

**ANALISIS KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN IPS
SECARA DARING DI SMP NEGERI 5 JEMBER**

Oleh

Gandung Wirawan

IKIP PGRI Jember

Email: Gandungwirawan@gmail.com

Ninik Sukarini

SMP Negeri 5 Jember

Email: Niniksukarini45@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic changes the paradigm of face-to-face conventional learning towards online learning. This kind of situation makes the world of education inevitably have to immediately adapt to the conditions that occur. Social studies education as one of the subjects that functions to help students overcome the problems of social and social life has an important role in helping students have 21st century skills to overcome problems that occur. The results obtained indicate that the skills aspects of the 21st century have been developed in the social studies subject at Junior High School 5 Jember, although the assessments carried out do not explicitly and specifically assess the domains of Learning and Innovation, Digital Literacy, and Career and Life Skills, however, the 21st century skills component is included in the assessment of practices, products and projects according to the 2013 curriculum. The conclusion in this research is that an innovation is needed to develop 21st century skills that are so important for students, it can be in the form of a learning model or games learning media as an integrated learning environment.

Keywords: 21st Century Skills, Online Social Studies Learning, Junior High School 5 Jember

Abstrak

Pandemi COVID-19 merubah paradigma pembelajaran konvensional tatap muka ke arah pembelajaran dalam jaringan (daring). Situasi semacam ini membuat dunia pendidikan mau tidak mau harus segera beradaptasi dengan kondisi yang terjadi. Pendidikan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang berfungsi membantu peserta

didik dalam mengatasi problematika kehidupan sosial dan bermasyarakat memiliki peran penting untuk membantu siswa memiliki keterampilan abad 21 guna mengatasi permasalahan yang terjadi. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa aspek keterampilan abad 21 telah dikembangkan pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Jember, meskipun penilaian yang dilakukan tidak secara eksplisit dan khusus menilai dalam domain *Learning and Inovation*, *Digital Literacy*, serta *Carrrer and Life Skill*, akan tetapi komponen keterampilan abad 21 dimasukkan dalam penilain praktek, produk dan proyek sesuai kurikulum 2013. Kesimpulan dalam penelitian ini diperlukan suatu inovasi untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yang begitu penting bagi peserta didik, bisa berupa model pembelajaran yang dilakukan ataupun media pembelajaran *mobile games* sebagai lingkungan belajar yang terpadu.

Kata Kunci : Keterampilan Abad 21, Pembelajaran IPS Secara Daring, SMP Negeri 5 Jember

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia menetapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang dilanjutkan dengan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk memutus mata rantai pandemi COVID-19. Masyarakat mendukung kebijakan tersebut dengan membatasi pertemuan, pekerjaan, dan bahkan di dunia pendidikan mengganti aktivitasnya dari belajar tatap muka menuju pembelajaran dalam jaringan.

Selama 20 tahun belakangan ini, dunia pendidikan di Indonesia terus berupaya merubah arah pembelajaran konvensional menuju pembelajaran modern dengan metode

dan model pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai paradigma pembelajaran modern di abad 21. Metode klasikal seperti ceramah bertransformasi dengan metode diskusi maupun presentasi yang lebih berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Penggunaan sumber belajar diarahkan pada segala jenis sumber belajar dan peserta didik diharapkan mampu menguasai literasi digital yang merupakan salah satu aspek dalam keterampilan abad 21. Beberapa pakar pendidikan telah menyusun dan merangkai aspek pembelajaran abad 21 seperti yang diungkapkan oleh

Farisi (2016) bahwa pendidikan abad 21 harus memenuhi aspek *Learning and Inovation, Digital Literacy, Carrer and Life Skill*.

