahami dan memecahkan masalah. Peserta dapat menggunakan *google form*, *wufoo*, *formstack* atau platform lainnya

saat menyebarkan instrumen. Kegiatan ini menunjukkan penerapan nilai dalam memilih yang terbaik dari yang tersedia. Isyarat *Al-Ikhtiyār* (الاختيار) yang ditunjukkan dalam Al-Qur'an terdapat dalam QS. Al-Insan/76:3

إِنَّا هَدَيْنَاهُ السَّبِيلَ إِنَّمَا شَاكَرًا وَإِنَّمَا كَفُورًا

Sesungguhnya Kami telah menunjukkan kepadanya jalan (yang lurus); ada yang bersyukur dan ada pula yang sangat kufur.

4. Pengembangan dan presentasi solusi: Kelompok mendiskusikan temuan mereka dan mengembangkan solusi yang kemudian dipresentasikan. Setiap peserta diberi kesempatan untuk mengekspresikan idenya, setiap orang bekerja secara individu dan tertulis, dan *ideation* biasanya dilakukan saat diskusi. Dalam *Design Thinking*, cenderung dilakukan dengan menulis daripada mengumpulkan ide. Jika dilakukan secara terbuka, kuatirnya hanya ada satu orang yang dapat mengontrol idenya. Selanjutnya, mulailah bekerja secara individu karena mekanisme dari setiap tahapan *Design Thinking* bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan setiap individu yang terlibat sebagai inovator untuk menghasilkan gagasan yang inovatif dan radikal. Isyarat *Al-Ibdâ'* (Penciptaan yang tidak memiliki model dan sampel sebelumnya) atau inovasi yang ditunjukkan dalam Al-Qur'an terdapat dalam QS. Al-Baqarah/2:117

بَدِيعُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَإِذَا قَضَىٰ أَمْرًا فَإِنَّمَا يَقُولُ لَهُ كُنْ فَيَكُونُ

(Allah) pencipta langit dan bumi. Apabila Dia hendak menetapkan sesuatu, Dia hanya berkata kepadanya, "Jadilah!" Maka, jadilah sesuatu itu.

5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah: Peserta didik dan fasilitator merefleksikan proses dan hasil yang dicapai untuk evaluasi dan perbaikan. Sebelumnya peserta dapat melaksanakan *Prototyping*. Pada tahap ini, ide-ide yang dibuat selama tahap ideasi diterjemahkan menjadi bentuk purwarupa yang kasar, sederhana, dan mudah diuji. Ini digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dan digunakan sebagai cara untuk menguji seberapa efektif solusi yang disarankan. Isyarat *at-Tajribah* (التجربة) yang ditunjukkan dalam Al-Qur'an terkait hal ini terdapat dalam QS. Ali 'Imran/3:186

﴿ لَتُبْلَوُنَّ فِي أَمْوَالِكُمْ وَأَنفُسِكُمْ وَلَتَسْمَعُنَّ مِنَ الَّذِينَ أُوتُوا الْكِتَابَ مِن قَبْلِكُمْ وَمِنَ الَّذِينَ أَشْرَكُوا أَذًى كَثِيرًا ۗ وَإِنْ تَصْبِرُوا وَتَتَّقُوا فَإِنَّ

ذَلِكَ مِن عِزِّ الْأُمُورِ

Kamu pasti akan diuji dalam (urusan) hartamu dan dirimu. Kamu pun pasti akan mendengar banyak hal yang sangat menyakitkan hati dari orang-orang yang diberi Alkitab sebelum kamu dan dari orang-orang musyrik. Jika kamu bersabar dan bertakwa, sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (patut) diutamakan.

