

Setelah selesai, lakukan uji coba *design thinking* berupa produk yang telah dibuat bersama kelompok Anda, dengan uji publik mengecek berhasil atau tidaknya proyek. Lalu presentasikan hasil produk dengan menjelaskan proses yang telah dilalui bersama kelompok Anda masing-masing.

NAMA :

KELAS :

ABSEN :

### Asesmen Tertulis

#### A. Pilihan Ganda

Soal  
NOTES

1. *Design Thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah dengan melakukan ....

- a. *reframing*
- b. *brainstorming*
- c. *prototype*
- d. *testing*
- e. *brainwrite*

2. Tahapan *design thinking* yang mengumpulkan informasi yang telah didapatkan selama tahap berempati disebut ....

- a. berempati
- b. definisi
- c. ideasi
- d. *prototype*
- e. uji publik

3. Tahapan *design thinking* yang akan menghasilkan tugas akhir versi sederhana yang bertujuan untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi dalam tahap sebelumnya disebut ....

- a. berempati
- b. definisi
- c. ideasi
- d. *prototype*
- e. uji publik

Soal  
NOTES

4. Reiza telah mengumpulkan berbagai informasi mengenai masalah yang sedang dihadapi pengguna. Ia juga telah mengidentifikasi dan menganalisis masalah tersebut. Setelah menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi, maka tahapan selanjutnya yang dilakukan Reiza adalah ....

- a. memahami masalah yang terjadi
- b. mengimplementasikan solusi dalam bentuk *prototype*
- c. mendefinisikan kembali masalah yang dihadapi
- d. memahami sedalam mungkin mengenai masalah yang dihadapi
- e. mengidentifikasi solusi untuk memecahkan masalah

5. Alat bantu yang digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis disebut ....

- a. *reframing*
- b. *brainstorm*
- c. *prototype*
- d. *testing*
- e. *brainwrite*

6. Bentuk dari curah gagasan dengan penambahan bentuk tertulis dalam teknik ideasi disebut ....

- a. *reframing*
- b. *brainstorm*
- c. *prototype*
- d. *testing*
- e. *brainwrite*

Soal  
NOTES

7. Dina sedang melakukan proses *design thinking* untuk menyelesaikan suatu masalah. Ia menemukan sebuah ide untuk memecahkan masalah tersebut. Ide yang ia hasilkan memberikan solusi-solusi yang terkesan buruk dan main-main, namun digunakan sebagai pemancing sehingga suasana lebih cair dan akhirnya dapat menemukan solusi yang baik. Teknik ideasi yang digunakan Dina adalah ....

- a. *reframing*
- b. *brainstorming*
- c. *worst possible idea*
- d. *testing*
- e. *brainwrite*

8. Tujuan dilakukan uji publik dalam *design thinking* adalah ....

- a. mengimplementasikan solusi dalam bentuk *prototype*
- b. mendefinisikan kembali masalah yang dihadapi
- c. untuk penyempurnaan sehingga mendapatkan solusi terbaik dari sebuah masalah
- d. mengidentifikasi solusi untuk memecahkan masalah
- e. mendapatkan gagasan yang lebih baik mengenai masalah



9. Salah satu elemen dalam *design thinking* adalah iteratif. Maksud dari iteratif adalah ....
- fokus pada kebutuhan pengguna
  - membutuhkan proses berulang
  - bebas mengembangkan kreativitas
  - menguji ide produk secara langsung
  - berdasarkan pengalaman pengguna
10. Kehadiran seni berfungsi untuk kepentingan ungkapan rasa/emosi perorangan

berupa tanggapan, internalisasi, dan respons hasil renungan seseorang terhadap lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa seni memiliki fungsi ....

- estetika
- fisik kebendaan
- individual
- sosial kemasyarakatan
- psikologi

### B. Pilihan Ganda Kompleks

11. Berikut adalah manfaat *design thinking*, antara lain ....
- menghiraukan kebutuhan pengguna dengan lebih baik
  - meningkatkan risiko kegagalan produk
  - menyempurnakan produk/solusi dari waktu ke waktu
  - mengurangi efisiensi proses desain produk
  - mempercepat proses pembelajaran pengembangan produk/solusi
12. Di bawah ini yang termasuk tahapan *design thinking* adalah ....
- berempati
  - definisi
  - mediasi
  - ideal
  - prototype
13. Berikut ini cara yang dapat Anda lakukan saat membutuhkan ide untuk mengembangkan produk dalam teknik *scamper* adalah ....
- sympathy*
  - adapt*
  - elevate*
  - mobile*
  - put to another use*

14. Berikut yang termasuk elemen-elemen dalam *design thinking* adalah ....

- fokus pada pengguna
- iteratif
- subjektif
- kreativitas tinggi
- objektif

15. Pernyataan berikut yang benar mengenai *design thinking* adalah ....

- Design thinking* menambah masalah publik.
- Design thinking* menciptakan banyak ide dalam *brainstorming* (bertukar pikiran).
- Design thinking* mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* (sketsa awal).
- Design thinking* melalui *testing* (uji publik).
- Design thinking* tidak melibatkan eksperimen.