Harapan yang ditumpukan pada pembelajar di abad 21 harus memiliki keterampilan *Learning and Inovation* yang terdiri dari; 1) *Critical Thinking and Problem Solving*; 2) *Communication*; 3) *Collaboration*; 4) *Creativity and Inovation* (Ratna Hidayah, dkk. 2017: 127). *Digital Literacy* terkait kemampuan siswa memilah dan mengolah informasi dari sumber digital, seperti dari internet baik yang diakses menggunakan *smartphone* atau dari alat bantu lainnya serta dapat memenuhi tuntutan *Carrer and Life Skill* dimana dalam kehidupan yang berkelanjutan dibutuhkan kepribadian peserta didik yang berakhlak, jujur, berintegritas tinggi dalam menggunakan keilmuan untuk mengarungi kehidupan selanjutnya baik dalam dunia pekerjaan ataupun dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

Penggunaan literasi digital semenjak adanya pandemi COVID-19 mendapatkan momentum keberhasilan terbesarnya dengan penerapan model pembelajaran dalam jaringan yang diberlakukan secara nasional. Di kabupaten Jember semenjak bulan maret 2020 hingga tulisan ini dibuat pada bulan Januari 2021 semua sekolah dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi masih menggunakan pembelajaran dalam jaringan (*on line*) termasuk di SMP Negeri 5 Jember.

Pembelajaran secara daring membawa implikasi terhadap interaksi sosial di lingkungan sekolah. Interaksi siswa dengan guru dalam hal komunikasi cenderung menurun bahkan komunikasi verbal antar siswa sudah jarang dilakukan, komunikasi dilakukan melalui alat bantu teknologi, sedangkan pembelajaran yang dilakukan terpaksa menggunakan aplikasi seperti *google classroom* dan *WhatsApps* (WA). Fenomena yang terjadi dilingkungan SMP Negeri 5 Jember membuat suasana pembelajaran dirasakan kurang bergairah, guna mengatasi kejenuhan

yang dirasakan Guru memberikan penyegaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk menstimulus keantusiasan belajar siswa. Kondisi ini jelas tidak ideal bagi pembelajaran yang sebelumnya menggunakan tatap muka di kelas lalu dipaksa menggunakan media teknologi untuk berinteraksi tanpa persiapan dan kajian empiris terlebih dahulu.

Gejala dan masalah sosial yang terjadi dalam lingkungan pendidikan menjadi perhatian utama pendidikan IPS sebagai mata pelajaran yang terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu yang dibelajarkan secara terpadu seperti yang diungkapkan oleh Acikalin (2014: 94) bahwa mata pelajaran IPS dibelajarkan secara terpadu dari disiplin Ilmu Sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi antropologi, psikologi, politik, dan sains dengan tujuan utama mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengatasi gejala dan masalah sosial di lingkungan sekitarnya.

Problematika yang terjadi di lingkungan pendidikan khususnya di sekolah dapat diselesaikan ketika

peserta didik memiliki bekal keterampilan dasar abad 21 dari sisi berpikir kritis, komunikasi, kerjasama, kreatif dan memiliki kemampuan literasi dalam bentuk digital. Guna mengetahui lebih lanjut pelaksanaan pembelajaran IPS yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Jember, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam proses dan evaluasi keterampilan abad 21 di masa pandemi yang dikemas dalam pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang mencoba mengamati secara komprehensif keterampilan abad 21 yang dimiliki siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada mata Pelajaran IPS yang dilakukan secara daring di SMP Negeri 5 Jember, hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Moleong (2007) bilamana penelitian bermaksud untuk memahami fenomena subjek penelitian seperti motivasi, perilaku, tindakan ataupun keterampilan secara holistik dan pada

konteks yang khusus dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata, maka metode kualitatif dapat digunakan sebagai panduan untuk menganalisa dan menjelaskan fenomena tersebut.

Guna mendapatkan keakuratan data, Peneliti menggunakan teknik triangulasi dalam proses menganalisa data untuk menjelaskan keterampilan abad 21 yang dimiliki siswa di SMP Negeri 5 Jember, yakni melalui data observasi, wawancara dan dokumentasi. Triangulasi sendiri menurut Sutopo (2006) merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan kualitas data dalam penelitian kualitatif.