Peran Widyaiswara/Fasilitator dalam mengembangkan nilai spiritual peserta sejak awal mereka mengikuti Pelatihan Dasar CPNS sangat penting karena Widyaiswara/Fasilitator yang akan sering bertatap muka baik secara langsung (luring) maupun *online* (daring). Nilai spiritual harus dikembangkan sejak CPNS untuk mendukung kesuksesan peserta di masa yang akan datang mengingat keterlibatan peserta dalam pelatihan hanya berkontribusi 10% dalam pengembangan kompetensi peserta, sedangkan lebih banyak persentase pengembangan kompetensi diperoleh di luar pelatihan, yaitu di lingkungan sosial dan di tempat tugas. Berikut merupakan peran Widyaiswara/Fasilitator dalam mengembangkan nilai spiritual peserta:

1. Widyaiswara/Fasilitator menjadi teladan bagi peserta

Salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan spiritual peserta adalah faktor eksternal. Peserta membutuhkan rangsangan dan juga contoh-contoh dari sekitarnya dalam memiliki kesadaran spiritual termasuk dari Widyaiswara/Fasilitatornya. Untuk dapat melakukan peran tersebut, Widyaiswara/Fasilitator juga hendaknya sudah memiliki kesadaran spiritual. Bagaimana seorang Widyaiswara/Fasilitator mampu mengarahkan dan memberikan teladan yang baik jika sikap dan perilaku Widyaiswara/Fasilitator tidak mencerminkan atau menunjukkan sikap dan karakter berlandaskan spiritual yang baik.

2. Widyaiswara/Fasilitator membimbing peserta dalam merumuskan misi hidup mereka

Peran Widyaiswara/Fasilitator dalam mengembangkan sikap dan karakter spiritual peserta dapat dilakukan dengan mengenalkan apa tujuan hidup mereka. Apakah hal tertinggi yang dapat mereka raih nantinya. Misalnya ketika mulai masuk dalam rancangan aktualisasi, Widyaiswara/Fasilitator dapat

menanyakan niat awal mereka merancang itu untuk apa. Misalnya peserta menjawab supaya lulus dari Pelatihan Dasar CPNS dan lain sebagainya. Setelah itu tanyakan kembali kepada peserta, setelah tujuan tersebut tercapai, apalagi yang mereka inginkan? Ingin kaya, ingin terkenal, dan sebagainya. Widyaiswara/Fasilitator menuntun peserta untuk memperoleh pemahaman bahwa kebahagiaan tidak hanya tentang mendapatkan apa yang diinginkan yaitu lulus, tetapi juga berbagi, menolong orang lain, memberi kemudahan dalam pelayanan kepada masyarakat, berinovasi untuk memberi pelayanan prima. Selain itu, tanamkan bahwa segala perbuatan baik yang dilakukan nantinya akan mendapatkan balasan yang setimpal.

3. Widyaiswara/Fasilitator mengajak peserta untuk berdiskusi dalam berbagai persoalan dengan perspektif spiritual rohaniyah

Peserta setiap hari mengalami dan juga melihat berbagai fenomena kehidupan. Hal ini dapat dijadikan bahan oleh Widyaiswara/Fasilitator untuk mengajak peserta berbicara, berdiskusi dan mengasah kecerdasan spiritual mereka. Misalnya topik yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi antara lain mengapa mereka harus belajar, mengapa orang harus bekerja, dan lain sebagainya.

4. Widyaiswara/Fasilitator mengembangkan kecerdasan emosional peserta melalui pembiasaan atau budaya di pelatihan

Setiap pelatihan pasti memiliki budaya pelatihan yang mencirikan kekhasan pelatihannya masing-masing. Supaya kecerdasan spiritual peserta tidak hanya bersifat teoritis saja, maka perlu adanya pembiasaan-pembiasaan yang mengajak peserta mempraktikkan teori-teori yang diajarkan terutama yang bersifat keagamaan. Contoh kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan spiritual peserta di pelatihan antara lain: melibatkan peserta dalam kegiatan keagamaan di pelatihan, misalnya melakukan shalat berjamaah.

Dengan memasukkan nilai spiritual peserta pada akhirnya akan membantu dalam pembentukan karakter dan bagaimana peserta memandang sebuah masalah. Dengan nilai spiritual yang baik, peserta akan dapat menjadi apa saja yang mereka cita-citakan dan juga bermanfaat bagi orang-orang dan lingkungan di sekitarnya.

Manfaat PBL dan *Design Thinking* jika diterapkan dengan baik akan dapat dirasakan manfaatnya sebagai berikut:

- Meningkatkan motivasi peserta: Masalah nyata membuat aktivitas pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi peserta.
- Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah: Peserta belajar mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan mengembangkan solusi efektif.
- Mendorong pembelajaran mandiri: Peserta terbiasa mencari dan mengevaluasi informasi secara mandiri.
- Mengembangkan keterampilan sosial: Kerja kelompok meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi.

