

Nuraini¹, Rina Yuliana², Sundawati Tisnasari³, Sigit Setiawan⁴

^{1,2,3,4}Jurusan PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Ciwaru Raya No. 25 Serang, Provinsi Banten

nurainiay17@gamil.com, rinayuliana@untirta.ac.id, sundawati_tisnasari@untirta.ac.id,
sigitwan@untirta.ac.id

Article info:

Received: 11 November 2023, Reviewed: 14 November 2023, Accepted: 19 February 2024

DOI: [10.46368/jpd.v12i1.1538](https://doi.org/10.46368/jpd.v12i1.1538)

Abstract: This research aims to describe the implementation of 21st century skills through project-based learning at SDN 1 Sukaraja which includes the school principal in creating a 21st century skills-based learning environment, the process of planning and implementing project-based learning, and 21st century skills in project-based learning. This research uses a qualitative approach with descriptive methods with data collection techniques, including observation, interviews and documentation. The results of this research show that school principals have provided their support to create a 21st century skills-based learning environment by compiling and implementing school programs, developing human resources, especially teachers, and providing adequate infrastructure. Apart from that, teachers have also compiled and create learning tools that can support the application of 21st century skills in project-based learning, and the learning process carried out has run systematically in accordance with project-based learning syntax. Therefore, project-based learning has developed students 21st century skill which include critical thinking skills, creativity, collaboration, communication, citizenship and character.

Keywords: Implementation, 21st century skills, Project-based learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis proyek di SDN 1 Sukaraja yang mencakup mengenai daya dukung kepala sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21, proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, dan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kepala sekolah sudah memberikan daya dukungnya untuk menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21 dengan menyusun dan melaksanakan program sekolah, melakukan pengembangan sumber daya manusia khususnya guru, serta menyediakan sarana prasarana yang memadai. Selain itu, guru sudah menyusun dan membuat perangkat pembelajaran yang dapat mendukung penerapan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran berbasis proyek, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah berjalan dengan sistematis sesuai dengan sintaks pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek sudah mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik yang meliputi, keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kewarganegaraan (*citizenship*), dan karakter (*character*).

Kata Kunci: Implementasi, Keterampilan abad 21, Pembelajaran berbasis proyek

Pendidikan abad 21 merupakan proses pendidikan yang memiliki karakteristik tidak hanya berpusat pada kemampuan pengetahuan peserta didik saja, akan tetapi mencakup pada keterampilan individual dan sosial dari peserta didik itu sendiri. Selain itu, pada proses pembelajaran yang terjadi di abad 21 ini pula menjadikan guru bukan satu-satunya sumber informasi untuk belajar. Akan tetapi, guru dapat menjadi fasilitator dan motivator bagi peserta didik untuk mencari dan memanfaatkan sumber belajar yang ada melalui kemajuan teknologi yang terjadi pada abad 21 ini (Rosnaeni, 2021:4336). Maka dari itu, pendidikan abad 21 ini memiliki tanggung jawab yang besar untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan siap untuk bersaing menghadapi tantangan abad 21. Mengenai hal tersebut, maka guru dapat menerapkan atau membekali peserta didik dengan keterampilan-keterampilan di abad 21 melalui kegiatan-kegiatan unggulan yang ada pada lembaga pendidikan tersebut.

Keterampilan abad 21 sendiri merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang terutama peserta didik agar siap menghadapi tantangan di abad 21. Pada mulanya, terdapat empat keterampilan abad 21 yang harus dimiliki

oleh peserta didik, yaitu menurut *National Education Association* (NEA) mengidentifikasi keterampilan abad 21 sebagai keterampilan 4C yang terdiri dari berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*) (Purwanti dkk, 2022:4). Akan tetapi, terdapat penambahan dua keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh peserta didik, sehingga terdapat enam keterampilan abad 21 atau yang lebih dikenal dengan keterampilan 6C. Berdasarkan pendapat dari Shabrina dan Utari (2022:28), yang menyatakan bahwa keterampilan abad 21 yang diadopsi ke dalam kurikulum terdiri atas 6 istilah yang disingkat dengan *6Cs of the 21st century education* di antaranya yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kewarganegaraan (*citizenship*), dan karakter (*character*).