### C. Menjodohkan

16. Tariklah garis antara deskripsi dan tahap *design thinking* dan deskripsi yang sesuai di bawah ini!

Deskripsi		Tahap Design Thinking
A. Tahap menghasilkan ide.	<input type="checkbox"/>	1. Berempati
B. Segala informasi yang didapatkan dari tahap berempati dikumpulkan, dianalisis, kemudian disintesis untuk menentukan masalah inti.	<input type="checkbox"/>	2. Definisi
C. Mendapatkan pemahaman empatik mengenai masalah yang terjadi.	<input type="checkbox"/>	3. Ideasi
D. Fase eksperimental yang tujuannya untuk mengidentifikasi solusi terbaik.	<input type="checkbox"/>	4. Prototipe



17. Tariklah garis antara deskripsi dan teknik ideasi dalam *design thinking* dan deskripsi yang sesuai di bawah ini!

Deskripsi			Teknik Ideasi
A. Alat bantu yang digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. <i>Brainwrite</i>
B. Bentuk dari gagasan dengan penambahan bentuk tertulis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. <i>Scamper</i>
C. Memberikan solusi-solusi yang terkesan buruk dan main-main, namun digunakan sebagai pemancing sehingga suasana lebih cair dan akhirnya dapat menemukan solusi yang baik.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. <i>Worst possible idea</i>
D. Singkatan dari <i>substitute</i> (pengganti), <i>combine</i> (kombinasi), <i>adapt</i> (beradaptasi), <i>modify</i> (modifikasi), <i>put to another use</i> , <i>eliminate</i> (menghilangkan), dan <i>reverse</i> (memutar/membalikkan).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. <i>Brainstorm</i>

18. Tariklah garis antara nama elemen design thinking dan pengertiannya yang sesuai di bawah ini!

Nama Elemen			Pengertian Elemen
A. <i>User centered</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. kreativitas tinggi
B. <i>Iterative</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. langsung
C. <i>Highly creative</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. iteratif
D. <i>Hands on</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. fokus pada pengguna

19. Tariklah garis antara nama elemen design thinking dan deskripsi yang sesuai di bawah ini!

Nama Elemen			Deskripsi
A. <i>User centered</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. <i>design thinking</i> membutuhkan proses berulang
B. <i>Iterative</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. solusi harus berpusat pada kebutuhan pengguna
C. <i>Highly creative</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. bebas mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan solusi terbaik
D. <i>Hands on</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. melakukan pengujian ide produk secara langsung

20. Tariklah garis antara bagian *design thinking* dan deskripsinya yang sesuai di bawah ini!

Bagian Design Thinking			Deskripsi
A. Manfaat <i>design thinking</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. Fokus pada pengguna, iteratif, kreativitas tinggi, dan langsung.
B. Tahapan <i>design thinking</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. Memahami kebutuhan pengguna dengan lebih baik, mengurangi risiko kegagalan produk, menyempurnakan produk/solusi dari waktu ke waktu, dan mempercepat proses pembelajaran pengembangan produk/solusi.
C. Elemen <i>design thinking</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. Berempati, definisi, ideasi, <i>prototype</i> , dan uji publik.

#### D. Isian

21. Ada beberapa tahapan dalam *design thinking*, antara lain ....
22. Tahapan kedua dalam *design thinking* adalah tahapan definisi. Pada tahapan definisi ini, segala informasi yang didapatkan dari tahap ... dikumpulkan, dianalisis, kemudian disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi.
23. Tahapan ideasi merupakan tahap yang menghasilkan ....
24. Ada banyak teknik ideasi, antara lain ....
25. Langkah *design thinking* yang pertama harus dilakukan adalah ....

#### E. Uraian

- Soal HOTS** 26. Apa teknik yang digunakan untuk menghasilkan berbagai ide kreatif dalam *design thinking*?
27. Sebutkan cara-cara yang dapat Anda lakukan saat membutuhkan ide untuk mengembangkan produk dalam teknik *scamper*!
28. Apa yang dimaksud dengan iteratif dalam *design thinking*?
29. Sebutkan elemen-elemen dalam *design thinking*!
30. *Design thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan. Apa saja eksperimen tersebut?

Kolom Nilai						Capaian KKIP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)	Tindak Lanjut
Asesmen Formatif	Aktivitas Mandiri	Aktivitas Kelompok	Soal HOTS	Soal AKM	Asesmen Formatif Bab 2	Belum Tercapai <input type="checkbox"/>	Remedial
						Tercapai <input type="checkbox"/>	Pengayaan

Nilai