

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam mewujudkan sumber daya manusia berkualitas dan memiliki kemampuan berkompetisi demi kehidupan yang lebih maju. Di era revolusi industri 4.0, Pendidikan merupakan salah satu jembatan mencapai keterampilan abad 21. RAND Corporation membuat sembilan kriteria pembelajaran yang mampu melatih keterampilan abad 21. Kesembilan kriteria tersebut yaitu: kurikulum yang relevan dengan keseharian peserta didik, pembelajaran yang melibatkan berbagai disiplin ilmu, mengembangkan *Lower and Higher Order Thinking Skills*, menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke area lain atau disiplin ilmu lainnya yang bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, membelajarkan bagaimana cara belajar kepada peserta didik, pembelajaran yang menangkal miskonsepsi, pembelajaran dalam tim, memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran, mendorong kreativitas peserta didik.¹

Badan Standar Nasional Pendidikan BSNP, memaparkan Pendidikan abad 21 yang relevan dengan konteks pendidikan Indonesia adalah: pertama, pemanfaatan teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi informasi telah menjadikan dunia ibarat desa global dengan “*big data*” yang dengan mudah dan murah dipertukarkan. Insan Pendidikan dan masyarakat mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, baik berupa teks maupun audio visual. Sumberdaya ini haruslah dikelola dengan baik untuk dimanfaatkan untuk pendidikan. Tidak sebaliknya, Insan pendidikan

¹ RAND Corporation. *Teaching And Learning 21st Century Skill: Lesson From The Learning Science*. (Hongkong: Asia society global cities education network, 2012).7

termakan arus informasi yang tidak relevan. Guru dituntut untuk melek teknologi agar dapat memanfaatkannya membantu siswa belajar lebih baik.²

Kedua, Peran strategis guru dan peserta didik. Keterbukaan akses ilmu pengetahuan memungkinkan siswa untuk mengakses sumber ilmu pengetahuan secara langsung. Hal ini berimplikasi pada pergeseran guru sebagai *infomediary* menjadi fasilitator, pelatih dan pendamping siswa belajar. Pembelajaran seharusnya tidak dibatasi di ruang kelas, tetapi diperluas ke dalam dunia nyata dan maya. Adagium "*the world is my class*" menggambarkan kenyataan seluruh dunia dan isinya merupakan tempat menggali ilmu pengetahuan dan menempa kompetensinya. Dalam konteks Islam, guru dan siswa mengaji ayat-ayat Qur'aniyah dan ayat-ayat Kauniyah sekaligus. Guru tidak sebatas berperan sebagai *mudarris*, tetapi menampilkan profil guru utuh sebagai *murabbi, mu'allim, dan muaddib*.

Ketiga, pembelajaran kreatif. Pemilihan metode mengajar mempertimbangkan bahwa peserta didik adalah unik, memiliki "*learning style*" yang beragam. Selain itu, standar capaian belajar didukung oleh metode mengajar yang mendorong "*deeper learning*", pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian hasil belajar berupa pengetahuan yang mendalam, keterampilan berpikir tingkat tinggi dan sikap belajar. Salah satu model yang relevan untuk mencapai tujuan tersebut adalah *project-based learning*.

Keempat, materi ajar yang kontekstual. Terpaan informasi berupa teks, gambar dan audio visual, lebih memberikan pemahaman tentang konsep, dan gambaran tentang realitas sosial yang terjadi. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan realitas yang terjadi. Hal ini menuntut *more-knowledgeable* people untuk merumuskan materi yang kontekstual. Tantangan pembelajaran untuk masa depan bukan pada desiminasi materi dari buku ajar, tetapi pemahaman

² Badan Standar Nasional Pendidikan. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. (Jakarta: BSNP). 2010,24-28

sebuah realitas dipandang dari sudut pandang ilmu pengetahuan. Permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dapat digunakan sebagai topik pembelajaran yang akan dicari pemecahannya dengan memanfaatkan konsep-konsep pengetahuan yang telah didapatkan oleh peserta didik.

Kelima, struktur kurikulum mandiri berbasis individu. Struktur kurikulum seharusnya dapat mengakomodir keragaman individu dan target belajarnya. Mengembangkan model kurikulum berbasis individu ini membutuhkan desain dan konsep yang terbukti (melalui penelitian) efektif dalam penerapannya. Profil capaian standar nasional, terutama yang berkaitan dengan kurikulum merupakan hal kunci untuk melakukan transformasi pengembangan kurikulum.

Kecakapan abad 21 secara khusus juga muncul karena realitas pendidikan global yang belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan *output* pendidikan era digital. Paradigma belajar yang terbentuk pada umumnya adalah untuk berkompetisi. Para pendidik yang tanpa sadar, mengajari dan mendidik mereka suka bersaing tapi lupa kerjasama. Misalnya, masih berlakunya perangkan akademik, kelas-kelas belajar akselerasi, dan maraknya sekolah-sekolah favorit. Membuat pola berpikir kompetitif hanya mencerdaskan anak didik pada ranah kognitif. Sehingga melupakan budaya kerjasama dan kolaborasi. Hal ini kontra dengan gambaran abad 21 bahwa individu hidup dalam lingkungan yang sarat akan penggunaan teknologi, dimana terdapat kemudahan akses informasi yang berlimpah, pola komunikasi dan kolaborasi yang baru. Sehingga untuk mendukung kesuksesan di era digital sangat diperlukan basis keterampilan dalam era digital antara lain, keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, berkomunikasi, dan kolaborasi.

Realitas di atas mengharuskan pendidik untuk menghadirkan konten pembelajaran kolaboratif untuk benar-benar menyiapkan anak didik menghadapi realitas abad 21. Konten pembelajaran abad 21 ini kemudian kita kenal dengan term 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation*). Secara konseptual pendidik merupakan tenaga profesional dengan kapasitas kuantitas dan kualitas yang mampu menjawab segala tantangan dan kebutuhan pendidikan. Tuntutan profesionalisme pendidik abad 21 bukan pada kemampuan pendidik untuk tahu dan mahir tentang segala hal, namun pendidik memiliki keahlian mencari tahu bersama dengan siswa mereka, menjadi *role model* kepercayaan, keterbukaan, dan ketekunan kepada siswanya di kehidupan abad 21.