Berdasarkan dari keenam keterampilan tersebut, tentunya diharapkan dapat diimplementasikan dan dikembangkan oleh setiap pendidik pada lembaga pendidikan. Akan tetapi, untuk dapat mewujudkan konsep pembelajaran abad 21 tentunya tidaklah mudah, faktanya masih banyak tantangan dan hambatan yang

dialami oleh guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif di abad 21, seperti banyak yang melaksanakan pembelajaran masih bersifat konvensional, proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh guru (*teacher center*), pembelajaran dilaksanakan hanya sampai pada batasan penyampaian materi saja, serta dalam pemilihan model pembelajaran kecenderungan guru menggunakan model yang sama sehingga belum dapat memunculkan variasi dalam pembelajarannya, dan pemanfaatan sumber belajar yang masih kurang. Selain itu, pembelajaran abad 21 yang masih dilaksanakan secara konvensional dapat memberi kesan membosankan, dan masih lebih mengarah pada perkembangan kognitif dari peserta didik, serta keterbatasan dalam pemanfaatan sumber belajar ini mengakibatkan peserta didik tidak terbiasa dalam menggunakan keterampilannya sesuai dengan tuntutan abad 21 sehingga mengakibatkan keterampilan peserta didik menjadi tertinggal (Meilani dan Ummu, 2020:20).

Dampak dari pembelajaran ini akan berakibat pada ketidaksiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan abad 21, seperti peserta didik akan mengalami kesulitan untuk mengembangkan keterampilannya dalam hal berpikir kritis. Hal ini dikarenakan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran

sehingga menjadikan peserta didik sebagai penerima ilmu pengetahuan saja tanpa adanya proses mengolah dan menganalisis terkait apa yang peserta didik terima. Apabila keterampilan berpikir kritis peserta didik kurang maka akan mengakibatkan pada kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dengan efektif dan efisien. Peserta didik akan mengalami kesulitan mengkomunikasikan hasil gagasannya yang diakibatkan dari menurunnya keberanian atau rasa percaya diri peserta didik, dan kurang terjalinnya hubungan kolaborasi peserta didik.

Maka dari itu, keterampilan abad 21 perlu diimplementasikan melalui pembelajaran yang dapat berorientasi pada keterampilan abad. Satu di antaranya, yaitu pembelajaran berbasis proyek yang dapat menjadi pembelajaran yang inovatif, lebih berfokus pada pengembangan pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini pula dapat memberi peningkatan kemampuan peserta didik dari segi pengetahuan maupun keterampilan, baik dalam proses pemecahan masalah, pengelolaan dan penyelesaian tugas, hingga pada hubungan kerja sama dalam kelompok (Mahtumi dkk, 2022:34).

Mengenai hal tersebut, SDN 1 Sukaraja pula memiliki misi dalam mengembangkan dan melaksanakan proses pendidikan pelatihan melalui proses

pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), serta melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang berkarakter. Sesuai dengan misi tersebut, maka kegiatan pembelajaran yang pula dilaksanakan terfokus dalam mengembangkan keterampilan peserta didik. pembelajaran yang dilaksanakan difokuskan pada keaktifan peserta didik, pemanfaatan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah, adanya kegiatan pembiasaan yang dilaksanakan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan peserta didik, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta keterampilan abad 21 pada peserta didik sudah diterapkan dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis proyek di SDN 1 Sukaraja yang mencakup mengenai daya dukung kepala sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21, proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, serta keterampilan abad 21 peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Melalui pendekatan kualitatif peneliti akan memperoleh informasi yang lebih detail mengenai kondisi, situasi, dan peristiwa yang sedang terjadi di lapangan (Moleong, 2016:4). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sukaraja, yang berlokasi di Kp. Kandangpalon, Desa Sukaraja, Kecamatan Malingping, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dapat berupa foto kegiatan penelitian, dan dokumen berupa perangkat pembelajaran. Data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan teknik analisis data berdasarkan model analisis data Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2019:246-252), yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan teknik pemeriksaan dan keabsahan data dilakukan melalui uji kredibilitas (*creadibility*), uji keteralihan (*transferability*), uji kebergantungan (*dependability*), dan uji kepastian (*confirmability*) (Sugiyono, 2019:270-277).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Daya Dukung Kepala Sekolah dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Berbasis Keterampilan Abad 21

Kepala sekolah merupakan pendidik yang memiliki tugas dalam memimpin sekolah dan memiliki peranan yang sangat penting dalam melaksanakan proses pendidikan. Oleh karena itu, daya dukung kepala sekolah menjadi salah satu hal yang sangat penting khususnya dalam menciptakan lingkungan belajar sebagai salah satu tujuan dalam proses pendidikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama kepala sekolah SDN 1 Sukaraja, menunjukkan bahwa yang menjadi daya dukung kepala sekolah SDN 1 Sukaraja untuk menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21 yang pertama adalah menyusun dan melaksanakan program sekolah. Program-program yang sudah disusun dan dilaksanakan oleh sekolah terdiri atas program pemerintah dan program sekolah. Adapun program pemerintah, yaitu penerapan kurikulum merdeka untuk kelas I, II, IV, dan V, serta penerapan kurikulum 2013 untuk kelas III, dan VI. Kurikulum yang diterapkan di sekolah dikembangkan dan disusun berdasarkan pada kebutuhan peserta didik, program sekolah, dan potensi lingkungan sekitar.

