

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kompetensi abad ke-21 menjadi perbincangan yang hangat dalam bidang pendidikan. Alismail & McGuire (2015) menyatakan bahwa saat ini baik pengembang kurikulum maupun pemangku kebijakan pendidikan mempersiapkan siswanya untuk memiliki kompetensinya yang dapat membantunya di masa depan yang dikenal dengan kompetensi abad 21. Paige (dalam Alismail & McGuire, 2015, hlm. 151), menyatakan bahwa kurikulum pada abad ke-21 harus memadukan pengetahuan, kemampuan berpikir inovatif, media, literasi ICT, dan memberikan pengalaman langsung yang konkrit pada dunia nyata dalam konteks pembelajaran. Guru, sebagai garda terdepan dalam pendidikan menjadi kunci bagaimana siswa dapat mempersiapkan dirinya dalam pendidikan yang berorientasi pada keterampilan abad-21 (Alismail & McGuire, 2015; Goldman & Zielenzinski, 2016). Alismail & McGuire (2015) berpendapat bahwasanya guru saat ini perlu melibatkan siswa pada kegiatan yang mendorong pembelajaran kooperatif seperti projek-projek, masalah-masalah, desain, dan pembelajaran berbasis riset.

Salah satu kompetensi dalam kompetensi abad 21 yang dipopulerkan oleh Partnership for 21st Century Skills (2009) adalah kreativitas dan inovatif, dimana dengan keterampilan tersebut, siswa dapat membuat dan mengevaluasi berbagai ide, berkolaborasi dan beradaptasi, serta membuat inovasi yang dapat bermanfaat bagi lingkungan di sekitarnya. Di Indonesia sendiri, kreativitas dan inovasi masih menjadi salah satu kelemahan sumber daya manusianya yang dilaporkan dalam beberapa temuan. Martin Prosperity Institute (2015) melaporkan bahwasanya Indonesia menempati peringkat ke-115 dari 139 negara dalam *Global Creativity Index (GCI)*. *Global Creativity Index* merupakan pengukuran terkait pertumbuhan ekonomi dan *sustainable prosperity* berdasarkan 3T dalam pertumbuhan ekonomi, yaitu *talent*, *technology*, dan *tolerance*. Kemudian World Intellectual Property Organization (2022) melaporkan bahwasanya Indonesia menempati peringkat ke-

75 dari 132 negara dalam *Global Innovation Index (GII)*. *Global Innovation Index* memberikan pengukuran ekonomi dunia berdasarkan kemampuan inovasi tiap negara. Peringkat Indonesia dalam kedua laporan tersebut menggambarkan masih lemahnya kekuatan kreativitas dan inovasi pada sumber daya manusia di Indonesia. Pemerintah dan *stakeholder* terkait utamanya dalam bidang pendidikan, tentunya perlu berusaha lebih untuk meningkatkan taraf kreatifitas dan inovasi Indonesia, sehingga SDM Indonesia dapat bersaing secara global.

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai pemangku kebijakan pendidikan tertinggi di Indonesia mulai dan sedang mengeluarkan kebijakan-kebijakan pendidikan yang sekiranya mampu menguatkan dan mempersiapkan siswa untuk memiliki kompetensi abad ke-21 dengan perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, dinyatakan bahwa pada Kurikulum Merdeka terdapat dua kegiatan utama yaitu “(1) kegiatan pembelajaran intrakurikuler yang merupakan kegiatan rutin dan terjadwal berdasarkan muatan pelajaran yang terstruktur, dan (2) kegiatan pembelajaran melalui proyek untuk penguatan profil pelajar Pancasila”. Kemendikbudristek (2022a) menyatakan bahwasanya dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi isu-isu kontemporer pada lingkungan sekitarnya. Adapun pembelajaran pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tidak masuk ke dalam kegiatan intrakurikuler/mata pelajaran yang dinyatakan dengan “tanpa terikat dengan Capaian Pembelajaran mata pelajaran ataupun materi yang sedang dipelajari dalam mata pelajaran” (Kemendikbudristek, 2022b hlm. 57). Seperti namanya, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan pembelajaran yang berbasis proyek. Kemendikbudristek (2022b, hlm. 57) menyatakan bahwa dengan berbasis proyek, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk “mengeksplorasi suatu topik, isu, atau masalah tanpa ada sekat-sekat disiplin ilmu atau batasan antar mata pelajaran. Hal ini dinilai sangat sesuai untuk pengembangan kompetensi Abad 21 serta nilai-nilai atau karakter (OECD dalam Kemendikbudristek, 2022b). Adapun Profil Pelajar Pancasila yang ingin diraih

melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif (Kemendikbudristek, 2022a).

