

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental. Dalam konteks global yang semakin kompetitif, keterampilan abad ke-21 menjadi kebutuhan yang perlu dimiliki bagi setiap individu (Jaya et al., 2023). Keterampilan abad ke-21 menurut Trilling & Fadel (2009) merujuk pada rangkaian kompetensi, pengetahuan, dan sikap yang penting dimiliki untuk keberhasilan di era globalisasi, teknologi, dan informasi. Saat ini siswa perlu dibekali dengan keterampilan abad ke-21 yang relevan dan dapat membantu siswa beradaptasi dalam menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan di Indonesia telah mengenal dan mengimplementasikan keterampilan abad ke-21 dari *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard (IP-21CSS)*, khususnya hanya pada empat kompetensi yang disebut sebagai keterampilan 4C meliputi keterampilan *Creativity Thinking and innovation, Critical Thinking and Problem Solving, Communication, dan Collaboration* (Yulita & Aryani, 2021). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 terus dilakukan. Dalam hal ini, *Microsoft Company* memfasilitasi suatu pengadaptasian keterampilan abad ke-21 dalam bentuk kerangka kerja pembelajaran yang lebih komprehensif, dikenal dengan *21<sup>st</sup> Century Learning Design (21CLD)*. 21CLD mencakup enam dimensi keterampilan yakni dimensi *Knowledge Construction* (Pembentukan pengetahuan), *Collaboration* (Kolaborasi), *Skilled Communication* (Komunikasi yang terampil), *Real-World Problem Solving And Innovation* (Pemecahan masalah kontekstual dan berinovasi), *Self-Regulation* (Regulasi diri), dan *ICT for Learning* (Penggunaan TIK dalam pembelajaran). 21CLD tidak hanya mencakup keterampilan 4C, dimensi 21CLD turut memuat pentingnya pemanfaatan TIK terhadap era digital saat ini dan kemampuan siswa dalam memiliki kemandirian belajar. Selain itu, 21CLD juga memberikan panduan yang lebih spesifik melalui rubrik-rubrik kegiatan yang dapat dilakukan selama

Andriani Safitri, 2024

ANALISIS DIMENSI 21 CENTURY LEARNING DESIGN MICROSOFT DALAM MODUL P5 FASE C  
TEMA KEWIRUSAHAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 siswa. Penerapan 21CLD menjadi semakin penting karena dapat mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing secara global, menghadapi tantangan di dunia kerja, dan berkontribusi secara efektif dalam pembangunan bangsa. Implementasi kerangka kerja 21CLD memastikan bahwa siswa tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Microsoft, 2023s).

Namun demikian, masih banyak siswa yang belum mampu memiliki dan menerapkan keterampilan dimensi 21CLD *Microsoft* secara optimal. Keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah yang ditunjukkan dari siswa masih sebatas mengingat dan memahami, siswa belum bisa menganalisis, mengevaluasi, mengambil keputusan, mereproduksi informasi, mencipta, dan menemukan solusi permasalahan (Pratama et al., 2020; Winarti et al., 2022). Hal tersebut tidak sejalan dengan dimensi *Knowledge Construction 21CLD Microsoft* yang menuntut siswa untuk dapat menginterpretasi, mengevaluasi informasi, dan menerapkan pengetahuannya pada konteks baru (Microsoft, 2023e). Siswa juga masih kurang kolaboratif atau kurang terampil bekerja sama dalam kelompok ketika pembelajaran di kelas, menunjukkan masih belum memiliki keterampilan dimensi *Collaboration Microsoft* (Nurwahidah et al., 2021; Yulia et al., 2023). Siswa juga belum memiliki keterampilan dimensi *Skilled Communication Microsoft*, dibuktikan dari penelitian Hidayat & Liu (2021) dan Kartini (2021) yang memaparkan bahwa siswa belum terampil menyampaikan pendapat, ragu dalam berkomunikasi di depan kelas, dan belum menggunakan kosa kata yang tepat ketika berkomunikasi. Siswa belum memiliki keterampilan dimensi *Self Regulation* seperti belum ada kemauan untuk belajar sendiri, tidak mau mengevaluasi hasil kerjanya, dan belum bisa mengatur kegiatan belajarnya (Mulyani et al., 2023; Purwaningsih & Herwin, 2020). Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih rendah, terbukti dari kurangnya siswa untuk berinovasi dalam memecahkan masalah dan kesulitan menemukan solusi yang tepat. Hal tersebut menunjukkan siswa masih belum memiliki keterampilan dimensi