Sedangkan program sekolah, yaitu program yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, seperti keterampilan berpikir kritis dalam membuat sebuah kesimpulan dari hasil kegiatan literasi, menanamkan karakter beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa pada kegiatan Jumat bertakwa dan peringatan hari besar Islam, menumbuhkan rasa cinta tanah air atau *citizenship* pada kegiatan peringatan hari besar nasional, dan mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, TIK, bina bakat dan silat, sehingga program tersebut sudah dapat mendukung dalam menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21. Penyusunan dan pelaksanaan program sekolah ini menjadi salah satu peran kepala sekolah sebagai manajer yang sesuai dengan kompetensi manajerial yang harus dimiliki oleh kepala sekolah baik dalam tahap perencanaan dan pelaksanaan untuk program jangka pendek, menengah, maupun jangka panjang (Fauziyanti, 2018: 162-163).

Daya dukung kepala yang kedua dalam menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21 yang kedua, yaitu pengembangan sumber daya manusia dilakukan oleh kepala sekolah SDN 1 Sukaraja sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan profesionalisme guru, yaitu dengan cara mewajibkan guru untuk mengikuti berbagai pelatihan seperti dalam

pembuatan modul ajar, *assessment*, pemanfaatan TIK, dan penggunaan *platform* merdeka mengajar (PMM) yang dapat menjadi bekal bagi guru untuk bisa merancang pembelajaran, kegiatan *workshop* tentang pemanfaatan TIK dalam membuat media pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan lainnya.

Selain itu, memotivasi guru untuk mengikuti PPG dan program guru penggerak, serta melakukan kegiatan supervisi. Kegiatan pengembangan sumber daya manusia ini menjadi salah satu peran kepala sekolah yang harus dilakukan dalam mengelola tenaga pendidik dan kependidikan dengan cara melaksanakan kegiatan pemeliharaan dan pengembangan profesi para guru. Dalam hal ini, kepala sekolah sebagai manajer sudah seharusnya dapat mendorong dan memberikan banyak kesempatan kepada guru untuk dapat mengembangkan profesinya melalui berbagai kegiatan pendidikan dan pelatihan yang berlangsung baik di sekolah maupun di luar sekolah (Mulyati, 2022:8).

Daya dukung kepala sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21 yang terakhir, yaitu dalam hal penyediaan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana yang tersedia di SDN 1 Sukaraja sudah dapat dimanfaatkan baik

oleh guru maupun peserta didik, dan dapat mendukung dalam menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21, seperti penggunaan *chromebook* untuk mencari informasi melalui internet yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memiliki karakter mandiri dan terampil dalam berpikir kritis mencari dan mengumpulkan informasi tambahan yang diperlukan pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu, penyediaan sarana dan prasarana yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan merupakan persyaratan terselenggaranya layanan pendidikan. Oleh karena itu, penyediaan sarana yang memadai ini tentunya diperlukan oleh pendidik untuk dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Setia, 2018:114).

Proses Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, hendaknya guru memiliki pedoman secara tertulis berupa perangkat pembelajaran khususnya modul ajar, agar pembelajaran lebih terarah dan terstruktur dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SDN 1 Sukaraja setiap guru diharuskan untuk membuat perangkat pembelajaran khususnya modul ajar, hal ini dikarenakan modul ajar dapat menjadi acuan guru agar pembelajaran lebih terarah dan terstruktur, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat

sebelumnya. Dalam hal ini, seperti yang dikemukakan oleh Maulida (2022:132), bahwa modul ajar memegang peran yang sangat penting, dan menjadi media utama dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SDN 1 Sukaraja merumuskan tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan capaian pembelajaran atau analisis terhadap kompetensi dan materi. Selain itu, menyesuaikan pula dengan karakteristik peserta didik, dan lingkungan sekitar sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perumusan tujuan pembelajaran ini tidak hanya difokuskan pada pengetahuan peserta didik saja yang harus tercapai, akan tetapi pada sikap dan keterampilan peserta didik khususnya keterampilan abad 21, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kewarganegaraan (*citizenship*), dan karakter. Hal ini pula, dikemukakan oleh Jaya (2019:48), bahwa tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru harus jelas dan dapat menggambarkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi tiga ranah, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, guru perlu menentukan atau merumuskan bahan ajar atau materi ajar yang akan dipelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SDN 1