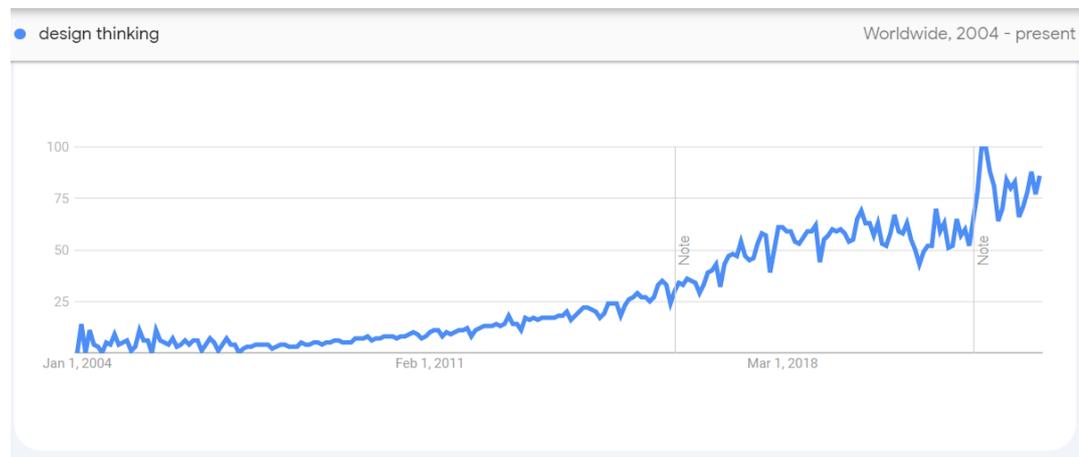
Umumnya, model yang cukup familiar dalam pembelajaran berbasis proyek dan meningkatkan kreativitas adalah *Project Based Learning*. Namun, saat ini terdapat model pembelajaran lainnya yang berbasis proyek dan memiliki kelebihan dalam aspek kreativitas, yaitu model pembelajaran *Design Thinking*. Goldman & Zielenzinski (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *Design Thinking* memiliki kemiripan dengan *Project Based Learning*, namun terdapat perbedaan. Kemiripan keduanya adalah melibatkan siswa untuk menginvestigasi dalam topik-topik yang terjadi pada dunia nyata dan mewujudkan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan penggunaan teknologi. Adapun perbedaannya adalah model pembelajaran *Design Thinking* menggunakan pendekatan *human centered* dalam melakukan pemecahan masalah dan perubahan, sehingga sangat menekankan kebutuhan seseorang (pengguna).

Beberapa studi menyatakan bahwa *Design Thinking* dapat meningkatkan kompetensi kreatif dan mengembangkan pola pikir pada siswa (Rauth, dkk. 2010; Luka, 2014; Goldman & Zielezinski, 2016). Pratomo, Siswandari, Wardani (2021) menemukan bahwasanya mahasiswa yang mempelajari kewirausahaan menggunakan *Design Thinking* memiliki perbedaan yang signifikan dalam keterampilan kreativitas dan kesadaran berwirausaha dibandingkan dengan yang tidak menggunakan *Design Thinking*. Berdasarkan temuan tersebut, penulis berpendapat bahwa *Design Thinking* memiliki peluang untuk menjadi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas pada siswa.

Mungkin, istilah *Design Thinking* sendiri masih terasa cukup asing bagi pembaca. *Design Thinking* sendiri tidak muncul secara tiba-tiba dalam dunia pendidikan, melainkan melalui proses yang cukup panjang. *Design Thinking* yang mulanya berasal dari pendekatan desain, menjadi populer dalam pendekatan bisnis melalui perusahaan bernama IDEO. Hingga kemudian, d.school, lembaga di

bawah Stanford University mulai mempopulerkan *Design Thinking* dalam pembelajaran.

Google Trends (2023) mencatat bahwasanya “*Design Thinking*” sebagai istilah yang cukup melesat naik dalam pencarian di Google secara *world wide* dalam rentang waktu 2004-sekarang. Kenaikan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1

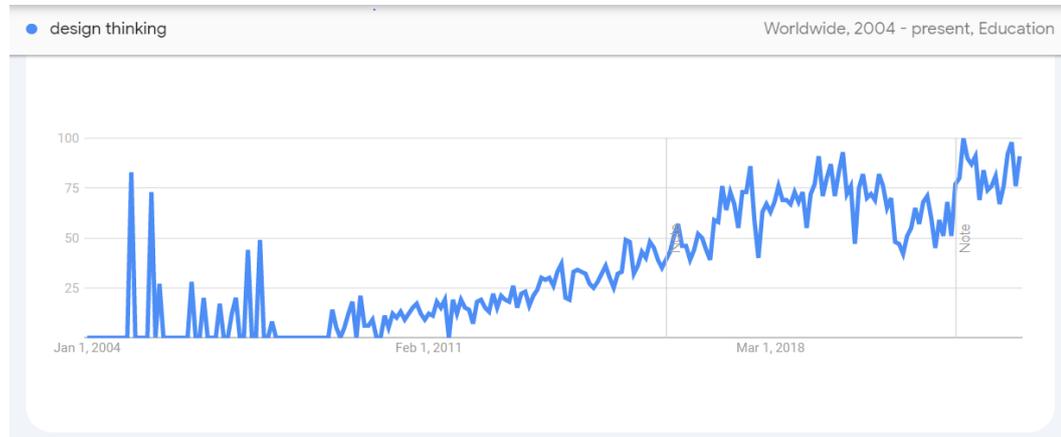
Grafik pencarian istilah “*Design Thinking*” pada Google secara global (2004-sekarang)

