

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bersumber pada survei yang di lakukan oleh Bank Dunia pada tahun 2020 terdapat banyak sekali keterampilan yang dibutuhkan oleh pasar kerja saat ini. Sehingga menuntut generasi muda dapat beradaptasi ddalam mengikuti perkembangan yang terjadi.

Mengutip dari publikasi oleh *Partnership for 21st Century Learning* (P21) tepatnya pada *learning and inovation skill-4Cs* terdapat keterampilan yang perlu ditanamkan pada peserta didik yang didalamnya mencakup (1)*creativity and inovation* (kreativitas dan inovasi),(2) *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), (3) *communication* (komunikasi), (4) *collaboration* (kolaborasi). Dalam konteks ini kreatifitas mengarahkan pada peserta didik agar dapat berpikir secara luas mengenai ide-ide atau teknik-teknik dalam mewujudkan sesuatu yang baru atau berlainan dari yang telah ada secara mendalam. Melalui itu mereka juga dapat menjelaskan, menyaring, menganalisis hingga mengevaluasi ide-ide yang telah mereka rancang sehingga ide mereka dapat lebih berkembang dan termaksimalkan. Keterampilan selanjutnya yang disandingkan dengan kreatifitas adalah keterampilan berinovasi dimana yang dimaksud dengan keterampilan inovasi disini adalah tindakan sebagai tindak lanjut dari ide-ide kreatif agar ide tersebut dapat berguna sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan berpikir kritis ini penting untuk generasi muda miliki sehingga mereka dapat selektif dalam memperoleh informasi yang tepat untuk dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan. Keterampilan berpikir kritis ini mengarahkan generasi muda untuk dapat menganalisis dengan maksimal informasi yang diperoleh serta membuat kesimpulan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan sehingga mereka yakin dalam pengambilan keputusan yang tepat. Disamping keterampilan berpikir kritis terdapat keterampilan yang tidak kalah penting, yaitu keterampilan dalam pemecahan masalah. Pada keterampilan pemecahan masalah ini berarti generasi muda dapat memecahkan berbagai macam masalah yang tidak umum baik secara lazim ataupun secara inovatif.

Keterampilan lain yang tidak kalah penting untuk dimiliki para generasi muda yaitu keterampilan dalam berkomunikasi. Keterampilan dalam berkomunikasi diantaranya adalah kemampuan mereka untuk menjelaskan informasi secara efektif melalui komunikasi secara verbal, tertulis, maupun nonverbal dalam berbagai konteks. Selain itu mereka juga dapat menggunakan komunikasi untuk berbagai tujuan seperti memberi instruksi, memberi motivasi, mempersuasi dan lain sebagainya. Pada keterampilan komunikasi ini mereka diharapkan mampu untuk berkomunikasi termasuk pada lingkungan yang multibahasa. Keterampilan terakhir yang disebutkan disini adalah kolaborasi. Keterampilan kolaborasi ini mengarahkan pada kemampuan generasi muda untuk bekerja secara efektif dengan penuh tanggung jawab dalam berkontribusi serta rasa saling menghormati satu sama lain sehingga mereka terlatih fleksibilitasnya dalam mencapai tujuan bersama.

Peserta didik atau generasi muda penting untuk menguasai keterampilan-keterampilan tersebut agar masing-masing dari mereka siap dengan kehidupan yang lebih kompleks sekaligus siap dengan lingkungan kerja di abad ke 21 yang menjadikan mereka tidak kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan persaingan dan lingkungan kerja yang terjadi masa mendatang.

Indonesia memiliki tiga jalur pendidikan sebagaimana dijelaskan pada Undang-Undang No.20 tahun 2003 bahwasannya pada pasal 13 ayat 1 yang menyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pada saat ini peserta didik telah diperkenalkan hingga diajarkan keterampilan-keterampilan sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya kepada peserta didik yang menempuh pendidikan di jalur pendidikan formal. Adapun pada jalur pendidikan nonformal keterampilan-keterampilan tersebut juga telah diperkenalkan serta diajarkan oleh lembaga pendidikan nonformal sehingga peserta didik yang berada pada pendidikan di jalur pendidikan nonformal tetap bisa memiliki keterampilan-keterampilan yang sebagaimana diajarkan di jalur pendidikan formal.

PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) termasuk kedalam satuan pendidikan nonformal. Pada PKBM yang terletak di Bandung, Jawa Barat tepatnya di PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung peserta didiknya

diperkenalkan keterampilan-keterampilan yang telah disebutkan sebelumnya melalui program *Project In Class* yang dimana program tersebut bertujuan untuk melatih *soft skill* dan mengembangkan wawasan bagi peserta didik.

Project In Class sendiri kegiatannya dilakukan secara rutin yang diadakan sekali dalam sebulan oleh PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung didirikan yaitu pada tahun 2007. Pada setiap pertemuannya peserta kegiatan jenjang paket A/selevel SD, paket B/selevel SMP, paket C/selevel SMA, hingga berkebutuhan khusus dipertemukan dalam ruangan yang sama tanpa ada sekat. Mereka bersama-sama membuat produk dengan tema kegiatan yang berbeda-beda setiap bulannya contohnya adalah melukis *tote bag*, membuat parcel, membuat donat, membuat gelang dari benang, dll. Pada setiap pertemuannya masing-masing peserta didik membawa barang-barang yang telah diinstruksikan sebelumnya oleh tutor untuk dibawa pada saat kegiatan. Pada kegiatan tersebut terkadang lembaga mendatangkan narasumber untuk memberikan pengarahan kepada peserta *project in class* dan tak jarang pula tutor PKBM sendiri yang memberikan pengarahan kepada peserta *project in class*. Pada kegiatan ini peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok beranggotakan 6-10 peserta didik, dalam kelompok tersebut seringkali anggota dalam suatu kelompok terdiri atas beragam jenjang namun bisa juga hanya terdiri dari jenjang yang sama, karena dikelompokkan maka terjadilah interaksi antar peserta didik.

Selama kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan terlihat bahwa adanya upaya tutor dalam menumbuhkan keterampilan abad 21 terhadap seluruh peserta didik yang hadir dalam kegiatan ini. Berdasarkan penemuah observasi yang telah dikerjakan, pada setiap pelaksanaan kegiatan *project in class* peserta didik diarahkan untuk membawa bahan atau alat yang telah diinstruksikan oleh tutor sebelum kegiatan dilaksanakan sehingga peserta didik dapat bebas berkreasi dengan alat dan bahan milik mereka ataupun milik peserta didik yang lain sehingga mereka dapat bebas berkreasi dalam membuat produk yang telah ditentukan disetiap bulannya. Pada kegiatan ini tutor memberi kebebasan kepada peserta didik untuk dapat berkreasi sesuai dengan keinginan mereka serta melakukan tugas mereka secara individu maupun kelompok dengan mandiri tanpa

bantuan dari tutor kecuali ketika memang dibutuhkan tutor akan memberi pengarahan untuk menjawab kesulitan yang mereka alami.

Dalam penelitian berjudul “Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Student Center Learning* terhadap Hasil Belajar” oleh Sarnoto, Rahmawati, Ulimaz, Mahendika, dan Prastawa (2023) menemukan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *student centered* menaruh pengaruh positif yang signifikan atas hasil belajar peserta didik karena pembelajaran lebih bermakna dengan memberikan mereka kesempatan melebarkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang dibangun ketika *project in class* yaitu pada saat dimana peserta didik membuat produk secara individu terkadang mereka juga diarahkan membuat produk secara berkelompok yang dengan hal tersebut sehingga mereka saling berkomunikasi untuk berbagi tanggung jawab dan bekerja sama atau berkolaborasi dalam membuat sebuah produk atau tugas dalam *project in class*.