Sukaraja memandang bahan ajar atau materi ajar sebagai salah satu bagian terpenting yang harus ada pada proses pembelajaran. Materi ajar dirumuskan dengan mengacu pada buku paket sebagai sumber belajar utama yang telah disediakan oleh sekolah, serta dikembangkan dengan memanfaatkan internet, seperti *youtube* dan tambahan materi lainnya sebagai tambahan referensi. Bahan ajar atau materi ajar dalam pembelajaran berbasis proyek biasanya berisi materi yang dilengkapi dengan contoh proyek dan langkah-langkah penyelesaian proyek, sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memiliki karakter mandiri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu Johar dan Latifah (2021:33), mengemukakan bahwa, bahan ajar (materi ajar) merupakan bagian penting dalam pembelajaran, karena bahan ajar memuat inti atau informasi dari proses pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, tentunya guru menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, seperti karakteristik peserta didik, dan juga materi yang akan dipelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya berfokus pada pengetahuan, dan sikap peserta didik, akan tetapi pembelajaran yang dilaksanakan pula untuk

dapat mengembangkan keterampilan peserta didik khususnya keterampilan abad 21, yaitu keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kewarganegaraan (*citizenship*), dan karakter. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di kelas IV SDN 1 Sukaraja mengacu pada langkah-langkah dalam model pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan semangat peserta didik, dan peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya melalui proses pembelajaran yang aktif.

Pada proses pembelajaran berbasis proyek ini, tentunya akan adanya media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Mardhika dkk (2021:290), menyampaikan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses penyampaian materi ajar, hal ini dikarenakan media menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SDN 1 Sukaraja biasanya menggunakan media biasanya disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran, yaitu bersifat digital dan konvensional, seperti video pembelajaran yang diperoleh dari *Youtube*, *powerpoint*, gambar hasil cetakan, ataupun alat peraga yang disediakan oleh

sekolah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berbasis proyek ini dirasa sudah dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan peserta didik khususnya keterampilan abad 21, yaitu keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi peserta didik. Hal ini dikarenakan media yang digunakan bersifat interaktif sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis melalui kegiatan mengamati dan tanya jawab bersama dengan guru yang dapat melatih kreativitas dan komunikasi peserta didik dalam mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang termuat pada media pembelajaran tersebut.

Dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya guru melakukan perencanaan dengan matang, hal ini dikarenakan setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Maka dari itu, terdapat beberapa pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran, di antaranya melihat dari tujuan penggunaan media itu sendiri, sasaran penggunaan media, mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya, kesesuaian waktu penggunaan, biaya yang tersedia, dan melihat ketersediaan media itu sendiri (Wulandari dkk, 2023:3935).

Selain itu, bagian lain dari komponen pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran

yang menjadi tolak ukur guru terhadap ketercapaian atau keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Oleh karena itu, guru di SDN 1 Sukaraja memandang kegiatan evaluasi pembelajaran ini sangat penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan, melalui kegiatan evaluasi ini guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang telah disampaikan. Hasil penelitian pula menunjukkan bahwa, kegiatan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru di SDN 1 Sukaraja terbagi menjadi tiga, yaitu penilaian diagnostik yang dilaksanakan sebelum pembelajaran, penilaian formatif yang biasanya dilaksanakan setelah proses pembelajaran, dan penilaian sumatif yang dilaksanakan sesuai dengan yang tercantum dalam kalender akademik yang telah disepakati pada rapat tahunan, yaitu setiap akhir semester. Bentuk-bentuk penilaian yang dilakukan oleh guru ini dapat berupa tes tulis ataupun tes lisan untuk penilaian pengetahuan, penilaian sikap dan keterampilan dilaksanakan berupa uraian yang diisi langsung oleh guru. Hal ini pula dikemukakan oleh Maulida (2022:136), bahwa dalam kurikulum merdeka proses penilaian atau *asesmen* dilakukan melalui tiga tahapan yaitu *asesmen* diagnostik, *asesmen* formatif, dan *asesmen* sumatif. Adapun untuk bentuk *asesmen* di antaranya, penilaian terhadap sikap,

performa berupa hasil keterampilan, dan penilaian terhadap pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas mengenai perencanaan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis proyek, maka perencanaan ini dapat membantu guru agar dapat menciptakan proses pembelajaran berbasis proyek yang sistematis dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV SDN 1 Sukaraja sudah mampu melaksanakan proses pembelajaran berbasis proyek berdasarkan pada modul ajar dan sesuai dengan sintaks dari model pembelajaran berbasis proyek. Adapun sintaks dari pembelajaran berbasis proyek yang digunakan guru kelas IV SDN 1 Sukaraja dalam proses pembelajarannya di antaranya, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal kegiatan, pengawasan kemajuan proyek, penilaian terhadap produk yang dihasilkan, dan mengevaluasi pengalaman (Mahtumi dkk, 2022:35-37).