(Google Trends, 2023)

Adapun dalam pencarian istilah “*Design Thinking*” dalam kategori pendidikan, merujuk pada data yang dikeluarkan oleh Google Trends (2023) dapat dilihat bahwa pencarian istilah “*Design Thinking*” dalam kategori pendidikan sempat populer pada tahun 2004 kemudian meredup pada tahun 2007 dan mulai populer kembali pada tahun 2009 dan terus mengalami kenaikan dengan puncaknya pada tahun 2022 (Maret).

Gambar 1.2
Grafik pencarian istilah “*Design Thinking*” dalam kategori pendidikan pada Google secara global (2004-sekarang)

(Google Trends, 2023)



Seiring dengan adanya pembelajaran kokurikuler berbasis proyek pada Kurikulum Merdeka, yaitu Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, model pembelajaran *Design Thinking* yang memiliki karakteristik berbasis proyek memiliki potensi untuk menjadi salah satu cara bagi guru/sekolah untuk mengimplementasikan Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Selain itu, di Indonesia sendiri, *Design Thinking* sebagai model dalam pembelajaran masih dirasakan asing/baru. Penulis menilai demikian berdasarkan penelusuran peneliti terhadap situs repository UPI per Mei 2023 bahwasanya ada 3 penelitian yang menggunakan *Design Thinking*, namun digunakan sebagai metode dalam pengembangan aplikasi bukan sebagai model pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, model pembelajaran *Design Thinking* bisa menjadi alternatif baru dalam mempersiapkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diperlukan saat ini. Kemudian dikarenakan masih sedikitnya studi literatur di Indonesia yang mengkaji *Design Thinking* sebagai model pembelajaran, peneliti ingin mengkaji *Design Thinking* sebagai model pembelajaran dengan harapan para praktisi pendidikan di Indonesia bisa mempelajari *Design Thinking* sebagai model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian berjudul “*Design Thinking* sebagai Model Pembelajaran pada Jenjang SD-SMA dalam

Konteks Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (*Systematic Literature Review*)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah eksistensi studi implementasi model pembelajaran *Design Thinking* di Indonesia pada jenjang SD-SMA?
2. Bagaimana bentuk implementasi model pembelajaran *Design Thinking* pada jenjang SD-SMA di Indonesia dan di luar Indonesia?
3. Bagaimana kekurangan dan kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *Design Thinking* pada jenjang SD-SMA di Indonesia dan di luar Indonesia?
4. Bagaimana model pembelajaran *Design Thinking* dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia pada jenjang SD-SMA dalam konteks Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ditujukan sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah sudah ada eksistensi studi implementasi model pembelajaran *Design Thinking* di Indonesia pada jenjang SD-SMA
2. Menganalisis implementasi model pembelajaran *Design Thinking* pada jenjang SD-SMA di Indonesia dan di luar Indonesia
3. Menganalisis kekurangan dan kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *Design Thinking* pada jenjang SD-SMA di Indonesia dan di luar Indonesia
4. Memberikan contoh penerapan model pembelajaran *Design Thinking* jika diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia pada

jenjang SD-SMA dalam konteks Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca baik akademisi maupun non akademisi. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa pengetahuan terkait model pembelajaran *Design Thinking* dan gambaran aplikasinya dalam pembegalajaran di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi guru untuk melakukan model pembelajaran *Design Thinking* dan gambaran aplikasinya dalam pembegalajaran di Indonesia

b. Manfaat bagi akademisi

Penelitian ini dapat memberikan perspektif baru, yang terbuka untuk melakukan model pembelajaran *Design Thinking* dan gambaran aplikasinya dalam pembegalajaran di Indonesia

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Agar penulisan skripsi ini menjadi sistematis, maka terdapat gambaran yang dijelaskan dalam struktur organisasi skripsi. Adapun struktur organisasi skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisikan latar belakang penelitian yang menjabarkan eksistensi model pembelajaran *Design Thinking*. Selanjutnya terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA MODEL PEMBELAJARAN *DESIGN THINKING*, berisikan landasan teoritis yang berkaitan dengan subjek penelitian.

Tinjauan pustaka terdiri atas teori mengenai kurikulum, pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran *Design Thinking*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, berisikan penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan peneliti. Bab ini menjelaskan metode/jenis penelitian, sumber data, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisikan analisis yang ditemukan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selain itu, bab ini membahas analisis temuan yang dikaitkan dengan kajian teori dan akan diketahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan

BAB V KESIMPULAN, REKOMENDASI, DAN IMPLEMENTASI, berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain kesimpulan, terdapat juga rekomendasi bagi peneliti lainnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik terkait.