Kecakapan abad 21 secara global dijabarkan dalam 4 kategori sebagai berikut: (a) Cara berpikir: Kreatifitas dan inovasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan belajar untuk belajar; (b) Cara untuk bekerja: Berkomunikasi dan bekerja sama; (c) Alat untuk bekerja: Pengetahuan umum dan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi; (d) Cara untuk hidup: karir, tanggung jawab pribadi dan social termasuk kesadaran akan budaya dan kompetensi.³ Pendidikan abad 21 ini melibatkan aspek keterampilan dan pemahaman, namun juga menekankan pada aspek- aspek kreativitas, kolaborasi dan kemampuan berbicara. Beberapa juga melibatkan teknologi, tingkah laku dan nilai nilai moral, selain itu juga menekankan pada keterampilan berpikir kritis dan berkomunikasi yang lebih memberikan tantangan dalam proses.

Widdiharto berpendapat bahwa kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir peserta didik, metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar peserta didik menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung

³ Brinkley et al Training in 21st century working life skill: how to support productivity and well-being in multi-locational knowledge work. 2018

menghafal dan mekanistik. Berdasarkan pendapat Widdhiarto tersebut, maka dibutuhkan pengelolaan pembelajaran yang dapat menumbuhkan suasana menyenangkan, berkesan, tetapi tetap fokus pada capaian kompetensi pembelajaran.⁴

Mengelola proses belajar-mengajar adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi⁵. Pengelolaan pembelajaran sebagai salah satu langkah pendukung tercapainya keterampilan abad 21. Keberhasilan pembelajaran di kelas merupakan kunci keberhasilan proses pendidikan. Pada saat ini, diperlukan proses pembelajaran yang lebih bermakna, dimulai dari mengajukan pertanyaan yang menantang tentang suatu fenomena, kemudian menugaskan siswa untuk melakukan suatu kegiatan, fokus pada pengumpulan dan penggunaan bukti, tidak hanya menyampaikan informasi secara langsung dan menekankan pada stimulus berfikir kritis.

Manajemen sebagai suatu sistem merupakan suatu proses untuk mencapai target organisasi secara maksimal dan komprehensif. Untuk meraih target organisasi dilaksanakan dengan pengelolaan fungsi-fungsi manajemen. Fungsi-fungsi manajemen dikemukakan oleh beberapa ilmuwan seperti George R. Terry menjadi 5 tahapan atau unsur manajemen yaitu *Planning, Organizing, Actuating, Controlling* yang disingkat menjadi POAC.⁶

⁴ Widdhiarto. *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*. (Yogyakarta: Depdiknas, 2004), 53

⁵ Wahyu, R. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan *Model Project Based Learning* (PJBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMP As-Salam Batu. 2012

⁶ Ujang Andi Yusuf, Kebutuhan Ilmu Manajemen Pendidikan Islami dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi 4.0, *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/jim/article/view/688/491>,

Firman Allah SWT dalam surah Ash Shaff (61:4):

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَأَنَّهُمْ بُنْيَانٌ مَّرصُومٌ

Sesungguhnya Allah menyukai orang yang berperang dalam dijalan-Nya dalam barisan yang teratur seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh.

Firman Allah SWT dalam surah Al Mu'minin (23:8) :

وَالَّذِينَ هُمْ لِأَمَانَاتِهِمْ وَعَهْدِهِمْ رَاعُونَ

Dan orang-orang yang memelihara amanat-amanat (yang dipikulnya) dan janjinya.

Dari dua ayat Al-Qur'an diatas tadi kita dapat mengambil kesimpulan bahwa Al-Qur'an adalah sumber dari seluruh sumber ilmu pengetahuan, bahkan ilmu yang baru berkembang khir-akhir ini sudah tertera dalam Al-Qur'an dan diterapkan oleh Rasulullah SAW sejak dahulu kala. Sehingga bentuk penerapan Manajemen Qur'ani atau manajemen yang bersifat Islami sudah ada sejak zaman pemerintahan Rasulullah SAW.

Pada masa Rasulullah SAW perencanaan yang menjadi hal mendasar dari tujuan pendidikan terhadap para sahabat dan umat ini hanya satu, yaitu memperbaiki akhlak, dan itu merupakan visi pendidikan dikala itu. *Organizing* (pengorganisasian), pada masa Rasulullah SAW pengorganisasian yang menjadi kekuatan dikala itu adalah kepercayaan dan semangat dalam melaksanakan amanah yang diberikan kepada sahabat. *Actuating* (pelaksanaan), pada masa Rasulullah SAW pelaksanaan yang dilakukan dalam proses pendidikan adalah dengan berusaha professional dan berusaha tanpa ada mengeluh. *Controlling* (pengawasan) pada masa Rasulullah SAW pengawasan yang menjadi kontrol utama adalah keimanan setiap individu yang meyakini bahwa sesungguhnya Allah maha mengetahui segala sesuatu. *Planning* (perencanaan), pada masa modern kebanyakan perencanaan dirumuskan secara teknis yang sangat mendalam

tanpa lebih memperhatikan substansi dari tujuan pendidikan yang akan dihasilkan.⁷

Manajemen merupakan proses yang khusus dengan target untuk mencapai suatu tujuan secara maksimal dengan memaksimalkan semua fasilitas yang tersedia. Terry menjelaskan: “*Management is performance of conceiving desired result by means of group efforts consisting of utilizing human talent and resources*”. Hal ini memberikan pemahaman bahwa manajemen merupakan kemampuan mengatur dan meraih target yang direncanakan dengan memberdayakan anggota dan fasilitas-fasilitas yang tersedia.⁸

Menurut S.P. Siagian Fungsi manajemen adalah proses perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*) dan evaluasi (*evaluating*) untuk mencapai tujuan (objek) secara efektif dan efisien. Efektif bermakna target terpenuhi sesuai planning dan efisien bermakna tugas diselesaikan secara tertib, terorganisir, dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Menurut Syaiful Sagala, Konsep manajemen sebagai sebuah proses dalam pembelajaran, dimaknai sebagai suatu usaha dan sikap pimpinan (kepala sekolah) sebagai orang yang memberikan instruksi di sekolah dan usaha maupun tindak tanduk guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas dalam rangka meraih target program sekolah dan pembelajaran.⁹