Penentuan pertanyaan mendasar menjadi langkah pertama dalam pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN 1 Sukaraja. Terdapat beberapa kegiatan pada tahap ini di antaranya: 1) Penyampaian topik atau materi yang akan dipelajari; 2) Melakukan tanya jawab terkait topik yang

akan dibahas untuk menstimulus rasa ingin tahu peserta didik; dan 3) Mengarahkan peserta didik untuk mengamati fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar kelas/sekolah dan dihubungkan dengan topik yang dibahas. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik pada tahap ini, tentunya dapat merangsang peserta didik untuk memiliki ketertarikan terhadap topik yang akan dipelajari, mendorong peserta didik dalam berpikir kritis, dan membangun kemampuan peserta didik dalam menghubungkan antara topik yang dipelajari dengan kejadian yang ada di lingkungan sekitarnya. Maka dalam hal ini, keterampilan berpikir kritis peserta didik akan dilatih dan dikembangkan dalam hal mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan (Sudrajat dan Eneng, 2020:29).

Langkah selanjutnya adalah menyusun perencanaan proyek. Guru dan peserta didik secara bersama-sama menyusun perencanaan proyek yang akan dikerjakan. Pada tahap ini, setiap kelompok akan mendapatkan lembar kerja, setiap kelompok diarahkan untuk berdiskusi memecahkan permasalahan yang tersaji dalam lembar kerja, dan proses diskusi dibimbing langsung oleh guru. Dalam hal ini, salah satu tujuan dari pembelajaran berbasis proyek adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks,

sehingga peserta didik dapat aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata (Mahtumi dkk, 2022:34).

Selain itu, pada tahap ini pula adanya arahan dari guru agar tiap kelompok dapat melaporkan hasil diskusi awal melalui kegiatan presentasi, adanya apresiasi dan penguatan dari guru mengenai hasil diskusi setiap kelompok, dan adanya diskusi antara guru dan peserta didik untuk merancang langkah-langkah penyelesaian proyek, serta setiap kelompok pula dipastikan sudah mengetahui dan mengerti mengenai prosedur dalam menyelesaikan proyek yang akan dikerjakan. Dalam menyusun perencanaan proyek tentunya ada keterlibatan langsung peserta didik dalam proses perencanaan, mulai dari menentukan rancangan proyeknya masing-masing, sehingga peserta didik dapat membangun kerja sama dan berkolaborasi dengan teman kelompoknya untuk membuat rancangan proyek yang akan dikerjakan (Sudrajat dan Eneng, 2020:29).

Kemudian, langkah ketiga adalah menyusun jadwal kegiatan. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses penyusunan jadwal kegiatan, sehingga guru dan peserta didik dapat melakukan kesepakatan bersama melalui proses diskusi untuk dapat menentukan waktu penyelesaian proyek, dan menentukan

waktu presentasi hasil proyek yang telah dikerjakan, sehingga adanya kolaborasi dan komunikasi yang terjalin dalam proses pembelajaran. Hal ini pula, menjadi tujuan dari pembelajaran berbasis proyek itu sendiri yang dikemukakan oleh Baidowi dkk (2015:56), bahwa pembelajaran ini dilaksanakan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan mendorong peserta didik untuk menantang dirinya dalam kegiatan penyelesaian proyek, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kinerjanya agar lebih terorganisir dalam menyelesaikan proyek.

Ketika waktu penyelesaian proyek telah disepakati bersama, maka peserta didik dapat memulai untuk menyelesaikan proyeknya dengan adanya pengawasan dari guru terkait kemajuan proyek yang dikerjakan secara berkelompok, sehingga kolaborasi dan kreativitas peserta didik dapat terlatih dan berkembang selama menyelesaikan proyek. Kegiatan pengawasan kemajuan proyek ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN 1 Sukaraja dengan cara memonitor kegiatan pada tiap kelompok, melakukan penilaian proses terhadap masing-masing peserta didik, dan memfasilitasi peserta didik untuk dapat berkonsultasi atau bertanya apabila mengalami kesulitan, serta melaporkan hasil kemajuan masing-masing proyek yang dikerjakan, sehingga keterampilan komunikasi peserta didik dapat terlatih dan

berkembang. Oleh karena itu, dalam tahap ini guru memiliki peran untuk dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang telah disepakati bersama, dan berperan dalam memonitoring proses belajar peserta didik untuk memberikan saran atas proses dan hasil belajar dari peserta didik (Saparudin, 2022:35-36).