Meski banyak manfaat yang dapat dirasakan, dapat dijumpai pula sejumlah tantangan dalam PBL dan *Design Thinking*:

- Memerlukan waktu lebih lama: Proses pemecahan masalah yang mendalam membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan metode tradisional.
- Peran widyaiswara yang berubah: Widyaiswara harus beradaptasi dari peran pengajar menjadi fasilitator yang juga memahami seluk beluk inovasi dan penelitian, yang mungkin memerlukan pengembangan kompetensi atau pelatihan tambahan.
- Kesiapan peserta: Tidak semua peserta terbiasa dengan pembelajaran mandiri dan kolaboratif, sehingga memerlukan penyesuaian.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan *Design Thinking* adalah strategi pemecahan masalah yang percaya pada kemampuan seseorang untuk menciptakan perubahan. Pendekatan ini mengembangkan kepercayaan diri kreatif peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil diantaranya dalam menyusun rancangan aktualisasi melalui penerapan *Design Thinking* sebagai pendekatan yang berpusat pada pemecahan masalah dan empati. Selain empati juga ada tahapan mendefinisikan, mengideasi, membuat prototipe, dan mengujinya. Dimulai dengan divergensi, yang berarti mencoba membuka pola pikir untuk melakukan perubahan, memberi solusi, dan mengeksplorasi inovasi, tiga komponen utama *Design Thinking* yang berpusat pada manusia, berorientasi pada tindakan, dan memperhatikan proses. *Design Thinking* berfokus pada pengajuan pertanyaan, membuat asumsi, memprediksi berbagai kemungkinan, menghasilkan beberapa kemungkinan, dan pembelajaran berjenjang dari prototipe yang dikembangkan. *Design Thinking* berusaha

menciptakan cara belajar dan menyusun desain atau rancangan aktualisasi melalui pengamatan, wawancara, dan pemahaman empati, yang mengarah pada pemecahan masalah yang berpusat pada manusia.

Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil merupakan pelatihan yang dapat menjadi kawah candradimuka perubahan karakter bagi CPNS yang notabene berusia muda, sebagai bekal dalam pelaksanaan tugasnya sebagai CPNS pelayan publik. Untuk menyelesaikan tugas fungsinya, CPNS harus memiliki tingkat profesionalisme yang tinggi. Mereka harus memiliki kemampuan yang memadai dan terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan pekerjaan mereka. Untuk menghadapi tantangan yang kompleks di era digitalisasi saat ini, pengembangan sumber daya manusia sangat penting. Pemerintah dapat mencapai lebih banyak tujuan pembangunan melalui inovasi, meningkatkan efisiensi kerja, dan kerja sama yang kuat. Tidak hanya itu, pengembangan sumber daya manusia juga harus menyentuh karakter integritas, empati, dan nilai karakter spiritual lainnya. Untuk itulah dilaksanakan Pelatihan Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) yang merupakan serangkaian pendidikan dan pelatihan yang bertujuan untuk menanamkan integritas moral, kejujuran, semangat, nasionalisme, profesionalisme, dan sifat unggul.

Isyarat Al-Quran yang berkaitan erat dengan *Design Thinking* dan pembentukan karakter sangat banyak ditemukan dan dijadikan inspirasi dan penguat untuk membentuk karakter CPNS. Penjelasan isyarat ayat-ayat Al-Qur'an menunjukkan keterkaitan *Design Thinking* dan Al-Qur'an dalam pembentukan karakter empati, inovasi, saling menolong, selalu mencoba, memilih prioritas dapat ditemukan dalam beberapa ayat Al Quran misalnya QS. At-Taubah/9:128. Ayat ini menunjukkan sifat-sifat mulia Nabi Muhammad SAW kepada umatnya, menurut penafsiran al-Thabari. Allah menegaskan bahwa Nabi Muhammad berasal dari kalangan mereka, yaitu orang-orang Arab, yang mengenalinya dengan baik, sehingga nasihat dan perjuangannya tidak dapat diragukan. Dalam hal ini, Allah menyebutkan bahwa Nabi sangat peduli terhadap umatnya, dan sangat berat baginya melihat mereka mengalami kesulitan atau penderitaan (عزيز عليه ما عنتم). Artinya, Nabi menunjukkan empati yang luar biasa sehingga beliau merasa sangat berat jika umatnya mengalami kesulitan atau jatuh ke dalam kesesatan.