Pada penelitian terdahulu mengenai pengaruh *project based learning* terhadap keterampilan kreativitas yang dilakukan oleh Widiastuti, Istihapsari, dan Afriadi (2020) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas pada peserta didik melalui pengamalan metode pembelajaran *project based learning*. Undari, Darmansyah, dan Desyandri (2023) pada penelitiannya mengenai dampak pengamalan metode *project based learning* bagi keterampilan abad 21 menyatakan bahwa peningkatan keterampilan abad 21 yang meliputi keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kreatif dapat dicapai dengan metode *project based learning*. Lewat pembelajaran seperti ini peserta didik dapat terbantu dalam mencapai keterampilan dan meningkatkan pemahaman dalam materi pembelajaran. Hal ini sebagaimana dikutip dari hasil penelitian oleh Sari (2016) serta Umam & Jidiyah (2021) terkait pengamalan *project based learning* atas keterampilan abad 21 dinyatakan bahwa pada umumnya pembelajaran melalui proyek efektif terlebih guna peningkatan dalam ranah berpikir kreatif ilmiah.

Riset terdahulu selanjutnya adalah mengenai pembelajaran berpusat pada peserta didik terhadap hasil belajar oleh Sarnoto, Rahmawati, Ulimaz, Mahendika, dan Prastawa (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berpusat

pada peserta didik memberikan pengaruh baik mengenai hasil belajarnya yang disebabkan oleh edukasi lebih bermakna karena peserta didik lebih leluasa mengembangkan kreativitas mereka, keterampilan berpikir kritis mereka hingga keterampilan sosial mereka. Keterampilan tersebut terpaut atas kesediaan tutor saat memfasilitasi serta mengarahkan pembelajaran peserta didik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Suhariami, Hariani, dan Firdaus (2019) terkait pembelajaran dengan peserta didik sebagai pusatnya, dimana hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik berdampak atas kecakapan berpikir kritis peserta didik. Disamping itu penelitian terdahulu oleh Ardian dan Munadi (2015) yang terkait pembelajaran berpusat pada peserta didik menyatakan bahwa nilai kreativitas mahasiswa lebih tinggi dengan menggunakan pembelajaran berpusat pada peserta didik dibandingkan dengan nilai kreativitas mahasiswa yang menggunakan pembelajaran secara langsung. Disamping itu pada penelitian berbeda yakni oleh Mayasari, Kadorahman, Rusdiana, dan Kaniawati menyatakan bahwa keterampilan abad 21 didapatkan melalui pembelajaran yang peserta didik selaku pusatnya, kerjasama kelompok, serta terpaut pada situasi kehidupan nyata seperti pada pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah.

Pada umumnya keterampilan abad 21 dapat dipengaruhi berdasarkan lingkungan keluarga, sumber daya pendidikan, karakteristik, motivasi, dsb, sehingga peneliti ingin menganalisis proses pembelajaran *project in class* apakah memiliki pengaruh terhadap keterampilan peserta didik. Berdasarkan pemaparan tersebut juga penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi terhadap literasi dalam bidang pendidikan di Indonesia khususnya bidang pendidikan nonformal. Sejalan dengan hal tersebut maka judul penelitian yang ditetapkan adalah **“Pengaruh Proses Pembelajaran *Project In Class* terhadap Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Di PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya maka berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Kegiatan pembelajaran *project in class* telah dilaksanakan sejak tahun 2008 lebih tepatnya dilaksanakan satu bulan sekali. Pada setiap pertemuannya umumnya dihadiri oleh ± 30 peserta didik.
2. Kegiatan pembelajaran *project in class* dapat dihadiri oleh seluruh level yaitu level paket A, paket B, dan paket C baik dari program kelas reguler (setiap minggu tatap muka dengan tutor sebanyak dua kali), kelas *distant learning* (bertemu tutor secara daring), dan kelas berkebutuhan khusus (*special needs*). Adapun seluruh levelnya disatukan di ruangan yang sama.
3. Pelaksanaan kegiatan ini berbeda-beda tema disetiap pertemuannya. Dengan teknis peserta didik membawa alat dan bahan masing-masing yang telah diinstruksikan tutor untuk dibawa berdasarkan tema kegiatannya. Contohnya tema kegiatannya adalah membuat gelang dari benang.
4. Pada saat kegiatan dilaksanakan peserta didik dikelompokkan didalam satu kelompoknya sendiri terdapat 6-10 peserta didik selanjutnya mereka duduk melingkar dan didampingi oleh 1-3 tutor disetiap kelompoknya. Dan masing-masing dari peserta didik membuat gelang dari benang bersama-sama. Sehingga hasil dari kegiatan pembelajaran *project in class* ini berupa suatu karya atau produk.
5. Peserta didik ditempatkan pada pusat pembelajaran dengan tutor berperan sebagai fasilitator. Sehingga peserta didik leluasa untuk mengeksplorasi berbagai keterampilannya.
6. Tujuan dari pembelajaran *project in class* ialah untuk melatih *softskill* seperti keterampilan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi serta untuk mengembangkan wawasan peserta didik.