Selain itu, tahap selanjutnya adalah penilaian terhadap hasil yang telah dikerjakan. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk dapat mempresentasikan proyek yang telah diselesaikan bersama, memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk dapat menyampaikan pendapatnya, dan pada tahap ini pula guru mulai menilai kesesuaian proyek dari masing-masing kelompok, serta memberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok terbaik. Hal ini dikemukakan pula oleh Sudrajat dan Eneng (2020:30), bahwa pada tahap penilaian terhadap proyek yang dihasilkan peserta didik ini, dapat melatih dan mengembangkan beberapa keterampilan peserta didik, yaitu keterampilan komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik.

Pada tahap terakhir dalam pembelajaran berbasis proyek ini guru melakukan evaluasi terhadap pengalaman peserta didik dalam menyelesaikan proyek.

Maka dari itu, dalam tahap ini guru memegang peran sebagai evaluator untuk dapat mengevaluasi terkait keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran (Yestiani dan Nabila, 2020:44). Kegiatan ini dilakukan melalui kegiatan tanya jawab baik dalam bentuk refleksi maupun penarikan kesimpulan selama kegiatan pembelajaran, hingga penyampaian perasaan dan pengalaman peserta didik dalam menyelesaikan proyek, sehingga keterampilan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik akan terlatih dan dapat berkembang.

Keterampilan Abad 21 Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan yang perlu diterapkan dan dikembangkan sejak usia sekolah dasar, agar peserta didik dapat menyadari bahwa pentingnya memiliki keterampilan di abad 21. Penerapan dan pengembangan keterampilan abad 21 dapat dilakukan oleh guru melalui proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Sukaraja, menunjukkan bahwa keterampilan abad 21 peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis proyek, telah diterapkan dan muncul dalam diri peserta didik. Dalam hal ini, Mahtumi dkk (2022:34), menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek ini

pula dapat memberikan peningkatan kemampuan peserta didik dari segi pengetahuan maupun keterampilan, baik dalam proses pemecahan masalah, pengelolaan dan penyelesaian tugas, hingga pada hubungan kerja sama dalam kelompok.

Terdapat beberapa keterampilan abad 21 yang sudah diterapkan dan muncul pada diri peserta didik kelas IV SDN 1 Sukaraja ketika proses pembelajaran berbasis proyek berlangsung. Keterampilan yang pertama adalah keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), peserta didik sudah mampu menunjukkan keterampilan berpikir kritis melalui proses pemecahan masalah yang tersaji dalam lembar kerja, dengan cara mengidentifikasi permasalahannya melalui proses pengumpulan informasi yang dilakukan melalui kegiatan tanya jawab bersama dengan guru, maupun kegiatan berdiskusi dengan kelompok. Kemampuan setiap kelompok dalam mengumpulkan informasi, dapat memberikan kemudahan bagi kelompoknya untuk menemukan solusi, sehingga dapat menarik sebuah kesimpulan dan dapat dipecahkan dengan hasil yang baik. Hal ini pula disampaikan oleh Marlina dan Dhitsaha (2019:394), bahwa kemampuan peserta didik dalam mengumpulkan dan mengatur informasi yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan, menentukan metode untuk memecahkan masalah, menganalisis data,

dan menarik kesimpulan menjadi bagian dari indikator keterampilan berpikir kritis.

Keterampilan yang kedua adalah kreativitas (*creativity*), peserta didik telah menunjukkan kreativitasnya dalam memberikan ide atau saran untuk menyelesaikan lembar kerja, dan mengembangkannya untuk menyelesaikan proyek dengan kelompoknya. Selain itu, peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pula terhadap proyek yang akan dikerjakan, dengan aktif mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang beragam. Ketika berdiskusi dengan kelompoknya, peserta didik pula mengungkapkan ide atau saran yang dimilikinya untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan, dan dapat mengembangkan ide-ide tersebut, sehingga peserta didik memiliki imajinasi yang kuat dalam menyelesaikan proyek dengan hasil yang berbeda antar kelompoknya. Nurmanika, dkk (2015:76), menyampaikan bahwa, kreativitas peserta didik dapat tumbuh melalui proses pembelajaran yang dapat memberikan peran aktif kepada peserta didik dalam mengungkapkan gagasan yang dimilikinya melalui pengalaman langsung.