Pembelajaran adalah pola interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik dengan niat untuk memperoleh pengetahuan, sikap, ketrampilan, atau serta mendalami apa yang dipelajari. Dalam mengelola pembelajaran, guru sebagai pengelola melaksanakan berbagai langkah

⁷ Slamet Hartanto. *Manajemen Ala Rasulullah Dalam Perspektif Entrepreneur*. (Yogyakarta: Jurnal Intelegensia, 2016) Vol. 04 No. 1, hlm. 6

⁸ Syafaruddin, *Manajemen Lembaga Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2005), 41

⁹ Erni Sukaesih, Strategi Optimalisasi Manajemen Pengetahuan Berbasis Multi-Generasi Karyawan dalam Upaya Meningkatkan Modal Intelektual di Telkom Regional III Jawa Barat, *Jurnal Universitas Pasudan*, <http://repository.unpas.ac.id/47838/>, , hlm 15

kegiatan mulai dari merencanakan, mengorganisasikan, mengaplikasikan dan mengevaluasi pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan dari konsep manajemen dan pembelajaran, maka konsep manajemen pembelajaran dapat dipahami sebagai proses mengelola yang meliputi kegiatan *planning, organizing, actuating dan evaluating* proses pembelajaran yang berkaitan dengan seluruh komponen di dalamnya guna meraih tujuan. Menurut Ibrahim Bafadhal Manajemen pembelajaran adalah segala tindakan dalam rangka untuk mencapai proses belajar mengajar yang edukatif, efektif dan efisien.¹⁰

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung hal tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek yang mempromosikan *deeper learning* juga memiliki relevansi untuk mengembangkan keterampilan abad 21. *Project Based Learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dipresentasikan kepada orang lain. Thomas dan Bilqis menjelaskan bahwa sebuah proyek dicirikan sebagai serangkaian kegiatan kompleks berdasarkan tantangan yang dihadapi siswa, diselesaikan dalam jangka waktu yang ditentukan, dan berpuncak pada output yang realistis seperti presentasi, pameran, atau publikasi.¹¹

Brundier dkk menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengacu pada teknik pengajaran berbasis inkuiri yang melibatkan siswa membangun pengetahuan dengan mengharuskan mereka untuk menyelesaikan proyek yang bermakna dan menciptakan produk dunia nyata.¹²

¹⁰ Wika Niati, Peran Guru PAUD dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Darma Wanita Kab. Seluma, Al-Fitrah Journal OEarly Childhood Islamic Education, <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/2284/1900>

¹¹ Darini Bilqis Maulany, The Use of Project-Based Learning In Improving The Students' Speaking Skill (A Classroom Action Research at One of Primary Schools in Bandung). Journal of English and Education 2013, Vol 1 No 1. hlm 5

¹² Guo et al., A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. International Journal of Educational Research. 2020, Vol 102, No 2, hlm.8

Model pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk bekerja lebih mandiri, mengembangkan pembelajarannya, lebih realistis, dan menghasilkan suatu produk. Al-Tabany menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student-centred*) dan menugaskan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa dibiarkan bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi Pembelajarannya¹³. Artinya keterlibatan siswa dalam model pembelajaran ini dituntut lebih dari guru itu sendiri. Loyens dkk. juga menjelaskan bahwa PJBL merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif dan berbasis penelitian yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dan Pembelajaran komparatif¹⁴. Tujuan dari PJBL adalah agar para peserta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Siswa mungkin mengalami masalah saat mengerjakan proyek yang harus diselesaikan untuk membuat dan mempresentasikan produk akhir dalam menanggapi masalah mengemudi¹⁵. Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas siswa untuk dapat memahami konsep dan prinsip dengan melakukan penelitian mendalam terhadap suatu masalah dan mencari solusi yang relevan dan siswa belajar secara mandiri. dan hasil dari pembelajaran ini adalah sebuah produk. Selain itu, Bell dan Han et al. dalam Aksela dan Haatainen menyatakan bahwa PJBL memiliki banyak potensi untuk meningkatkan kemampuan abad 21 dan melibatkan siswa dalam masalah dunia nyata¹⁶.

¹³ Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif)*.(Jakarta: Kencana). 2014

¹⁴ Loyens et al., *Problem-based learning as a facilitator of conceptual change. Learning and Instruction*. 2015

¹⁵ Kokotsaki et al., *Project-based Learning: A review of the literature. Improving Schools*. Durham Research Online. 2016

¹⁶ Aksel & Haatainen, *Project-Based Learning (Pbl) In Practise: Active Teachers' Views Of Its' Advantages And Challenges. Integrated Education for the Real World*. 2019

Pembelajaran Berbasis Proyek juga dapat dilakukan dengan mudah namun dengan hasil yang sangat memuaskan dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.¹⁷ Artinya, *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Bahkan Häkkinen dalam Almulla menjelaskan bahwa pendekatan PBL mempromosikan pemikiran strategis, pemecahan masalah, komunikasi interpersonal, literasi informasi dan media, kolaborasi, kepemimpinan dan kerja tim, inovasi, dan imajinasi, yang semuanya merupakan keterampilan abad ke-21 yang esensial¹⁸. Berdasarkan beberapa hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dilakukan agar siswa belajar dari pengalamannya dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena akan menambah pengetahuannya sendiri yang terlibat dalam proses pembelajaran yang kompleks.

Salah satu sekolah yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek ini adalah Peacesantren Welas Asih Garut yang berlokasi di desa Sukarasa Kec, Samarang , Kota garut. Peacesantren Welas Asih adalah sebuah model pesantren yang memberi penekanan pada model pendidikan perdamaian dan pengajaran yang menerapkan nilai *islam Rahmatan Lil'alamin*, welas asih serta memberikan dampak dan manfaat bagi lingkungan.