Dalam penelitian ini penulis mempunyai saran yang dapat diimplementasikan sebagai berikut yaitu perlu dilakukan penelitian mendalam terkait *Design Thinking* yang diterapkan di pelatihan teknis, pelatihan kepemimpinan dan pelatihan lainnya. Dalam penelitian ini yang disentuh sebagai awal upaya penerapan *Design Thinking* adalah Pelatihan Dasar CPNS. Berikutnya, diperlukan kegiatan lanjutan untuk dapat menerapkan insersi *Design Thinking* dalam pengembangan kompetensi CPNS terutama dikaitkan dengan model 70% 20% 10%.

REFERENSI

- Aisyah, N. N., & Fitriatin, N. (2025). Krisis Moral dan Etika di Kalangan Generasi Muda Indonesia dalam Perspektif Profesi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 329–337. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.908>
- Amin, N. M. (2021). Penerapan Soft Skill Coaching Pada Penyusunan Aktualisasi (Studi Kasus Pada Pelatihan Dasar CPNS Kabupaten Pulau Morotai). *Jurnal Administrasi Publik*, 17(2), 233–247. <https://doi.org/10.52316/jap.v17i2.78>
- Brown, T., & Wyatt, J. (2015). Design Thinking for Social Innovation. *Annual Review of Policy*, 3(1), 1–10. <https://ojs.unbc.ca/index.php/design/article/view/1272>
- Eftekhari, F. (2019). *Design thinking beyond design discipline: The process of knowledge transfer*. North Carolina State University.
- Luthfi, K. (2018). *Masyarakat Indonesia dan Tanggung Jawab Moralitas*. Guepedia.
- Mahardika, I. G. A., Putra, I. G. J. E. P., & Tiawan, T. (2022). Solusi inovatif dengan pendekatan design thinking untuk menggali potensi ekonomi desa (studi kasus bumdes artha kara mas). *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), 197. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i2.532>
- Nurjannah. (2022). Tantangan Pengembangan Kurikulum dalam Meningkatkan Literasi Digital Serta Pembentukan Karakter Peserta Didik di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6844–6854. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3328>

- Nuzulia, N. (2020). Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwanto 01 Malang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.284>
- Prayogi, Y. A., & Setiyawati, N. (2024). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI E-LEARNING UMKM SALATIGA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 9(1), 402–415. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.4218>
- Rofi'i, A. (2018). *Metode Rasulullah dalam Pendidikan Karakter Perspektif Al-Qur'an*. Institut PTIQ Jakarta.
- Rustam, R., Akbar, O., & Saputra, A. B. (2024). Design thinking dalam pembelajaran berdiferensiasi bahasa indonesia mahasiswa pendidikan profesi guru. *Semantik*, 13(1), 43–56. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p43-56>
- Safi'ah, R., & Marhumah. (2023). Independent character education of mi baiquniyyah students and children of RSB diponegoro. *ABDAU: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 235–256. <https://jurnal.stpi-bim.ac.id/index.php/ABDAU/article/view/14>
- Suwardika, G., Sopandi, A. T., & Indrawan, O. (2024). *Model Flipped Classroom Design Thinking Terdiferensiasi Berbantuan Artificial Intelligence (AI): untuk Mengembangkan Literasi Digital, Keterampilan Berpikir Kreatif, dan Efikasi Diri*. Nilacakra.
- Tirtoni, F. (2022). Nilai-nilai pancasila sebagai karakter dasar generasi muda. *INVENTA*, 6(2), 210–224. <https://doi.org/10.36456/inventa.6.2.a6237>
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa. *Jawa Dwipa*, 4(1), 1–17.
- Yamin, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Aktualisasi Latsar CPNS pada Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Pembangunan Dan Administrasi Publik (JPAP)*, 3(2), 23–34. <https://jurnal.stialan.ac.id/index.php/jpap/article/view/408>