Hal ini berkaitan pula dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, yaitu model pembelajaran berbasis proyek yang mana dalam kegiatan pembelajarannya berpusat pada peserta didik, peserta didik dapat bebas

mengungkapkan ide-idenya yang dapat dituangkan ke dalam proyeknya, sehingga peserta didik dapat lebih kreatif dalam menyelesaikan tugasnya (Anggelia dkk, 2022:400).

Keterampilan yang ketiga adalah kolaborasi (*collaboration*) atau bekerja sama, peserta didik telah terampil dalam berkolaborasi atau bekerja sama dengan teman kelompoknya. Tugas yang telah diberikan oleh guru baik itu dalam menyelesaikan lembar kerja maupun menyelesaikan proyek dikerjakan secara bersama-sama, dengan penuh rasa saling menghormati, dan saling membantu, sehingga peserta didik bisa menyelesaikan bersama-sama dalam kelompok dengan tujuan yang sama. Adanya kerja sama yang baik dalam kelompok, tentunya akan memberikan kesempatan kepada peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, sehingga peserta didik dapat bekerja secara efektif, dan bertanggung jawab atas tugas yang telah diperoleh, dan disepakati bersama melalui proses diskusi untuk mencapai tujuan bersama dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Hal tersebut berkaitan erat dengan indikator dari kolaborasi itu sendiri yang meliputi, peserta didik mampu untuk bekerja sama secara efektif dan saling menghormati dalam kelompok, kemampuan untuk saling membantu, berunding untuk mencapai tujuan bersama,

bekerja secara efektif dan bertanggung jawab serta berpartisipasi dalam pekerjaan (Marlina dan Dhitsaha, 2019:394).

Keterampilan keempat adalah komunikasi (*communication*), peserta didik sudah dapat menciptakan komunikasi yang baik dengan guru dan peserta didik lainnya. Adapun bentuk komunikasi yang tercipta selama proses pembelajaran di antaranya: 1) Peserta didik sudah dapat memahami dan memosisikan dirinya sebagai orang yang memberi informasi maupun sebagai penerima informasi, seperti menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, menyampaikan hasil diskusi di depan kelas maupun secara tertulis sebagai jawaban dalam menyelesaikan lembar kerja, menyimak saat guru menjelaskan, dan menyimak saat temannya mengemukakan pendapat, atau menyampaikan hasil diskusi; 2) Peserta didik sudah dapat memosisikan dirinya dalam berkomunikasi di lingkungan atau dengan orang yang berbeda, seperti memperhatikan cara memberikan respon kepada guru dan temannya; dan 3) Peserta didik sudah dapat berkomunikasi dalam hal memberikan arahan atau membujuk teman kelompoknya untuk mau bekerja secara bersama-sama. Bentuk-bentuk komunikasi tersebut pula berkaitan dengan indikator dalam berkomunikasi, yang dikemukakan oleh Widodo dan Rizky (2020:191), bahwa indikator keterampilan komunikasi peserta

didik terbagi menjadi dua di antaranya, yaitu 1) Berdasarkan aspek berpikir meliputi, peserta didik mampu mengetahui informasi yang ingin disampaikan dan mengetahui cara menyampaikannya; dan 2) Berdasarkan aspek pelaksanaannya meliputi, peserta didik mampu mengetahui cara menyampaikan informasi dengan jelas, mudah dipahami sehingga tidak membingungkan, mengetahui cara menyampaikan informasi dengan memperhatikan kesopanan, estetika, dan ketersinggungan penerima pesan, serta mengetahui cara menyampaikan informasi dengan suara yang tepat, tidak terlalu keras, dan tidak terlalu lembut.

Keterampilan yang kelima adalah kewarganegaraan (*citizenship*), peserta didik sudah mampu memiliki hubungan yang baik dengan temannya. Hubungan yang terjalin dengan baik tentunya akan menumbuhkan rasa saling menghargai, tidak membedakan teman, dan tidak adanya perselisihan dalam berinteraksi, sehingga akan menumbuhkan pula rasa empati peserta didik kepada temannya dengan mau untuk membantu teman yang mengalami kesulitan. Rasa empati ini akan dapat terus berkembang hingga pada tahap menghargai dan menghormati orang lain, bahkan lebih luas pada kebiasaan-kebiasaan yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain itu, menanamkan rasa cinta tanah air pula menjadi salah satu hal yang sangat penting

dalam proses pembelajaran, yaitu salah satunya dengan cara mengenalkan lagu-lagu wajib nasional kepada peserta didik. Hal ini semua tentunya akan bermuara pada tumbuhnya keterampilan peserta didik, yaitu *citizenship* (kewarganegaraan). Berdasarkan pendapat dari Khairi dkk (2022:70), bahwa keterampilan *citizenship* peserta didik harus ditanamkan kepada peserta didik agar mereka memiliki rasa cinta tanah air yang tinggi terhadap negara dan jati diri bangsanya yang dapat membuat peserta didik menghormati negara mereka, dan membela negara mereka, serta mereka juga tahu bagaimana menghormati, dan memiliki hubungan yang baik antar sesamanya.