Pengumpulan data dengan observasi dilakukan untuk melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS yang dilakukan secara daring. Wawancara dilakukan kepada PLT Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Jember tentang kebijakan KBM yang diterapkan selama masa pandemi, kepada Guru IPS SMP Negeri 5 Jember untuk mendapatkan data

tentang media, metode, sumber belajar yang dilakukan, serta kepada siswa untuk mendapatkan keutuhan data secara komprehensif. Analisa dokumen seperti RPP, Silabus, Evaluasi Harian, Mingguan serta nilai aspek keterampilan dalam rapor dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai hasil aspek keterampilan yang telah dimiliki siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Pembelajaran IPS Secara Daring di SMP Negeri 5 Jember

Perubahan belajar dari tatap muka ke dalam pembelajaran dalam jaringan tidak dipungkiri membawa efek psikologis bagi guru dan siswa. Merubah metode pembelajaran yang dilakukan, penyesuaian diri terhadap teknologi yang belum pernah dilakukan sebelumnya seperti pembelajaran menggunakan *Google Classroom* dan *Quizizz* sedikit terkendala pada proses pelaksanaan. Beberapa siswa mengaku kebingungan untuk mengakses tugas dan merasa tidak terbiasa untuk membaca dan

mengerjakan tugas tanpa diberikan bimbingan langsung oleh Guru. Seperti yang diungkapkan oleh M salah satu siswa kelas 8C:

“ ... Saya ada beberapa materi yang kurang paham tapi kalau mau tanya harus menghubungi guru via Whatsaap (WA) dan saya malu untuk bertanya, khawatir bahasa saya kurang sopan kalau harus tanya via WA. Pernah saya bertanya sekali dan jawaban yang diberikan oleh Guru tidak diberikan secara langsung atau cenderung membalas nya lama, sekarang kalau ada yang kurang mengerti ya udah saya biarkan, hehehe... ”.

Terlihat jelas bahwa transisi dari pembelajaran tatap muka menuju pembelajaran daring memiliki efek yang negatif dari segi pemahaman materi bagi siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut PLT Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Jember, Ibu S memberikan kebijakan tetap mengizinkan siswa yang kesulitan dalam menghadapi pembelajaran daring untuk datang ke sekolah atau istilah yang digunakan

adalah *Offline* untuk berkonsultasi dengan guru secara langsung dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan, seperti menggunakan masker, cuci tangan dan menggunakan *hand sanitizer* serta mengecek suhu tubuh siswa yang datang ke sekolah. Hal ini juga ditujukan untuk mengatasi solusi keterbatasan siswa yang kesulitan dalam mengakses tugas serta terkendala signal, untuk masalah alat bantu belajar dalam masa pembelajaran daring ini tidak memiliki kendala, karena rata-rata siswa di SMP Negeri 5 telah memiliki *handphone* pribadi.

Kebijakan dari PLT Kepala sekolah ini sebenarnya juga mengadopsi dari model pembelajaran campuran (*Online* dan Tatap Muka) seperti hasil penelitian yang dikemukakan oleh Zhafira, Ertika, dan Chairiyaton (2020) yang menjelaskan bahwasanya pembelajaran *Full Online* dirasakan kurang optimal dalam masa pandemi, sehingga pembelajaran secara *blended* menjadi opsi utama untuk memaksimalkan proses dan hasil belajar.

Pembelajaran secara daring juga membawa efek kejenuhan bagi siswa dan guru. Semua berkeinginan bahwa pandemi Corona dapat diatasi secara baik oleh pemerintah. Menurut pengakuan R siswa kelas 9B mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring dirasa membosankan tidak seperti disaat pembelajaran tatap muka, sekarang pembelajaran lebih pada pemberian tugas, merangkum, serta melakukan proyek yang diberikan. Variasi pembelajaran yang disukai dan ditunggu siswa adalah ketika guru menggunakan *Quizizz*, karena dengan quiz yang diberikan timbul jiwa kompetitif yang sehat diantara siswa untuk mendapatkan akumulasi point tertinggi dalam setiap soal yang berhasil dijawab.