Dari observasi yang dilakukan disana menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek di Peacesantren Welas Asih dalam proses pembelajaran mengintegrasikan seluruh mata pelajaran pada satu proyek tertentu yang dikerjakan siswa dengan tujuan berdampak pada perkembangan sikap siswa, terutama dilihat dari pola interaksi dengan kondisi sosial di sekitar mereka. Selain itu *project based learning* ini

¹⁷ Safriana , Penerapan Project Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Calon Guru. *Serambi Akademica*, 6(1), 12-13. 2018

¹⁸ Almulla, *The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning*. SAGE Open. 2020

menjadi ciri khas yang menjadi daya tarik sekolah, tetapi masih belum maksimal dalam hal manajemen pembelajarannya belum terstandarisasi, perencanaan konsep proyek terlalu mendadak dalam segi waktu, dan akurasi penilaian atau evaluasi pembelajaran belum terkoordinir dengan baik.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dikemukakan maka peneliti memandang penting dan tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Manajemen Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut ?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut ?
4. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain untuk menjawab rumusan masalah yang sudah ditentukan, antara lain untuk menganalisis;

1. Perencanaan pembelajaran berbasis *project based learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut.

2. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut.
3. Evaluasi pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut.
4. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam mengembangkan keterampilan abad 21 di Peacesantren Welas Asih Garut

D. Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti berharap, penelitian ini dapat berguna baik secara teoretis maupun praktis, kegunaan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Secara teoretis
 - a) Sebagai bahan pengembangan sekaligus penguatan teori-teori keilmuan yang berkaitan dengan implementasi kurikulum dalam meningkatkan mutu lulusan.
 - b) Sebagai bahan informasi bagi penyelenggara pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Secara praktis
 - a) Secara khusus sebagai bahan masukan bagi pimpinan Sekolah Welas Asih dalam manajemen pembelajaran *project based learning*.
 - b) Bagi Guru, penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi dalam berinovasi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, sumbangsih pemikiran dan kontribusi ilmiah dalam khazanah keilmuan manajemen pendidikan Islam

E. Kerangka Pemikiran

Keterampilan Abad 21 mencakup kemampuan, keterampilan dan karakter yang dibutuhkan bagi kesuksesan hidup abad ini. Para ahli menjelaskan keterampilan ini secara berbeda-beda. Trilling dan Fadel (2009) mendefinisikannya sebagai (1) *life and career*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skill*.¹⁹

Griffin mendefinisikan keterampilan abad 21 berdasarkan empat kategori. Pertama, individu harus terlibat pada cara berpikir tertentu, termasuk metakognisi, mengetahui bagaimana cara membuat keputusan, terlibat dalam berpikir kritis, menjadi inovatif, dan mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah. Kedua, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dan mampu bekerjasama dalam sebuah tim. Ketiga, menggunakan alat yang tepat dan memiliki pengetahuan yang cukup untuk bekerja, serta memiliki literasi teknologi informasi. Keempat, menjadi warga negara yang baik dengan berpartisipasi dalam pemerintahan, menunjukkan tanggung jawab sosial yang meliputi kesadaran berbudaya, kompeten, serta selalu mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan karir.²⁰

Manajemen pembelajaran merupakan penataan semua aktivitas pembelajaran mulai dari *proses planning, organizing, actuating* dan *evaluating*, yang meliputi kurikulum inti dan kurikulum penunjang berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan oleh Kementerian Agama atau Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dengan demikian, tujuan utama manajemen pembelajaran yaitu mencetak kepribadian peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Secara rinci tujuan manajemen pembelajaran meliputi hal-hal berikut, yaitu: *Pertama*; terwujudnya proses pembelajaran yang aktif,

¹⁹ Trilling and Fadel. 21st century skills: *Learning for Life in Our Times*. (Jossey Bass: USA .2009), 43

²⁰ Griffin, Patrick. & Esther Care. *Assesment and Teaching of 21st Century Skills: Methods and Approach*. New York: Springer Science+Business Media Dordrecht.2015

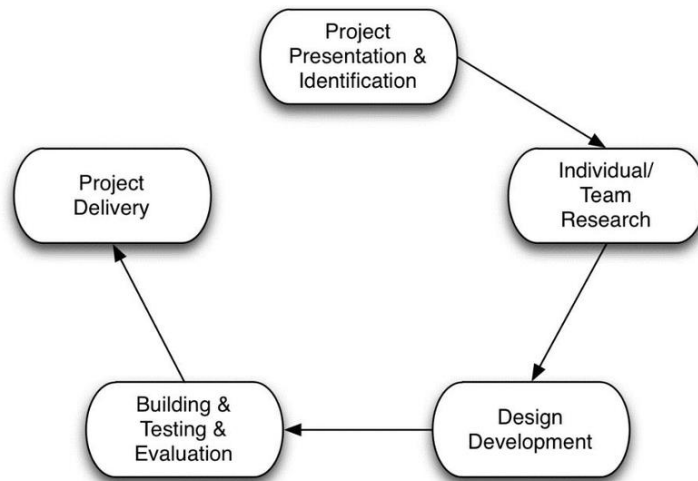
inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. *Kedua*; terciptanya peserta didik aktif mengembangkan minat dan bakatnya dalam rangka meraih kedalaman spiritual keagamaan, kompetensi profesional, memiliki kecakapan dan kecerdasan.

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dipresentasikan kepada orang lain. Bilqis menjelaskan bahwa sebuah proyek dicirikan sebagai serangkaian kegiatan kompleks berdasarkan tantangan yang dihadapi siswa, diselesaikan dalam jangka waktu yang ditentukan, dan berpuncak pada output yang realistis seperti presentasi, pameran, atau publikasi.²¹

Model pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk bekerja lebih mandiri, mengembangkan pembelajarannya, lebih realistis, dan menghasilkan suatu produk. Al-Tabany menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student-centred*) dan menugaskan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa dibiarkan bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya. Artinya keterlibatan siswa dalam model pembelajaran ini dituntut lebih dari guru itu sendiri. Loyens dkk. juga menjelaskan bahwa PJBL merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif dan berbasis penelitian yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dan pembelajaran komparatif. Tujuan dari PJBL adalah agar para peserta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Siswa mungkin mengalami masalah saat mengerjakan proyek yang harus diselesaikan untuk membuat dan mempresentasikan produk akhir dalam menanggapi masalah mengemudi.²²

²¹ Darini Bilqis Maulany. The Use Of Project Based Learning In Improving Students Speaking Skill (A classroom action research at one primary schools in Bandung). *Journal of English Education*, 2013