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan ini maka rumusan masalah yang ditetapkan untuk penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran *project in class* pada peserta didik PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung?
2. Bagaimana keterampilan abad 21 pada peserta didik PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung?

3. Bagaimana pengaruh proses pembelajaran *project in class* terhadap keterampilan abad 21 pada peserta didik PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang ditetapkan, berikut merupakan paparan dari tujuan penelitian ini:

1. Untuk menggambarkan proses pembelajaran *project in class* pada peserta didik PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung.
2. Untuk menggambarkan keterampilan abad 21 pada peserta didik PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung.
3. Untuk menganalisis pengaruh proses pembelajaran *project in class* terhadap keterampilan abad 21 pada peserta didik PKBM Sekolahrumah Taman Sekar Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Harapan dari penelitian ini yaitu dapat memperkaya keilmuan sekaligus menjadi sumber rujukan pada ranah pendidikan masyarakat. Khususnya dalam upaya peningkatan *skill* (keterampilan) peserta didik melalui kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan nonformal sekolahrumah komunitas.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian yang diselenggarakan hendaknya dapat melahirkan masukan bagi lembaga untuk dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan ataupun merangsang peserta didik dalam meningkatkan keterampilan abad 21 dari peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Karya tulis ilmiah ini terdiri atas sejumlah bab yang berlandaskan pada Peraturan Rektor UPI Nomor 7867/UN40/HK21/2021 tentang Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia yang terbagi atas sejumlah bab dengan uraian seperti berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Zulfa Ghaniyah Salsabila, 2025

PENGARUH PROSES PEMBELAJARAN PROJECT IN CLASS TERHADAP KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PESERTA DIDIK DI PKBM SEKOLAHRUMAH TAMAN SEKAR BANDUNG

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

Didalam bagian ini berisikan paparan mengenai alasan dilakukan penelitian berdasarkan topik atau judul yang diangkat dalam skripsi ini, pertanyaan penelitian yang digunakan, tujuan dan manfaat dilaksanakannya penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Didalam bab inilah dipaparkan sejumlah teori yang digunakan dalam penelitian ini serta beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik yang dipilih pada penelitian ini untuk digunakan peneliti sebagai pendukung pada penelitian yang dikerjakan.

Bab III Metode Penelitian

Isi dari bagian ini yaitu berkenaan dengan metode penelitian yang akan diaplikasikan sesuai dengan pendekatan penelitian dalam skripsi ini yaitu pendekatan kuantitatif. Sehingga terdapat paparan terkait rancangan penelitian, partisipan, sampel dan populasi, instrumen penelitian, prosedur, hingga analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Terdapat dua hal pokok yang disampaikan dalam bab ini yaitu temuan penelitian mengacu pada hasil data yang telah diolah dan pembahasan temuan penelitian dengan maksud agar pertanyaan penelitian bisa terjawab.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bagian ini berisikan simpulan, implikasi, serta rekomendasi untuk menginformasikan tafsiran dan pemahaman peneliti terkait hasil analisis temuannya dan juga mencurahkan perkara esensial dari hasil penelitian yang bisa diimplementasikan.