Guru IPS di SMP Negeri 5 Jember, Ibu NS mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring dirasa kurang optimal karena pemberian materi melalui video dan pemberian tugas tanpa interaksi langsung dengan siswa dirasakan ada yang kurang. Kondisi pembelajaran

secara daring disadari akan memberikan efek jenuh bagi kondisi belajar siswa, untuk itu guru berusaha terus melakukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui *Quizizz* dan secara bertahap akan melakukan inovasi dalam bentuk media yang lain guna meningkatkan antusias belajar peserta didik.

Lebih lanjut Ibu NS memberikan penjelasan sebagai berikut;

“...Inovasi dalam media pembelajaran harus terus dilakukan, pada awalnya saya memaklumi dalam kondisi awal transisi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran secara daring masih banyak kekurangan disana-sini termasuk kedisiplinan siswa dalam melakukan proses pembelajaran, akan tetapi semakin lama pembelajaran menggunakan daring kedisiplinan dan antusias siswa cenderung semakin menurun, ini harus segera diperbaiki...”.

Indikasi ini dapat dilihat dari pengumpulan tugas yang dilakukan siswa hanya 40% saja yang mengumpulkan sesuai batas waktu

yang telah disepakati. Ketika dikonfirmasi kepada siswa, alasan utama mereka tidak mengumpulkan tugas tepat waktu karena kurang memahami materi dan terkadang terkendala akses jaringan internet.

Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Jember.

Ditengah situasi kegiatan belajar mengajar yang terus diupayakan perbaikannya menuju pembelajaran yang ideal, evaluasi hasil belajar yang terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai ketentuan yang berlaku tetap menjadi prioritas utama dalam evaluasi yang dilakukan oleh Guru IPS di SMP Negeri 5 Jember. Evaluasi aspek keterampilan yang relevan dengan keterampilan abad 21 menggunakan tiga jenis aspek penugasan yakni; 1) Praktek; 2) Produk; dan 3) Proyek. Hal ini sesuai dengan aturan yang diberlakukan dalam kurikulum 2013 seperti yang tertuang dalam Permendikbud Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 tentang

penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan menengah pasal 8 point f. yang menjelaskan bahwasanya penilaian keterampilan dapat dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai. Dari ketiga jenis penugasan yang diberikan beberapa *point* penting dalam aspek keterampilan yang dinilai adalah kedisiplinan dalam pengumpulan tugas sesuai tenggang waktu yang diberikan. Kerjasama dapat dilihat dari laporan yang diberikan oleh kelompok yang melakukan tugas proyek dimana setiap siswa mendapat bagian tugas-tugas yang berbeda dan dikumpulkan menjadi satu, jika proyek tidak dapat dikerjakan dengan baik maka tanggung jawab siswa serta kerjasama yang dibangun dalam kelompok tidak terbangun.

Kreativitas dapat dilihat dari penugasan produk dan proyek yang dilakukan. Bila ada beberapa produk dan proyek yang dikerjakan secara menarik dan memiliki keunikan mendapatkan *point* tambahan sebagai

bentuk dari kreativitas yang dilakukan oleh siswa. Beberapa tugas dan proyek yang diberikan jika dapat dikerjakan secara baik, maka diasumsikan bahwa siswa mampu berpikir secara kritis dalam menyelesaikan masalah pengerjaan proyek yang diberikan.

Evaluasi aspek keterampilan yang dilakukan oleh guru sebenarnya telah mengacu pada aspek *Learning and Inovation* dalam keterampilan abad 21 yang terdiri dari ; 1) *Critical Thinking and Problem Solving*; 2) *Communication*; 3) *Collaboration*; 4) *Creativity and Inovation*, hanya saja penilaian yang dilakukan *include* dalam evaluasi produk dan proyek tanpa memberikan penilaian secara spesifik yang terbagi dalam aspek-aspek *learning and innovation*. Selama masa pembelajaran secara daring guru tetap konsisten memberikan penilaian aspek psikomotor dengan memberikan penilaian produk dan proyek yang telah disusun sebelumnya.