²² Loyens, S. dkk. Problem Based Learning As A Facilitator Of Conceptual Change. *Learning And Instruction*. 2015. *Journal Science Direct*. Volume 38, No 3, hal.35



Gambar 1.1. Tahapan Pembelajaran Projek Based Learning

Berdasarkan gambar tersebut menjelaskan alur dari model pembelajaran berbasis proyek yang diawali dengan tahap praprojek. Pada tahap ini perencanaan guru merancang serta mendeskripsikan proyek, menentukan tema yang akan diangkat dan permasalahan pada proyek, menyiapkan media yang akan digunakan saat proyek, menyediakan macam-macam sumber belajar, dan menyiapkan situasi dan kondisi pembelajaran yang memumpuni. Setelah itu kemudian masuk ke fase 1 yaitu mengidentifikasi masalah. Pada fase ini siswa diberikan tugas untuk mengamati suatu obyek, dan hasil dari pengamatannya siswa harus meneliti permasalahannya, dibuat perumusan masalah dalam bentuk pertanyaan. Tahap berikutnya adalah fase 2 yaitu pembagian kelompok dalam pengerjaan proyek secara individual atau berkelompok serta siswa melakukan penelitian, mengumpulkan data yang dibutuhkan dan menganalisisnya dengan metode yang sesuai. Penelitian awal dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran kepada siswa dalam membuat dan mengembangkan produk. Tahap fase 3 membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek. Dalam fase ini siswa secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya atau bersama guru menyusun rancangan proyek yang

akan dibuat, membuat jadwal tahapan pengerjaan proyek, dan merencanakan aktivitas yang harus dilakukan.²³

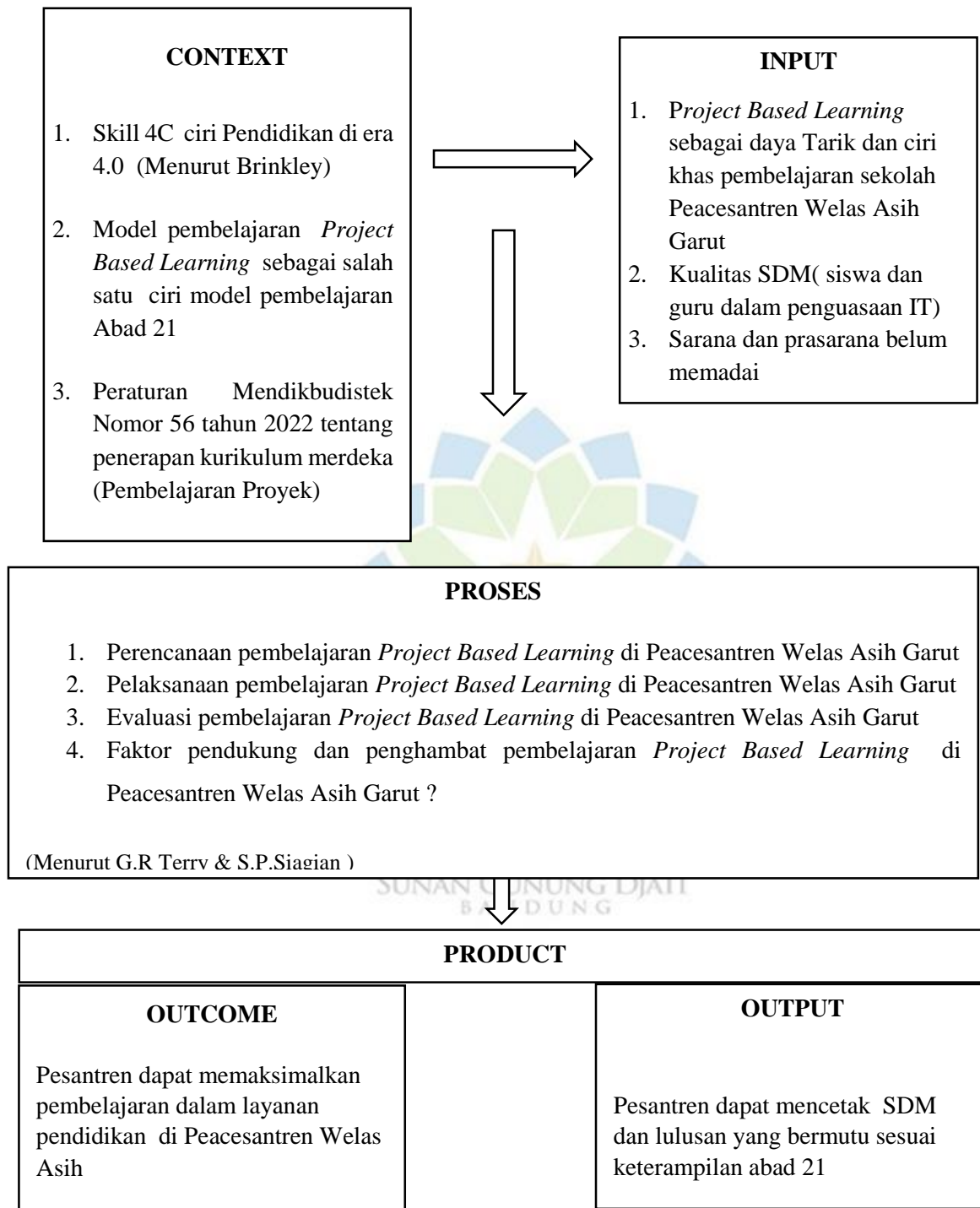
Tahap berikutnya adalah fase 4 yaitu menyusun draf/prototipe produk. Pada fase ini hasil dari penelitian siswa membuat contoh atau duplikasi bahkan berinovasi membuat produk yang disesuaikan dengan permasalahan yang harus diselesaikan. Selain itu juga siswa mengukur, menilai, dan memperbaiki produk. Pada fase ini siswa mengecek ulang hasil pekerjaannya, apakah produk dapat digunakan sebagaimana mestinya, atau terdapat kekurangan dan kelemahan. Selain mengecek sendiri, siswa juga dapat meminta pendapat dan masukan dari teman maupun dari gurunya. Tahap berikutnya yaitu fase 5 finalisasi dan publikasi produk. Pada fase ini setelah melakukan pengecekan ulang dan dirasa tidak ada kekurangan, siswa melakukan tahapan akhir pada produk dan dapat dipublikasikan. Tahap terakhir adalah pascaprojek. Pada tahap ini guru memberikan penilaian yang otentik dan jelas, penguatan pada hasil kerja siswa, masukan dan saran yang harus dilakukan untuk perbaikan proyek kedepannya.²⁴



²³ Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. Pembelajaran Literasi (Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains membaca dan menulis). (Bumi Aksara, 2018), Tasik, hlm.36

²⁴ Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. Pembelajaran Literasi (Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains membaca dan menulis).