*Real World Problem Solving and Innovation* (Quraini et al., 2024; Susanti et al., 2023; Umar et al., 2022). Siswa juga belum memanfaatkan TIK dalam pembelajaran. Siswa belum mampu mengoperasikan komputer pada tahap dasar dan belum mengetahui cara mengakses informasi di internet, menunjukkan keterampilan siswa tidak sejalan dengan dimensi *Use ICT for Learning* (Ratnawati et al., 2023; Upa & Pilu, 2021).

Siswa masih belum menerapkan dimensi 21CLD *Microsoft*, terlihat siswa masih banyak yang kesulitan dalam berpikir kritis, berkolaborasi dalam kelompok, atau bahkan mengomunikasikan ide-idenya secara efektif. salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya integrasi keterampilan dimensi 21 CLD dalam bahan ajar yang digunakan siswa dalam pembelajaran. Beberapa bahan ajar yang digunakan di sekolah belum memuat dimensi *Knowledge Construction* dan *Real World Problem Solving and Innovation*, dibuktikan dari bahan ajar yang tidak menyediakan permasalahan yang perlu dipecahkan siswa, sehingga bahan ajar belum menuntun dan melibatkan siswa dalam berpikir kritis, berupaya memecahkan masalah, dan berinovasi dalam memecahkan masalah (Sari & Montessori, 2021; Wanahari et al., 2022). Bahan ajar juga belum mengembangkan keterampilan dimensi *Collaboration* dan *Skilled Communication*, ditunjukkan dari beberapa bahan ajar yang belum menugaskan siswa untuk bekerjasama dan belum mampu mengoptimalkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa (Kurniawati & Rahmadani, 2024; Triwoelandari et al., 2023). Bahan ajar yang digunakan dan dikembangkan juga guru belum secara optimal membantu siswa untuk meregulasi diri dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, menunjukkan bahwa bahan ajar belum memuat dimensi *Self Regulation* (Qamariah & Windiyani, Tustiyana, Handayani, 2023; Rizkika et al., 2020). Dimensi *Use ICT for Learning* juga belum termuat dalam bahan ajar, dibuktikan dari pemanfaatan TIK sebatas digunakan oleh guru, bahan ajar yang digunakan belum menugaskan siswa untuk terlibat langsung dalam pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran (Fitria et al., 2019).

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan abad ke-21 dilakukan dalam Kurikulum Merdeka melalui suatu program pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang dikenal dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) (Permendikbud, 2020). Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga memfasilitasi penguasaan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21. Pelaksanaan P5 menggunakan bahan ajar berupa modul P5 sebagai acuan siswa dalam melaksanakan kegiatan proyek. Kementerian pendidikan memfasilitasi modul P5 yang dapat diakses melalui platform Kurikulum Merdeka sebagai acuan dan referensi untuk guru. Namun demikian, sekolah diberi kewenangan untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul P5 tersebut sesuai dengan kondisi sekolah, konteks, karakteristik, serta kebutuhan siswa (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022). Bahan ajar yang digunakan perlu terintegrasi dengan keterampilan abad-21 sebagai acuan dalam pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Hanipah, 2023). Dapat dikatakan, modul P5 yang digunakan siswa dalam kegiatan proyek setidaknya harus memuat dimensi 21CLD *Microsoft* dalam kegiatannya agar siswa dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan.

Penelitian yang secara spesifik mengkaji pengintegrasian keterampilan 21CLD *Microsoft* dalam modul P5 masih terbatas. Terdapat penelitian terdahulu menyatakan bahwa keterampilan abad ke-21 dapat diintegrasikan dalam pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD (Anton & Trisoni, 2022; Rayhana, 2024). Namun demikian, keterampilan yang dianalisis dalam penelitian tersebut adalah keterampilan 4C, bukan keterampilan dari dimensi 21CLD *Microsoft*. Penelitian terkait analisis konten modul P5 juga sudah dilakukan oleh Nurmawanti et al. (2023), namun penelitian tersebut menganalisis pendekatan STEAM dalam modul P5, bukan menganalisis dimensi 21CLD *Microsoft*. Terdapat penelitian yang menganalisis salah satu dimensi 21CLD yakni dimensi