Keterampilan keenam adalah karakter (*character*), peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sudah menunjukkan beberapa karakter yang tertanam dalam dirinya. Karakter tersebut meliputi, karakter beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia dengan berdoa secara khidmat pada awal dan akhir pembelajaran, dan memiliki sopan santun yang tinggi dengan menjaga bahasanya saat berbicara dan memperhatikan dengan siapa mereka sedang berbicara baik dengan guru maupun teman-temannya. Selain itu, peserta didik sudah menunjukkan karakter mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan baik menyelesaikan lembar kerja maupun

proyek, bernalar kritis dalam menyelesaikan permasalahan dalam lembar kerja, berkebhinekaan global dengan tidak membedakan teman bermain dan berkelompok dalam proses pembelajaran, bergotong royong dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Karakter-karakter yang dimiliki oleh peserta didik tersebut tentunya dapat dikembangkan melalui pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan, karakter sendiri menjadi ciri khas peserta didik dalam berperilaku sesuai dengan identitas bangsanya, karakter yang baik tidak dapat terbentuk secara otomatis, akan tetapi harus melalui proses belajar, keteladanan, dan pengamalan secara terus-menerus dari waktu ke waktu melalui proses pendidikan karakter. Oleh karena itu, pengembangan pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar dapat diimplementasikan dalam profil pelajar Pancasila (Anggraeni dkk, 2021:37).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis proyek di SDN 1 Sukaraja dapat disimpulkan bahwa, kepala sekolah sudah memberikan daya dukungnya untuk menciptakan lingkungan belajar berbasis keterampilan abad 21 dengan menyusun dan melaksanakan program sekolah,

melakukan pengembangan sumber daya manusia khususnya guru, serta menyediakan sarana prasarana yang memadai.

Selain itu, guru pula sudah menyusun dan membuat perangkat pembelajaran yang dapat mendukung penerapan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran berbasis proyek, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah berjalan dengan sistematis sesuai dengan sintaks pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek di kelas IV SDN 1 Sukaraja sudah mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik yang meliputi, keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kewarganegaraan (*citizenship*), dan karakter (*character*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelia, D., dkk. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7 (2), 398-408.
- Anggraeni, P., dkk. (2022). Why 6 Cs? The Urgency of Learning at Elementary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 650 (1), 35-41.
- Baidowi, A., dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20 (1), 48-58.
- Fauziyanti, W.R. (2018). Strategi Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat dalam Pendidikan Menuju Generasi Maju Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Agama*, 10 (1), 157-177.
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Johar, R. & Latifah H. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Khairi, A., dkk. (2022). *Teknologi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Mahtumi, I., dkk. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Projects Based Learning)*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mardhika, T.G., dkk. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Powerpoint Melalui Zoom terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9 (2), 287-293.
- Marlina, W. & Dhitsaha J. (2019). 4C dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Sendika*, 5 (1), 392-396.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Journal Tarbawi*, 5 (2), 130-138.
- Meilani, D. & Ummu A. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4 (1), 19-24.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, A. (2022). Peran Kepala Sekolah dalam Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8 (2), 1-16.

- Nurmanika, W., dkk (2015). Upaya Menumbuhkan Kreativitas Belajar dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (1), 73-81.
- Purwanti, K. L., dkk. (2022). Analisis Pembelajaran Aktif Berbasis Keterampilan Abad 21 pada Guru MI di Kota Semarang. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8 (1), 1-12.
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 4334-4339.
- Saparudin. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Setia, R. (2018). Peran Kepala Sekolah dalam Mengembangkan Sarana dan Parasarana Pembelajaran. *Jurnal Ilmu-Ilmu Agama*, 1 (1), 110-128.
- Shabrina, A. & Utari P. A. (2022). The Integration of 6Cs of the 21st Century Education into English Skills: Teachers' Challenges and Solutions. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7 (1), 28-37.
- Sudrajat, A. & Eneng H. (2020). *Modul Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan Kementerian Agama RI.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta cv.
- Widodo, S. & Rizky K. W. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Problem Solving, Creativity and Innovation) di Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi PGMI*, 7 (2), 185-197.
- Wulandari, A.P., dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05 (02), 3928-3936.
- Yestiani, D.K. & Nabila Z. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 41-47.