Bagan Kerangka Berfikir



Gambar 1. 2. Manajemen Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21

F. Hasil Penelitian Terdahulu



1. Penelitian Ahmad (2021)

Penelitian tesis yang dilakukan Ahmad yang terbit di jurnal Al-Ishlah terakreditasi sinta 2 pada tahun 2021 dengan judul *Management of project based learning model at sekolah alam junior High school*. Permasalahan yang dibahas adalah bagaimana model pembelajaran berbasis proyek direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah SMP Sekolah Alam Cikeas. Metode yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan, 1) Pengelolaan pembelajaran berbasis proyek di Sekolah Alam Cikeas telah dilakukan secara terorganisir, menjadikan *project based learning* dilaksanakan secara lebih terukur dan menghasilkan output. 2) Penerapan di SMP Sekolah Alam Cikeas menitikberatkan pada pengembangan karakter dan moral menghasilkan siswa yang mampu berdaya saing tidak hanya dibidang akademik tetapi juga secara kualitas dan secara keseluruhan.

Dari pemaparan diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas pengelolaan pembelajaran PjBL yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, evaluasi. Selain itu teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Selain kesamaan juga terdapat perbedaannya. Pada penelitian Ahmad pengelolaan pembelajaran proyeknya mengembangkan pada karakter dan moral, sedangkan penelitian ini pengelolaan pembelajaran proyeknya mengembangkan keterampilan abad 21.

2. Penelitian Afial Wari (2021)

Penelitian tesis yang dilakukan Afial Wari yang terbit di Digilib UIN Sunan Gunung Djati tahun 2021 dengan judul “Manajemen Kurikulum 2013 (K13) Berbasis *Project Based Learning* di Sekolah Dasar Unggulan Nasywa Kabupaten Bandung Barat” Permasalahan yang dibahas adalah Perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, faktor penghambat dan solusi implementasi kurikulum 2013 (K13) berbasis *Project Based Learning* pada masa pandemi covid -19.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Perencanaan kurikulum 2013 berbasis *ProjectmBased Learning* di Sekolah Dasar (SD) Unggulan Nasywa direncanakan dan disusun berdasarkan pada langkah-langkah perencanaan yang terdiri dari *recover* dan design. 2) Pelaksanaan kurikulum 2013 berbasis *Project Based Learning* di Sekolah Dasar (SD) Unggulan Nasywa dimulai dengan tahapan komunikasi berupa monitoring proyek, membuat proyek dan presentasi proyek. 3) Evaluasi terhadap kurikulum 2013 berbasis *Project Based Learning* di Sekolah Dasar (SD) Unggulan Nasywa dilakukan dengan menyimpulkan proyek, refleksi, penilaian proyek dan tindak lanjut (follow up) proyek. 4) Faktor penghambat dalam implementasi Kurikulum 2013 (K13) berbasis *Project Based Learning* pada masa pandemi Covid- 19 di SD Unggulan Nasywa adalah penyesuaian terhadap teknologi oleh para guru, keterbatasan media yang dimiliki oleh siswa, dan beberapa siswa yang tidak dapat didampingi oleh orang tua pada saat pembelajaran, kendala ini diatasi dengan pelatihan penggunaan media bagi guru dan meningkatkan kerjasama serta komunikasi antar sekolah dan orang tua.

Dari pemaparan diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas *Project Based Learning* sebagai basis pembelajaran saintifik Selain itu teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Adapun perbedaannya pada penelitian Alfian Wari membahas mengenai manajemen kurikulumnya dan waktu saat berlangsung penelitian pada masa pandemi covid 19 dan pelaksanaan pembelajaran

PjBL dilakukan secara mandiri oleh siswa, karena sulit untuk dilakukan berkelompok sebagai suatu ciri khas dari PjBL.

3. Penelitian Rosalinda Stheylani Sakbana (2021)

Penelitian tesis yang dilakukan Rosalinda Stheylani Sakbana yang terbit di Digital library UNS dengan judul “Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan *Project Based Learning* (PjBL) dan *Discovery Learning* Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa”.

Permasalahan yang dibahas ; 1) Perbedaan pengaruh penggunaan pendekatan saintifik menggunakan *Project Based Learning* dan *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa, 2) Perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kritis tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa, 3) Adakah perbedaan pengaruh kreativitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa, 4) Interaksi antara pendekatan saintifik menggunakan model *Project Based Learning* dan *Discovery Learning* dengan keterampilan berpikir kritis terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan teknik analisis data non parametrik untuk pengujian hipotesis, menggunakan uji Kruskal Wallis kemudian untuk uji lanjut menggunakan uji lanjut post hoc (Mann-Whitney U). Sampel yang digunakan ialah keseluruhan dari populasi yaitu siswa SMA Negeri 1 Amarasi Timur.kelas X-MIA1 (kelas eksperimen I) dan X-MIA2 (kelas eksperimen II).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada perbedaan pengaruh pendekatan saintifik menggunakan project based learning dan discovery learning terhadap hasil belajar siswa, 2) Tidak ada perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kritis tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa, 3) Ada perbedaan pengaruh kreativitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa, 4) Ada interaksi antara pendekatan

saintifik menggunakan model *Project Based Learning* dan *Discovery Learning* dengan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap hasil belajar siswa.

Dari pemaparan diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas *Project Based Learning* sebagai basis pembelajaran saintifik, selain itu penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai berupa kompetensi berfikir kritis dan kreatif yang merupakan komponen keterampilan abad 21 dan relevan dengan penelitian yang penulis ampu.