*Collaboration* yang dilaksanakan dalam pembelajaran dan pembelajaran berbasis proyek (Anjani et al., 2024; Safarini, 2019). Namun demikian, penelitian tersebut hanya terbatas pada satu dimensi 21CLD saja dan tidak menganalisis modul P5. Sehingga peneliti bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji secara mendalam terkait ketermuatan dan pengintegrasian dimensi 21CLD *Microsoft* dalam modul P5. Kebaruan yang ditargetkan adalah dirangkumnya kajian analisis dimensi 21 *Century Learning Design Microsoft* dalam modul P5 fase C tema kewirausahaan dengan menerapkan metode analisis konten Neuman.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dirumuskan masalah yakni ‘Apakah Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase C Tema Kewirausahaan memuat dimensi 21 CLD *Microsoft*?’. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Dimensi 21 CLD *Microsoft* apa saja yang termuat pada Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Fase C Tema Kewirausahaan?
2. Dimensi 21 CLD *Microsoft* apa yang dominan termuat pada Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Fase C Tema Kewirausahaan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi dimensi 21 CLD *Microsoft* yang termuat pada Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Fase C Tema Kewirausahaan.
2. Untuk mengidentifikasi dimensi keterampilan 21 CLD *Microsoft* yang dominan termuat pada Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Fase C Tema Kewirausahaan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dirumuskan di atas, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut.

Andriani Safitri, 2024

**ANALISIS DIMENSI 21 CENTURY LEARNING DESIGN MICROSOFT DALAM MODUL P5 FASE C  
TEMA KEWIRAUSAHAAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Manfaat dari segi teori
  - Memperluas wawasan tentang modul P5 dan *21 Century Learning Design Microsoft*.
  - Menambah pengetahuan dan wawasan terkait Modul P5 yang mengacu pada keterampilan abad ke-21 dari *21 Century Learning Design Microsoft*.
2. Manfaat dari segi kebijakan
  - Memberikan referensi untuk pengembangan program pelatihan guru dalam menyusun bahan ajar modul P5 yang berfokus pada implementasi *21 Century Learning Design Microsoft*.
3. Manfaat dari segi praktik
  - Menjadi referensi untuk guru dalam mengembangkan Modul P5 berbasis keterampilan *21 Century Learning Design Microsoft*.
  - Menjadi rujukan bagi para peneliti berikutnya dalam melaksanakan penelitian sejenis terkait Modul P5 dan *21 Century Learning Design Microsoft*.
4. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial
  - Meningkatkan wawasan dan kesadaran di kalangan pendidik, orang tua, dan masyarakat terkait pentingnya keterampilan abad ke-21 terimplementasi dalam modul P5 guna membentuk generasi muda yang siap menghadapi tantangan masa depan.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian yang berjudul “Analisis Dimensi *21 Century Learning Design Microsoft* dalam Modul P5 Fase C Tema Kewirausahaan” terdiri dari lima bab. Adapun gambaran mengenai penjelasan dari kelima bab tersebut berdasarkan pedoman penulisan KTI UPI 2021 dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut.

**BAB I:** Pada Bab I Pendahuluan, memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

**BAB II:** Pada Bab II Kajian Pustaka, memaparkan desain pembelajaran abad ke-21 menurut *Microsoft*, aktivitas modul yang berorientasi pada

rubrik *21 Century Learning Design Microsoft*, hakikat Profil Pelajar Pancasila, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), hakikat kewirausahaan, *economic civic* dan *civic entrepreneurship*, pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar, hubungan pendidikan kewirausahaan dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), relasi keterampilan Abad ke-21 dari 21CLD Microsoft, keterampilan 4C dan elemen Profil Pelajar Pancasila, aktivitas modul yang berorientasi pada rubrik *21 Century Learning Design Microsoft*, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

**BAB III:** Pada Bab III Metode Penelitian, memaparkan pendekatan dan metode penelitian, objek penelitian, data dan bentuk data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, validitas data, dan isu etik.

**BAB IV:** Pada Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti setelah menginvestigasi rumusan masalah dan menganalisis temuan tersebut dengan mengaitkan kajian pustaka yang relevan.

**BAB V:** Pada Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, memaparkan simpulan, implikasi, rekomendasi, dan keterbatasan penelitian.