Hasil belajar IPS yang didapatkan selama proses evaluasi pembelajaran daring mengalami penurunan dalam mata pelajaran IPS

di SMP Negeri 5 Jember dengan standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran IPS sebesar 75. Indikasi ini terlihat dari lebih banyaknya ujian perbaikan yang dilakukan oleh siswa dalam aspek pengetahuan, untuk aspek sikap dan keterampilan terlihat tidak ada perubahan yang signifikan hanya mengalami sedikit penurunan dari pembelajaran saat tatap muka.

Beberapa alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek keterampilan abad 21 dan mengatasi kebosanan dalam pembelajaran daring sebenarnya dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *mobile games* yang lebih populer dikalangan remaja. Seperti yang diungkapkan oleh Wirawan, Hurri, dan Pandikar (2018:48) bahwa penggunaan media *games* membawa efek positif untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran IPS dan membawa peserta didik mampu mengembangkan potensinya dalam hal memecahkan masalah, berkomunikasi, berpikir kreatif dan melakukan

kerjasama dengan baik sesuai tuntutan keterampilan abad 21.

Situasi dan kondisi di SMP Negeri 5 Jember tepat untuk mencoba mengaplikasikan *games* dalam pembelajaran daring saat ini, karena berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa ditemukan keantusiasan siswa ketika berbicara mengenai *games online* bahkan mereka mengaku sedikitnya bermain game online 3 jam per hari. Bila ruang 3 jam ini dapat dimanfaatkan dengan bermain *games* edukatif yang mampu mengembangkan aspek pengetahuan dan keterampilan, niscaya masalah kebosanan dan penurunan aspek pengetahuan dan keterampilan yang terjadi dalam pembelajaran IPS dapat segera terselesaikan.

SIMPULAN

Menghadapi perkembangan zaman dalam pembelajaran abad 21 yang menuntut siswa memiliki keterampilan *Learning and Inovation, Digital Literacy, Carrer and Life Skill*, mata pelajaran IPS mampu memberikan sumbangsih yang nyata

dalam menumbuhkembangkan kompetensi keterampilan abad 21 yang dimiliki oleh siswa. Kondisi ini tercermin dalam pembelajaran IPS yang dilakukan secara daring di SMP Negeri 5 Jember telah mengembangkan aspek keterampilan abad 21 dengan menggunakan prosedur penilaian aspek keterampilan yang telah diatur dalam Kurikulum 2013, meskipun selama evaluasi pelaksanaan KBM mata pelajaran IPS secara daring yang dilakukan terjadi penurunan rerata dari aspek keterampilan.

Optimalisasi kemampuan keterampilan abad 21 yang dimiliki oleh siswa dapat dilakukan dengan cara mengembangkan model dan media pembelajaran yang secara spesifik dapat mengukur aspek keterampilan abad 21. Alternatif yang dapat diberikan sesuai gaya belajar dan kebiasaan siswa di SMP Negeri 5 Jember menunjukkan bahwa *mobile games* dapat menjadi rujukan utama dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada mata pelajaran IPS yang dilakukan secara daring.

Daftar Pustaka

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Acikalin, Mehmet (2014) Future of Social Studies Education in Turkey. *Journal of International Social Studies*, 4:1, 93-102.
- Farisi, M. Imam (2016) Developing The 21st- Century Social Studies Skill Through Technology Integration. *Turkish Online Journal of Distance Education- TOJDE*, 4:2, 16-30.
- Wirawan, G., Hurri, I., & Pandikar, E. (2018) Studi Komparatif: Analisis Implementasi Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki. *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27:1, 43-51.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaj Rosdakarya.
- Ratna Hidayah, dkk. (2017) Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian. *Jurnal Taman Cendekia*, 1:2, 127-133.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi kedua. Surakarta:Universitas Sebalas Maret
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. (2020) Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4:1, 37-45.