Adapun perbedaannya pada penelitian Rosalinda Stheylyani Sakbana penggunaan model pembelajarannya tidak hanya PjBL tetapi juga *Discovery Learning*, selain itu penggunaan model pembelajarannya lebih spesifik pada mata pelajaran Fisika.

4. Birdman, J., Wiek, A., & Lang, D. J. (2021)

Menurut penelitian Birdman dkk yang terbit di *International Journal of Sustainability in Higher Education* dengan judul penelitian “Mengembangkan kompetensi utama dalam keberlanjutan melalui pembelajaran berbasis proyek dalam program lulusan keberlanjutan “

Penelitian ini peran pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum keberlanjutan lulusan melalui lensa pengembangan kompetensi utama. Pembelajaran berbasis proyek telah menjadi pedagogi yang direkomendasikan secara luas untuk pendidikan berkelanjutan. Dalam penelitian ini menguji hubungan antara pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan kompetensi pada tingkat program dari perspektif siswa.

Desain/metodologi/pendekatan yang dilakukan ialah Studi kasus komparatif selama dua tahun mengikuti perjalanan pembelajaran berbasis proyek dari sembilan mahasiswa keberlanjutan lulusan dari tiga program: *Master of Sustainability* di Arizona State University,

Master of *Sustainability Science* di Leuphana University of Lüneburg dan *Global Sustainability Science Master's*, kolaborasi ASU dan Leuphana. Selama empat semester, masing-masing siswa mengambil bagian dalam empat penilaian diri dan wawancara berorientasi kompetensi untuk memetakan pembelajaran yang mereka rasakan di seluruh program mereka. Informasi kontekstual tambahan dikumpulkan dari materi dan deskripsi program dan kursus, wawancara instruktur dan observasi *in vivo*.

Penelitian menunjukkan bahwa aspek yang menentukan pembelajaran berbasis proyek termasuk kolaborasi, otonomi siswa dan koneksi dunia nyata berkontribusi pada pengembangan kompetensi yang dirasakan siswa. Pengalaman belajar berbasis proyek yang digerakkan oleh siswa dan yang digerakkan oleh program sama-sama mendorong hasil ini, selama tantangan pedagogis untuk menyeimbangkan dukungan dan kemandirian siswa yang terkait dengan masing-masing dikurangi melalui tindakan instruktur, desain program, atau keterampilan mengatasi siswa secara individu.

Dari pemaparan diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas *Project based learning* sebagai basis pembelajaran keterampilan abad 21, yang mendukung kompetensi akademik dan kompetensi personal dan itu relevan dengan penelitian yang peneliti usung.

Adapun perbedaannya pada penelitian Bridman dkk yaitu hasil pengembangan kompetensi lebih kepada *skill* kolaborasi dan kemandirian siswa tidak mencakup keseluruhan term 4C

5. Penelitian Wahyuni (2020)

Penelitian yang dilakukan Wahyuni terbit di jurnal Isema dengan judul Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Melek Literasi (Penelitian di Sekolah Menengah Pertama Islam Cendekia Muda

Bandung). Penelitian Wahyuni membahas mengenai bagaimana pembelajaran berbasis proyek untuk melek literasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari manajemen PjBL untuk menjadikan peserta didik melek literasi, terdapat efektivitas mulai dari pengamatan sampai tahap persentasi merupakan kegiatan dari melek literasi yang berhasil dicapai dengan baik. Efisiensi dalam segi waktu, peserta didik dalam waktu bersamaan dapat menggunakan beragam media dan bahan ajar penyampaian informasi, sedangkan secara materi tempat untuk mendapat informasi gratis, dan pembuatan proyek menggunakan barang-barang bekas. Adapun faktor pendukungnya, sumber daya manusia di sekolah yang memumpuni untuk melakukan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Sedangkan hambatannya adalah kurangnya manajemen waktu dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, sehingga tidak dapat berjalan secara maksimal

6. Penelitian Dede Rusman (2019)

Penelitian Tesis yang dilakukan Dede Rusman yang terbit di Jurnal Inovasi pendidikan kimia UNNES Terakreditasi sinta dengan judul “Analisis Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 terhadap Kompetensi Kewirausahaan pada Peserta Didik Smk di Kabupaten Wonogiri”.

Permasalahan yang dibahas : 1) Bagaimana pengaruh keterampilan digital abad 21 terhadap pendidikan kewirausahaan, efektivitas personal, kompetensi akademik peserta didik SMK di kabupaten Wonogiri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan 7 skala sikap yang diisi oleh responden berjumlah 210 peserta didik. Analisis data penelitian menggunakan

analisis *Structural Equation Model* (SEM) dengan pembuktian kesesuaian model sebagai uji prasyarat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel keterampilan digital abad 21 terhadap kompetensi efektivitas personal kewirausahaan dan kompetensi akademik kewirausahaan baik secara langsung maupun melalui mediasi variabel pendidikan kewirausahaan, terbukti bahwa pengintegrasian keterampilan digital abad 21 pada pendidikan kewirausahaan mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap kompetensi kewirausahaan dari pada pengaruh variabel keterampilan digital abad 21 secara langsung terhadap kompetensi kewirausahaan, indikator yang mempunyai pengaruh terbesar pada masing-masing variabel adalah berpikir kritis dan kreativitas pada variabel keterampilan digital abad 21.

Dari pemaparan diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas keterampilan abad 21 sebagai basis pembelajaran, yang mendukung kompetensi akademik dan kompetensi personal dan itu relevan dengan penelitian yang peneliti usung.

Adapun perbedaannya pada penelitian Dede Rusman menggunakan metode kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Selain itu perbedaannya jika pada penelitian dede rusman keterampilan abad 21 sudah spesifik sebagai variable independen yang mempengaruhi kompetensi kewirausahaan sebagai variabel dependen. Adapun pada penelitian ini keterampilan abad 21 sebagai variabel dependen yang dipengaruhi oleh model pembelajaran PjBL

7. Penelitian Faridah Musa, Norlaila Mufti, Rozmel Abdul Latiff & Maryam Mohamed Amin , 2012

Penelitian Musa yang terbit di jurnal science direct dengan judul “*Project-Based Learning (PjBL): Menanamkan soft skill di tempat kerja pada abad 21*”.

Permasalahan penelitian Musa dkk membahas (1) bagaimana membantu mahasiswa mendapatkan pekerjaan yang akan lebih langsung terkait dengan profesi yang mereka inginkan dan (2) bagaimana membantu mahasiswa untuk mengidentifikasi keterampilan kerja yang mereka pelajari dalam peran kerja siswa mereka dan menghubungkannya dengan tujuan profesional.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dimana kuesioner diberikan kepada 29 mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Komunikasi Tempat Kerja. Kuesioner ini dijawab oleh siswa setelah menyelesaikan presentasi mereka di minggu ke-14. Kuesioner survei dirancang dan diberikan kepada 29 mahasiswa tahun kedua yang mengambil mata kuliah Komunikasi Tempat Kerja dari Fakultas Sains dan Teknologi dan Fakultas Teknologi Informasi.

Hasil penelitian Musa dkk, menunjukkan bahwa Selain keterampilan kerja yang dipelajari di kelas dan melalui pekerjaan proyek, ada kesempatan belajar lain bagi siswa untuk mengalami situasi tempat kerja di luar kelas. Berada dalam budaya pembelajaran dan paparan orang dan pengalaman baru, pembelajaran berbasis proyek berkontribusi pada pengembangan banyak soft skill dengan aplikasi ke tempat kerja yang memenuhi kebutuhan pasar kerja abad ke-21.

Dari pemaparan diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas *Project Based Learning (PjBL)* sebagai basis pembelajaran untuk mengasah kompetensi, keterampilan abad 21 yang relevan dengan penelitian ini. Adapun perbedaannya pada penelitian Musa dkk, menggunakan metode kuantitatif dengan pemberian kuisisioner yang menjadi responden sejumlah 29 mahasiswa

sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif pada satu lembaga pesantren.

8. Edi Prihadi, 2021

Penelitian disertasi prihadi yang terdapat di digilib UIN SGD Bandung dengan judul “Pembelajaran PAI melalui *Blended Learning* untuk Mengembangkan 4Cs (Penelitian di SMAN 26 dan 27 Kota Bandung) “ Permasalahan penelitian prihadi membahas mengenai perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran PAI melalui blended learning untuk mengembangkan 4Cs, serta faktor pendukung dan faktor penghambatnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Subjek penelitian ini ialah guru, para siswa, kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum di SMAN 26 dan 27 Kota Bandung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) perencanaan pembelajaran PAI melalui *blended learning* untuk mengembangkan 4Cs secara umum sudah sesuai dengan ketentuan penyusunan RPP, 2) pelaksanaan pembelajaran PAI melalui blended learning untuk mengembangkan 4Cs dilaksanakan dengan mengintegrasikan 4Cs dengan metode yang berpusat pada peserta didik, 3) faktor pendukung dan faktor penghambat pembelajaran PAI melalui blended learning untuk mengembangkan 4Cs berasal dari siswa, guru dan proses pembelajaran, 4) evaluasi pembelajaran PAI melalui blended learning untuk mengembangkan 4Cs sudah sesuai dengan ketentuan penilaian kurikulum 2013, dan 5) keefektifan pembelajaran PAI melalui blended learning untuk mengembangkan 4Cs mencapai hasil yang baik hal ini dapat dilihat dari partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran

Dari pemaparan diatas terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas term 4C yang dinamakan dengan keterampilan abad 21, sama -sama membahas manajemen pembelajaran dan metode penelitiannya kualitatif.

Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Prihadi, pembelajarannya lebih spesifik pada mata pelajaran PAI saja sedangkan penelitian ini menekankan pada semua mata pelajaran. Selain itu penelitian prihadi menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*.

G. Definisi Operasional

1. Manajemen Pembelajaran

Manajemen pembelajaran menurut Reigeluth, sebagaimana yang dikutip Syafaruddin dan Irwan: “manajemen pembelajaran adalah berkenaan dengan pemahaman, peningkatan dan pelaksanaan dari pengelolaan program pengajaran yang dilaksanakan.”²⁵ Manajemen pembelajaran lebih condong kepada segala sesuatu yang dilakukan guru, mulai dari sebelum pembelajaran, ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dan sesudah pelajaran selesai. Semua aspek tersebut akan dijadikan bahan evaluasi untuk pembelajran kedepannya. Dalam manajemen pembelajaran intinya adalah mengelola pembelajaran yang efektif.

²⁵ Syafaruddin, Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran.*, 77.

a) *Project Based Learning*

Menurut Fathurrohman, pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.²⁶

Sementara itu Saefudin berpendapat bahwa *Project Based Learning* merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.²⁷

b) Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad ke-21 merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh setiap orang agar berhasil dalam menghadapi tantangan, permasalahan, kehidupan, dan karir di abad ke-21. Griffin dan Care mendefinisikan keterampilan abad 21 berdasarkan empat kategori. Pertama, individu harus terlibat pada cara berpikir tertentu, termasuk metakognisi, mengetahui bagaimana cara membuat keputusan, terlibat dalam berpikir kritis, menjadi inovatif, dan mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah. Kedua, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dan mampu bekerjasama dalam sebuah tim. Ketiga, menggunakan alat yang tepat dan memiliki pengetahuan yang cukup untuk bekerja, serta memiliki literasi teknologi informasi. Keempat, menjadi warga negara yang baik dengan berpartisipasi dalam pemerintahan, menunjukkan tanggung jawab sosial yang meliputi kesadaran berbudaya, kompeten, serta selalu

²⁶ Fathurrohman, *Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2016),119

²⁷ Saefudin, A & Berdiati, I. *Pembelajaran Efektif*.(Bandung: PT Remaja Roskadarya; 2014), 58

mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan karir. Keseimbangan antara pengetahuan yang dibutuhkan dan keterampilan yang relevan menjadi tantangan bagi pembelajaran abad 21.²⁸ Beberapa organisasi telah merumuskan definisi keterampilan abad ke- 21. Dari seluruh definisi yang dirumuskan oleh beberapa organisasi, semuanya memiliki esensi yang hampir sama.



²⁸ Griffin, Patrick. & Esther Care. Assesment and Teaching of 21st Century Skills: Methods and Approach. New York: Springer Science+Business Media Dordrecht.2015